

# FIELD COMMANDER ALEXANDER

## Introduction

Bienvenue à Field Commander Alexander, le second jeu de notre série Field Commander. Mon objectif en concevant ce système a été de rendre accessible la carrière de certains des grands commandants de l'histoire au format d'un jeu facile à apprendre et rapide à jouer. J'ai opté pour le jeu en solitaire parce qu'il avait les qualités pour. Les commandants ont des états-majors et des conseillers mais, à la fin, eux seuls prennent les dures décisions qui affectent les vies, changent le cours des campagnes et décident du sort des nations.

Dans ce jeu, vous prenez toutes les décisions nécessaires pour commander vos forces. Les règles du jeu, les tables et les jets de dé dictent les actions des forces adverses.

## Alexandre le Grand

Alexandre le Grand est né le 20 juillet 356 AvJc en Macédoine, une cité-Etat de Grèce antique. Il meurt le 10 juin 323, à Babylone, à l'âge de 33 ans.

Son père, le roi Philippe II, offrit à Alexandre les meilleures éducation et vie possibles afin de préparer celui-ci à sa vie future. Il passa ses premières années à s'entraîner à régner avec les meilleurs professeurs, y compris Aristote. La mère d'Alexandre, Olympias, était passée maîtresse en fourberie et en intrigue. Elle fit ce qui était nécessaire pour s'assurer qu'Alexandre soit le prochain roi de Macédoine. Il y a plusieurs théories lui

donnant un rôle dans le décès prématuré du roi Philippe.

On peut avoir un aperçu du caractère d'Alexandre en regardant sous son oreiller. On reporte qu'il dormait toujours avec une dague et un exemplaire de l'Iliade, que lui avait présenté Aristote. Alexandre accède au trône à l'âge de vingt ans, lorsque son père est assassiné. De 336 jusqu'à sa mort en 323, treize courtes années plus tard, Alexandre se lance dans une série de conquêtes qui en fait, aujourd'hui encore, plus de deux mille ans plus tard, une légende de renommée mondiale.

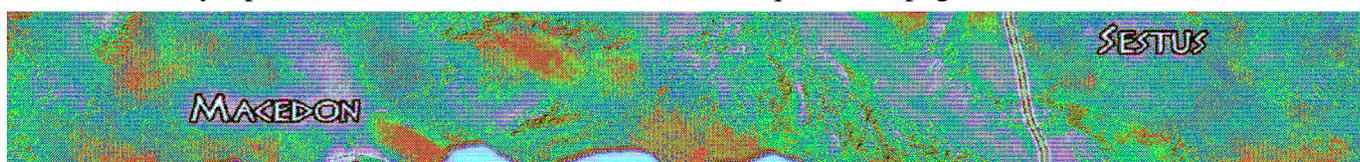
## Contenu

4 cartes de campagne montées de 28 x 43 cm  
1 planche de pions  
Ce livret de règles  
1 dé à six faces  
1 feuille de marque (*à photocopier ou à télécharger sur [www.dvg.com](http://www.dvg.com) si nécessaire*)

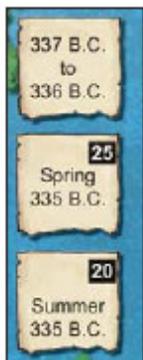
## Victoire

Pour accomplir une campagne avec succès, vous devez atteindre les conditions de victoire indiquées sur sa carte. La plupart des cases constituant la piste des tours des campagnes ont un nombre de points de victoire dans leur coin supérieur droit.

Lorsque la campagne se termine, vous



marquez le nombre de points de victoire indiqué dans la case du tour en cours. Moins il vous faut de tours pour accomplir une campagne et plus vous remportez de points de victoire.



*Exemple*  
Si vous accomplissez la campagne du Granique lorsque le pion de tour se trouve dans la case Summer 335 B.C., vous gagnerez 20 points de victoire.

*Note: la campagne du Granique est utilisée à maintes reprises tout au long des exemples de cette règle afin de faciliter les références aux composants du jeu.*

Si vous déplacez le pion de tour après la dernière case de la piste des tours de la campagne, la campagne échoue et vous ne marquez aucun point de victoire.

## La carte

La carte est divisée en plusieurs régions. Se déplacer d'une région à une région contiguë compte comme votre mouvement lors de la phase de conquête.

## Régions cruciales

Les régions cruciales sont marquées d'un symbole de forteresse ou de bataille. Vous devez conquérir toutes les régions cruciales pour gagner une campagne.



Les symboles de bataille marquent l'emplacement des batailles clés dans la vie d'Alexandre. Vous devez recourir à des batailles pour conquérir ces régions.



Les symboles de forteresse marquent l'emplacement d'importantes citées ennemies qui doivent être conquises. Vous pouvez avoir recours à des batailles ou à l'intimidation pour conquérir ces régions.

## Feuille de marque



Commencez par enregistrer les informations de la campagne sur une ligne de la feuille de marque fournie. C'est un très bon moyen de garder une trace de vos anciennes parties et de celle en cours.

Les pions de force d'Alexandre sont placés dans la section *Battlefield/Champ de bataille* de la feuille de marque.

## Campagnes

### Le Granique – 338 à 334

Cette campagne commence quand Philippe II, le père d'Alexandre, est toujours en vie, avec l'épique bataille de Chéronée. La campagne continue quand Alexandre entre en Asie à Ilium et descend la côte jusqu'en Lycie.

### Issos – 333 à 332

La seconde campagne commence en Lycie et suit les voyages d'Alexandre au nord à Gordion, au sud vers Tarsos et à l'est à la bataille d'Issos. La campagne prend fin à Sion, quand le siège de Tyr est sur le point de débiter.

### Tyr – 332

Cette campagne couvre le siège épique et l'assaut sur le port insulaire vital de Tyr.

### Gaugamèle – 331 à 323

La quatrième campagne englobe la fin de l'empire perse, les voyages légendaires d'Alexandre en Inde et son combat pour revenir chez lui.

## Jets de dé

Lancez un dé à six faces à chaque fois qu'un jet de dé est requis.

## Symboles nationaux



Des drapeaux apparaissent au cours du jeu pour identifier les forces nationales, les régions cruciales et les régions de placement des pions. De gauche à droite ci-dessus, il s'agit des forces macédoniennes d'Alexandre, des forces perses, des forces indiennes et des forces grecques du sud.

## Mise en place



Placez une carte de campagne devant vous.

La section *Campaign Set-Up* de chaque carte vous fournit toutes les informations dont vous avez

besoin pour commencer.

## Echelle

Chaque campagne indique l'échelle des forces représentées par chaque pion. Ceci n'affecte pas le jeu.

## Pions Force



Trouvez les forces indiquées dans la section de mise en place (*Set-Up*) de la carte. Placez vos

pions de force macédonienne dans la section *Battlefield/Champ de bataille* de la feuille de marque. Placez les pions ennemis dans les régions indiquées de la carte. Placez vos forces macédoniennes restantes de côté pour les utiliser comme renforts. Placez les forces ennemies restantes dans un bol en vue d'une utilisation future. Les forces perses, indiennes

et du sud de la Grèce doivent être gardées séparées.

## Pions Alexandre



Il y a plusieurs pions Alexandre dans le jeu. Ces pions représentent la vitesse, la puissance et l'habileté d'Alexandre dans la bataille.

Tout au long de la vie d'Alexandre, les compétences de celui-ci augmentent. Le pion « A1 » est le plus faible et le pion « A8 » le plus fort. Chaque campagne désigne le pion avec lequel vous commencez.

## Glorification

Pour faire passer votre pion d'Alexandre à un niveau supérieur, vous devez accomplir une prophétie. Chaque prophétie accomplie vous fera remporter une glorification, qui fait passer votre pion d'Alexandre de son niveau actuel au niveau supérieur.

*Exemple:*

*Vous commencez la campagne d'Issos à A3. Après avoir accompli la prophétie, vous pouvez passer votre pion d'Alexandre à A4.*

## Mort d'Alexandre

A chaque fois que vous allouez un dégât à Alexandre, réduisez sa glorification par 2. Si vous allouez un dégât au pion « Alexandre A1 » ou « Alexandre A2 », Alexandre est tué et vous perdez la partie.

*Exemple:*

*Vous devez absorber un dégât. Vous allouez le dégât au pion « Alexandre A5 ». Réduisez-le en « Alexandre A3 ». S'il subit un autre dégât, réduisez-le en « Alexandre A1 ». S'il subit un autre dégât, il est tué et la partie s'achève.*

## Pions Conseiller



Chaque campagne indique le nombre de conseillers avec lequel vous commencez. Choisissez les conseillers avec lesquels vous voulez

commencer la campagne et placez-les dans leur case respective sur la carte ou sur la feuille de marque. Chaque conseiller vous accorde un avantage dans son domaine de compétence. Placez les conseillers macédoniens restants près de la carte, pour les acheter plus tard avec des points de Gloire.

## Pions Or



Empilez les pions Or. Chaque pion Or possède un chiffre indiquant sa valeur. Vous les utiliserez tout au long de la partie lorsque vous gagnerez ou dépenserez de l'or.



Les pions Or commençant la campagne en jeu sont notés dans la section *Set-Up*, près du ravitaillement (*Resupply*). Placez les pions Or de départ dans la section *Treasury* de la carte.

Le nombre de pions Or fournis limitent la quantité d'or que vous pouvez avoir en jeu à tout moment. Vous pouvez effectuer des échanges si cela est nécessaire. Si vous avez besoin d'or ou d'effectuer des échanges et qu'il ne reste pas de pion Or, n'en prenez pas ou n'en placez pas.

## Pion Armée d'Alexandre



L'emplacement d'Alexandre est marqué sur la carte avec le pion Armée d'Alexandre. Déplacez ce pion pour indiquer votre emplacement actuel sur la carte.

## Pions Prophétie



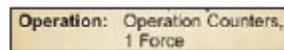
Placez un pion Prophétie, face cachée, dans les régions de la carte contenant un symbole Oracle. Lorsqu'il est révélé, chaque pion Prophétie détaille un défi héroïque qui

doit être accompli pour apporter de la Glorification à Alexandre.

## Pions Opération Ennemie



L'ennemi tentera de rassembler des forces pour lancer des opérations. Trouvez ses huit pions d'opération, mélangez-les face cachée et empilez-les dans la section *Enemy Operation* de la carte.



Chaque carte indique le nombre de forces ennemies qui commencent dans la section *Operation* de la carte. Tirez le nombre indiqué de pions de forces ennemies du récipient et placez-les dans la zone *Operation* de la carte.

*Exemple:*

*Dans la campagne du Granique, l'ennemi commence avec une force perse dans sa section Operation.*

## Pion Tour de Campagne



Placez le pion de tour sur la case *Start* de la piste des tours de la campagne. Ce pion indique le tour de jeu que vous êtes en train de résoudre.

## Pions Plan de bataille



Étalez les plans de bataille macédoniens près de la feuille de marque en vue d'un choix futur lors des batailles.



Placez tous les pions de plan de bataille ennemis dans un récipient opaque. Certains plans de bataille se retrouvent en plusieurs exemplaires chez l'ennemi.

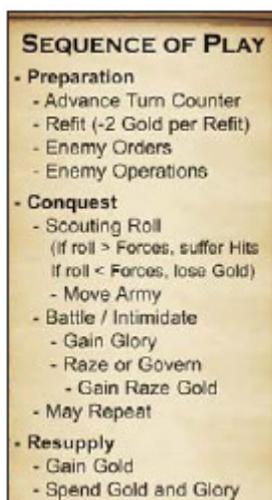
## Options de campagne

Vous pouvez jouer la campagne sans option spéciale, ou bien choisir certaines ou toutes celles indiquées sur la carte de la campagne. Inscrivez sur la feuille de marque chaque option que vous sélectionnez. Chaque option spécifie un effet et un ajustement de points de victoire. Si une option vous procure un avantage et que vous gagnez, vous devrez payer cette option, à la fin de la campagne, avec le nombre négatif de points de victoire indiqué. Si une option donne un avantage à l'ennemi et que vous gagnez, vous serez récompensé, à la fin de la campagne, par le nombre de points de victoire indiqué.

Veillez à enregistrer l'issue de votre campagne lorsque celle-ci s'achève. Ceci constituera un intéressant journal de vos parties passées que vous pourrez analyser dans le futur.

## Jouer

La séquence de jeu inscrite sur chaque carte de campagne indique les étapes à effectuer à chaque tour de la campagne. Les informations suivantes sont présentées dans l'ordre de la séquence de jeu.



A chaque tour, la partie se déroule en suivant les phases suivantes. Une fois qu'une phase est achevée, on ne peut y revenir, et toutes les phases doivent être accomplies dans l'ordre indiqué.

Durant le tour de jeu, vous déplacerez votre armée, engagerez des

batailles, recevrez de l'or, gagnerez de la gloire, accomplirez des prophéties et achèterez des renforts. Vous vous occuperez également de toutes les actions des forces ennemies.

## Préparation

### Avancez le pion Tour



Déplacez le pion Tour d'une case le long de la piste des tours de la campagne. Si le pion sort de cette piste, vous perdez la campagne et ne marquez aucun point de victoire.

### Réarmer



Si certaines de vos forces sont retournées sur leur face réduite, vous pouvez dépenser pour chacune deux pièces d'or afin de les faire revenir sur leur face à pleine puissance.

*Exemple:*

*Trois de vos forces ont été réduites. Vous pouvez choisir de payer deux pièces d'or pour chaque force que vous aimeriez faire revenir à pleine puissance.*

## Ordres ennemis



Chaque carte contient une table d'ordres ennemis. Ces tables déterminent les actions de chaque forteresse non conquise (pas les batailles). Lancez un dé pour chaque forteresse non conquise et ajoutez la

distance de l'armée d'Alexandre, puis exécutez les ordres avant de passer à la forteresse suivante.

*Exemple:*

*L'armée d'Alexandre se trouve en Macédoine et vous lancez le dé pour la forteresse de Sardes. Vous obtenez un 3 et ajoutez 4 à cause de la distance, pour un total de 7. La forteresse de Sardes obtient une force de*

*garnison. Vous lancez ensuite le dé pour Halicarnasse et enfin pour la Lycie.*

**1 Mur** – Placez un pion de mur dans la région de la forteresse.

**- 2 Or ou subissez 1 dégât** – Réduisez votre or de deux pièces ou faites subir un dégât à l'une des forces de votre choix.

**1 Garnison** – Tirez une force ennemie du récipient et placez-la dans la région de la forteresse.

**1 Gloire (Bataille)** – Placez un point de gloire dans la région. Si vous conquérez la région suite à une bataille, récupérez le point de gloire et placez-le dans la section *Glory/Gloire* de la feuille de marque.

**2 Or (Intimidation)** – Placez deux pièces d'or dans la région. Si vous conquérez la région par Intimidation, récupérez immédiatement l'or et placez-le dans votre trésor (*Treasury*).

## Opérations ennemies



A chaque campagne, l'ennemi s'appuie toujours sur une constitution de forces. Tirez un pion d'opération ennemi durant cette phase. S'il s'agit du pion « Go! », l'ennemi a donné le coup d'envoi d'une opération qui rendra la vie d'Alexandre plus difficile.

## Intrigue

La plupart des pions d'opération ennemie est dotée d'une mention « Gold » ou « Glory » entre parenthèses. Lorsque le pion est tiré, vous pouvez payer immédiatement ce coût pour annuler l'effet futur du pion. Ceci représente la réputation et l'influence d'Alexandre qui entravent les plans de ses ennemis.

*Exemple:*

*Vous tirez le pion « 1 Force ». Au lieu de tirer un pion de force ennemie et de l'ajouter aux forces de l'opération, vous pouvez dépenser deux pièces d'or.*

## Forces ennemies

Si vous tirez un pion « 1 Force », tirez une force du récipient des renforts ennemis et ajoutez-la aux forces de l'opération. Ajoutez deux forces si vous tirez un pion « 2 Forces » et trois forces si vous tirez un pion « 3 Forces ».



## Diminution d'Or

Si vous tirez le pion « Gold -5 », vous devez perdre 5 pièces d'or lorsque le pion « Go! » est tiré. Si vous ne possédez pas suffisamment d'or, subissez un dégât pour chaque pièce d'or dont vous ne disposez pas.



## 1 Mur

Si vous tirez un pion « 1 Wall », vous devez placer un pion de mur dans la section *Operation* de la carte.



## Go!

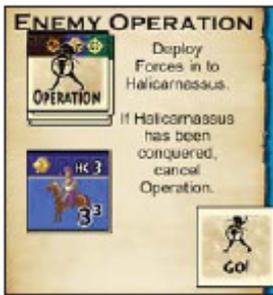
Lorsque le pion « Go! » est tiré, les forces ennemies situées dans la section *Operation* entrent en jeu dans la ou les zone(s) de la carte indiquée(s). La section *Operation* de certaines campagnes comporte un tableau de jet de dé. Lancez un dé pour chacune des forces afin de déterminer où celle-ci apparaît sur la carte. Si une force est censée apparaître dans une région que vous avez déjà conquise, ne placez pas cette force sur la carte. Remettez-la dans le récipient.



## Après le « Go! »

Après que vous ayez tiré un « Go! » et placé les forces, l'ennemi se prépare immédiatement pour sa prochaine opération.

Retournez face cachée tous les pions de l'opération, mélangez-les et empilez-les. Puis, tirez le nombre de pions de force indiqué à la ligne *Operations* de la section *Set-Up* et placez ces forces dans la section *Operation*.



*Exemple d'une opération:  
C'est le tour 3 dans la campagne du Granique. Il s'agit de la phase d'opération ennemie.*

*L'ennemi commence la partie avec une force d'opération, l'infanterie.*

*Le pion « 1 Force » est tiré au premier tour et vous choisissez de payer deux pièces d'or pour l'annuler. Un pion « 1 Force » est tiré au second tour, donc une force, la cavalerie lourde, est tirée et ajoutée à la section Operation. Le pion « Go! » vient d'être retourné. Les instructions sur la carte indiquent de placer toutes les forces de l'opération à Halicarnasse. Si vous avez déjà conquis Halicarnasse avant que le pion « Go! » ne soit tiré, l'opération est annulée.*

Les forces ennemies qui sont placées sur la carte par le biais d'opérations agissent de façon normale.

*Exemple:  
Dans l'exemple ci-dessus, les forces de l'opération se combinent avec les forces situées dans Halicarnasse pour créer une plus grande force.*

## Conquête

### Jet de dé de reconnaissance

Si vous désirez déplacer votre armée, décidez dans quelle région contiguë vous allez entrer, puis lancez un dé pour déterminer le niveau de résistance et de fourrage disponible. Après avoir pris connaissance du résultat du jet de dé, vous pouvez décider de payer le coût et de vous déplacer ou d'arrêter votre déplacement pour ce tour.

### Résistance – (Jet de dé > forces = dégâts infligés)

Si le jet de dé est plus élevé que le nombre de forces que vous avez dans votre armée, alors

vous rencontrez des soldats ennemis et de la résistance dans la région. Si vous décidez d'entrer dans la région, vous subirez un dégât pour chaque point du résultat au dé supérieur au nombre de vos forces.

*Exemple:*

*Vous avez Alexandre, une phalange et un archer dans votre armée. Vous obtenez un 5 au jet de dé de reconnaissance, ce qui est supérieur de 2 au nombre de forces dans votre armée. Pour vous déplacer, vous devez subir deux dégâts ou vous ne bougez pas.*

### Fourrage – (Jet de dé < forces = coût en or)

Si le jet de dé est inférieur au nombre de forces que vous avez dans votre armée, alors vous ne trouverez pas suffisamment de ravitaillement pour maintenir votre armée dans la région. Si vous décidez d'entrer dans la région, vous devez dépenser une pièce d'or pour chaque point du résultat au dé inférieur au nombre de vos forces.

*Exemple:*

*Vous avez Alexandre, une phalange et deux archers dans votre armée. Vous obtenez un 1 au jet de dé de reconnaissance, ce qui est inférieur de 3 au nombre de forces dans votre armée. Pour vous déplacer, vous devez payer trois pièces d'or ou vous ne bougez pas.*

### Voie libre

Si le jet de dé est égal au nombre de forces dans votre armée, vous pouvez entrer gratuitement dans la région.

### Dissoudre

Vous pouvez dissoudre une ou plusieurs de vos forces à n'importe quel moment, même après avoir lancé un dé. Retirez les pions dissous de la feuille de marque et renvoyez-les dans la pile des renforts macédoniens en vue d'une utilisation future.

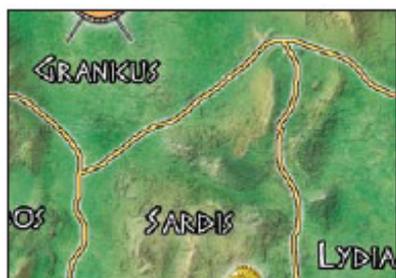
*Exemple:*

*Vous avez Alexandre et cinq forces, pour un total de six forces lorsque vous lancez un dé*

de reconnaissance. Vous obtenez un 1. Plutôt que de payer cinq pièces d'or, vous choisissez de dissoudre trois forces. Comme vous n'avez maintenant plus que trois forces, vous n'avez plus que deux pièces d'or à payer pour vous déplacer.

## Déplacer l'armée

Après avoir résolu le jet de dé de reconnaissance et payé le coût en dégâts ou en or, déplacez le pion de l'armée d'Alexandre dans la nouvelle région.



*Exemple:  
L'armée d'Alexandre peut se déplacer de Granique à Sardes parce qu'il s'agit*

*de régions contiguës.*

## Prophéties



Lorsque vous entrez pour la première fois dans une région contenant un

oracle, vous pouvez choisir soit d'accepter la prophétie soit de la décliner. Si vous l'acceptez, retournez le pion pour la connaître. Si vous la déclinez, défaussez le pion. Vous devez décider d'accepter ou d'éviter la prophétie avant de retourner le pion de prophétie.

*Exemple:*

*L'armée d'Alexandre commence en Macédoine, qui comporte un pion de prophétie. Vous ne pouvez pas accepter ou décliner la prophétie tant que vous n'êtes pas sorti de Macédoine et y être revenu.*

## Accepter la prophétie

Les pions de prophétie sont dotés d'une citation partielle et d'un chiffre. Faites correspondre la citation partielle avec la citation complète qui se trouve dans cette

section des règles pour déterminer ce que vous devez effectuer pour accomplir la prophétie. Le chiffre indique de combien de tours vous disposez pour accomplir la prophétie. Placez le pion de prophétie sur la piste des tours, devant le pion Tour, à une distance en cases égale à ce chiffre. S'il ne reste pas suffisamment de tours dans la campagne, placez le pion dans la dernière case de la piste des tours.

## Accomplir une prophétie

Si vous remplissez les conditions de la prophétie avant que le pion de tour dépasse le pion de prophétie, vous avez accompli cette dernière et votre pion d'Alexandre gagne une glorification.



*Exemple:  
Vous avez le pion « Alexandre A1 ». Vous accomplissez alors une prophétie*

*dans la limite des tours. Remplacez immédiatement le pion « Alexandre A1 » par le pion « Alexandre A2 ».*

## Rater une prophétie

Si la condition de la prophétie n'est pas remplie lorsque le pion de tour dépasse le pion de prophétie, vous avez échoué à accomplir la prophétie. Défaussez le pion de prophétie. Lorsque ceci arrive, vous pouvez soit perdre un niveau de glorification, soit retirer l'un de vos conseillers pour le reste de la campagne. Si vous ne pouvez faire ni l'un ni l'autre, vous perdez la campagne

## Les prophéties

Voici les prophéties et ce que vous devez faire pour accomplir chacune d'elles.

**“A wall of wood alone shall be uncaptured” -**

Au cours des quatre prochains tours, conquérez une région cruciale et rasez-là.

**“Care for these things falls on me” -** A un moment au cours des quatre prochains tours, vous devez posséder deux régions cruciales

ou plus sur la carte.

**“Let go of me, you're unbeatable”** - Au cours des quatre prochains tours, conquérez une région cruciale et gouvernez-la.

**“Make your own nature, not the advice of others, your guide in life”** - Au cours des deux prochains tours, vous ne devez utiliser les capacités d'aucun conseiller pendant l'un de ces tours, depuis la phase « Avancez le pion de tour » jusqu'à la fin de ce tour.

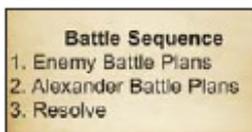
**“Pray to the Winds. They will prove to be mighty allies of Greece”** – A un moment au cours des deux prochains tours, payez cinq pièces d'or de votre trésor pour accomplir cette prophétie.

**“The serpent in craftiness coming behind thee”** - Au cours des deux prochains tours, défaissez l'un de vos conseillers. Ce conseiller ne peut pas être acheté de nouveau durant la campagne.

**“The strength of bulls or lions cannot stop the foe”** - Au cours des deux prochains tours, construisez une nouvelle cité.

**“With silver spears you may conquer the world”** - Possédez au moins 15 pièces d'or dans votre trésor à un moment au cours des trois prochains tours.

## Bataille



Les phases utilisées pour résoudre une bataille sont indiquées dans la séquence de jeu de chaque carte

## Avantage numérique

Plusieurs règles et pions font référence à l'« avantage numérique ». Pour calculer votre avantage numérique, soustrayez le nombre des forces ennemies à vos forces.

*Exemple:*

*Vous avez cinq forces: infanterie, archer, peltaste, cavalerie légère et Alexandre.*

*L'ennemi a trois forces: infanterie, archer et*

*un mur. Vous disposez d'un avantage numérique de 2.*

## Pions Force

Les pions de force ont plusieurs chiffres. Le chiffre du bas est leur valeur de bataille. Certaines forces possèdent un chiffre en exposant près de leur valeur de bataille indiquant une capacité de combat supérieure. Le chiffre en haut à gauche est sa vitesse.



*Exemple:*

*Cet archer perse a une vitesse de 5 et une valeur de bataille de 2.*



Certaines forces ont aussi un nom d'unité sur leur pion. Celui-ci est utilisé à fin d'identification et n'affecte pas le jeu.



Les pions de force ont un recto à pleine puissance et un verso à puissance réduite.

Les chiffres de la face réduite sont en rouge. Lorsqu'une force subit un dégât, retournez-la sur sa face réduite. Si une force subit un dégât alors qu'elle est déjà réduite, retirez-la du champ de bataille.



Certains pions de force ne possèdent pas de chiffre sur leur face réduite. Ces forces sont

détruites lorsqu'elles subissent un dégât.

## Valeur de bataille

Une force doit obtenir un résultat au dé inférieur ou égal à sa valeur de bataille pour infliger un dégât sur les forces ennemies. Si la

force est dotée d'un chiffre en exposant et que le résultat au dé est égal ou inférieur à cette valeur en exposant, l'attaque inflige deux dégâts.



*Exemple:*  
Ce chariot inflige 2 dégâts sur un résultat de 1, ou 1 dégât sur un résultat de 2 ou 3.

## Valeur de vitesse

Ce chiffre indique avec quelle rapidité la force agit à chaque tour de la bataille. Les forces agissent dans l'ordre de leur vitesse, de la plus élevée à la plus basse. Toutes les forces dotées de la même vitesse agissent simultanément.



*Exemple:*  
Votre archer (vitesse 5) et l'archer perse (vitesse 5) lancent leur dé d'attaque simultanément. Le chariot ennemi (vitesse 3) lance ensuite son dé d'attaque. Enfin, votre phalange (vitesse 1) lance son dé d'attaque.

## Types de force

Il existe plusieurs types de force dans le jeu. Le coût pour les acheter est égal à leur valeur de bataille.

### Troupes terrestres

Les troupes terrestres sont la formation de combat standard du jeu.



**Archers (AR)** – Possèdent une valeur de vitesse élevée mais ne peuvent subir qu'un seul dégât.



**Eléphants (EL)** – Peuvent constituer une force puissante sur le champ de bataille et peuvent infliger un ou deux

dégâts. Même si des soldats sont montés sur eux, ne les traitez pas comme de la cavalerie.



**Infanterie (IN)** – La force standard de l'armée.



**Peltastes (PE)** – Possèdent une valeur de vitesse élevée mais ne peuvent subir qu'un seul dégât.



**Phalange (PH)** – Si une phalange cause un dégât, lancez un nouveau dé d'attaque mais considérez que sa valeur de bataille fait 1 de moins. Répétez l'opération jusqu'à ce que la phalange ne cause plus de dégât.

*Exemple:*

Une phalange est dotée d'une valeur de bataille de 4. Son premier jet de dé d'attaque est un 3, donc elle cause un dégât. Comme elle a causé un dégât, vous obtenez de lancer un autre dé d'attaque, mais sa valeur de bataille est réduite à 3. Cette fois, le jet de dé est un 1, ce qui inflige un autre dégât. Elle obtient d'attaquer encore, avec une valeur de bataille de 2, et obtient un 3. Comme elle ne cause de dégât, elle arrête d'attaquer. La phalange a infligé deux dégâts au total.

### Cavalerie

Lorsqu'une force de cavalerie attaque, elle ne peut pas attaquer lors du prochain tour de la bataille.

*Exemple:*

Le chariot attaque au tour 1 d'une bataille. Il ne peut pas attaquer au tour 2. Il peut attaquer de nouveau au tour 3, etc.



**Chariots (CH)** – Possèdent une valeur de vitesse moyenne et peuvent infliger un ou deux dégâts.



**Cavalerie lourde (HC)** – Une formation de soldats montés lourdement armés et cuirassés. Elle peut infliger un ou deux dégâts.



### Cavalierie légère (LC) –

Comme la cavalerie lourde mais plus rapide et équipée d'armes et d'une armure plus légères. Elle peut infliger un ou deux dégâts.

### Chefs



**Alexandre A(x)** – Commencez avec le pion d'Alexandre désigné par la campagne. Placez le pion dans la section *Battlefield/Champ de bataille* de

la feuille de marque avec vos autres forces.

Quand vous remportez des glorifications grâce aux prophéties, échangez ce pion pour des versions améliorées. Même si Alexandre est représenté sur un cheval, ne le traitez pas comme de la cavalerie.



**Chefs (LE)** – Agissent comme une force normale. Même si un chef est figuré sur un cheval, ne le traitez pas comme une force de cavalerie. Ne placez pas les

pions de chef dans le récipient des forces ennemies. Reportez-vous à la section des règles sur les chefs ennemis pour des règles supplémentaires.

### Engins de siège et murs



**Engins de siège (SE)** –

Bénéficient d'un bonus +2 à leur valeur de bataille lorsqu'ils visent un mur ennemi. Avant de lancer le dé, déclarez si vous

attaquez un mur ou les forces. Les engins de siège ne peuvent subir qu'un dégât.



**Murs** – Les murs n'attaquent pas. Ils imposent une pénalité de -2 lorsqu'ils sont à pleine puissance et une pénalité de -1 lorsqu'ils sont réduits, ce sur les

valeurs de bataille (et les valeurs en exposant) de toutes les forces ennemies, à l'exception des engins de siège et des bateaux de siège. N'ajoutez pas les pions de murs au récipient des forces ennemies, gardez-les à part pour les utiliser lorsque cela est indiqué dans le jeu.

*Exemple:*

*La forteresse ennemie possède deux murs.*

*Toutes vos forces, à l'exception des engins de siège, voient leur valeur de bataille et celle en exposant réduites de 4. Vos engins de siège causent un dégât sur l'un des murs. Toutes vos forces ont maintenant leurs valeurs de bataille réduites de 3. Vous causez ensuite deux dégâts supplémentaires sur les murs. Vos forces ont maintenant leurs valeurs de bataille réduites de 1.*

### Tomber à court de pions de force

Si l'ennemi est supposé tirer une force mais n'est pas capable de le faire parce qu'il n'en reste aucune dans le récipient, vous subissez immédiatement deux dégâts pour chaque force que l'ennemi ne peut pas tirer.

Les forces d'Alexandre sont limitées à celles de la planche de pions.

### Plans de bataille

#### Plans de bataille ennemis



Comme il est noté sur la feuille de marque, l'ennemi obtient un plan de bataille pour chaque force qu'il a dans la bataille.

Si vous avez demandé les services du conseiller Parménion, l'ennemi reçoit trois plans de bataille en moins.

Une fois que vous avez déterminé le nombre de plans de bataille que l'ennemi doit tirer, tirez-les au hasard du récipient et placez-les face visible dans la section *Battlefield/Champ de bataille* de la feuille de marque. Vous pouvez regarder les plans ennemis avant de sélectionner les vôtres.

L'ennemi a certains plans de bataille en plusieurs exemplaires. S'il vous arrivait de devoir tirer plus d'un exemplaire d'un même plan, utilisez-les tous dans la bataille. Si le nombre de plans de bataille ennemis est réduit à zéro ou moins, l'ennemi ne reçoit aucun plan de bataille.

## Plans de bataille d'Alexandre



Maintenant, sélectionnez vos propres plans de bataille. Vous obtenez gratuitement un nombre de plans égal à la valeur de bataille d'Alexandre (sans la valeur en exposant). Vous pouvez également dépenser des pièces d'or pour obtenir des plans de bataille supplémentaires. Pour chaque pièce d'or que vous dépensez, vous obtenez un plan de bataille.



Vous pouvez acheter l'utilisation de certains plans de bataille plus d'une fois par bataille. Ceci est indiqué sur les pions.

## Explication des plans de bataille

Certains pions ne sont disponibles que pour Alexandre ou pour ses ennemis, et sont indiqués comme tel.



**Archers (ennemi)** – Lors du premier tour, les pions d'archer ennemi obtiennent +3 à leur valeur de bataille.



**Cavalerie (ennemi)** – Lors du premier tour, tous les pions de cavalerie ennemie obtiennent +1 à leur valeur de bataille et +1 à leur valeur en exposant, même si la valeur en exposant est 0.



**Charge (Alexandre)** – Défaussez ce pion plutôt que de voir l'une de vos forces de cavalerie rater une possibilité d'attaquer. Vous pouvez acheter ce plan jusqu'à six fois par bataille.

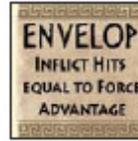
*Exemple: votre cavalerie attaque. A son prochain tour, elle utilise le plan de bataille « Charge » pour attaquer. Au tour suivant, votre cavalerie rate la possibilité d'attaquer.*



**Confusion (ennemi)** – Défaussez ce pion avant qu'un autre plan prenne effet. Défaussez un plan d'Alexandre au hasard.



**Déploiement (ennemi)** – Défaussez ce pion avant le début du premier tour d'une bataille. Tirez une force ennemie au hasard depuis le récipient et ajoutez-la à la bataille.



**Enveloppement (Alexandre)** – Défaussez ce pion à n'importe quel moment de la bataille. Infligez un nombre de dégâts égal à votre avantage numérique. Vous ne pouvez pas utiliser « Enveloppement » tant qu'il y a des murs présents dans la bataille. Une fois que les murs sont détruits, vous pouvez utiliser « Enveloppement ».

*Exemple:*

*Vous avez cinq forces dans la bataille et l'ennemi en a deux. Vous disposez d'un avantage numérique de 3. Infligez trois dégâts sur les forces ennemies.*



**Destin (Alexandre)** – Vous recevez un pion de destin pour chaque temple que vous avez sur la carte. Chaque pion de destin vous autorise à relancer l'un de vos jets de dé de bataille (pas les jets de dé de l'ennemi). Vous pouvez utiliser plus d'un pion de destin pour relancer de nouveau un jet de dé. Vous ne pouvez pas acheter ce plan de bataille. Vous ne pouvez gagner des pions de destin qu'en achetant des temples.



**Prise de flanc (Alexandre)** – Si une force d'infanterie ou de cavalerie cause un ou plusieurs dégâts lors d'une attaque, défaussez ce pion pour infliger un dégât supplémentaire. Vous pouvez acheter ce plan jusqu'à six fois par bataille, mais il ne peut être utilisé qu'une seule fois par attaque.



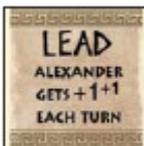
**Prise de flanc (ennemi)** – Si une force d'infanterie ou de cavalerie cause un ou plusieurs dégâts lors d'une attaque, défaussez ce pion pour infliger un dégât supplémentaire. Une seule « prise de flanc » peut être utilisée par attaque.



**Gardes (ennemi)** – n'a pas d'effet si l'ennemi n'a pas de chef présent. Défaussez le pion « Gardes » pour absorber un dégât dirigé par Alexandre contre le chef ennemi.



**Infanterie (ennemi)** – Lors du premier tour, les pions d'infanterie ennemie obtiennent +2 à leur valeur de bataille.



**Commandement (Alexandre)** – Pour la bataille entière, le pion d'Alexander obtient +1 à sa valeur de bataille et +1 à sa valeur en exposant, même si la valeur en exposant est 0.



**Raid (ennemi)** – Défaussez ce pion et lancez un dé. Si le résultat est 1 ou 2, défaussez deux de vos pièces d'or de la section *Treasury* de la carte. Si le résultat se situe entre 3 et 6, défaussez une de vos pièces d'or. Si vous n'avez pas d'or, le pion « Raid » n'a pas d'effet.



**Ralliement (Alexandre)** – Défaussez un pion de ralliement pour absorber un dégât. Vous pouvez choisir quel dégât annuler durant la bataille.



**Ralliement (ennemi)** – Défaussez un pion de ralliement pour absorber un dégât. Allouez les dégâts aux pions de ralliement avant d'allouer des dégâts aux forces.

*Exemple:*

*Vous lancez le dé pour vos forces et infligez quatre dégâts. L'ennemi possède deux plans « Ralliement ». Défaussez ces deux pions « Ralliement » pour absorber deux de vos dégâts, puis allouez vos deux dégâts restants de façon normale.*



**Regroupement (Alexandre)** – Jouez ce plan de bataille lorsque l'une de vos forces (sauf

Alexandre) est détruite. Après la bataille, renvoyez la force, à pleine puissance, sur le champ de bataille.

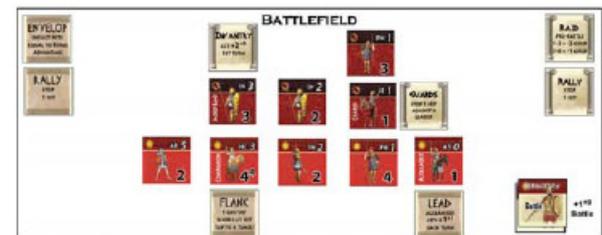
*Exemple:*

*Durant une bataille, l'une de vos infanteries est détruite. Jouez ce plan de bataille lorsque vous retirez le pion d'infanterie du champ de bataille. A la fin de la bataille, l'unité d'infanterie rejoindra vos forces survivantes sur le champ de bataille, à pleine puissance.*



**Sacrifice (Alexandre)** – Défaussez ce pion avant de lancer le dé d'attaque pour l'une de vos forces. Traitez le résultat au dé de la force comme un 1, puis détruisez votre force.

## Résolution des batailles



Alignez vos forces en une rangée et les forces ennemies en une autre rangée. Arrangez-les dans l'ordre de la vitesse, de gauche à droite, de la plus rapide à la moins rapide.

Tirez les plans de bataille ennemis, étudiez-les, puis sélectionnez vos plans de bataille.

Résolvez tous les plans pré-bataille à ce moment, avant de résoudre les plans autres que pré-bataille.

Résolvez simultanément les attaques de toutes les forces ayant la même vitesse. Peu importe pour quelles forces vous lancez le dé en premier, toutes les forces de même vitesse auront une chance d'agir.

Chaque perte causée doit être absorbée. Une perte retourne une force à pleine puissance sur sa face réduite, ou détruit une force à puissance réduite et la retire du champ de bataille.

Vous êtes libre d'allouer les dégâts aux forces ennemies de la façon qui vous plait, à l'exception des chefs ennemis. Reportez-vous à la section suivante des règles.

Lors de l'allocation de pertes à vos propres forces, vous pouvez le faire de la façon qui vous plait.

Continuez de conduire des rounds de bataille jusqu'à ce que toutes les forces d'un camp soient détruites.

*Note de conception: lorsqu'une force ou un chef ennemi(e) est détruit(e), cela signifie qu'il (elle) a été chassé(e) du champ de bataille, et pas forcément tué(e). Ceci explique pourquoi Darius III peut être détruit à Issos et être toujours présent à Gaugamèle.*

## Chefs ennemis



Si l'ennemi n'a pas de chef présent dans la bataille, ignorez cette section des règles. N'utilisez de chefs que lorsque la section *Set-Up* de la carte les assigne à une bataille.

Vos forces, à l'exception d'Alexandre, ne peuvent pas infliger de dégâts au chef ennemi. Seul Alexandre peut infliger des dégâts au chef ennemi.

A chaque fois que c'est au tour d'Alexandre d'attaquer, décidez s'il attaquera les forces ennemies ou le chef ennemi. Si Alexandre attaque simultanément avec d'autres de vos forces, vous devez décider ceci avant que les attaques simultanées soient effectuées.

Une fois qu'Alexandre a attaqué le chef ennemi, ceux-ci doivent toujours s'attaquer l'un l'autre jusqu'à la fin de la bataille. Les dégâts causés par Alexandre ne seront infligés qu'au chef ennemi (et aux plans de bataille « Ralliement » et « Gardes »), et les dégâts causés par le chef ennemi ne seront infligés qu'à Alexandre (et à vos plans de bataille « Ralliement » et à vos glorifications).

Jusqu'à ce que vous choisissiez d'attaquer le

chef ennemi avec Alexandre, les attaques d'Alexandre infligent des dégâts aux forces ennemies, et les attaques du chef ennemi infligent des dégâts à vos forces, y compris à Alexandre.

Si toutes les forces ennemies autres que des chefs sont détruites, le chef ennemi quitte immédiatement le champ de bataille. Ne considérez pas le chef ennemi quittant le champ de bataille comme détruit en ce qui concerne le gain de gloire, mais vous gagnez de l'or.

Si Alexandre détruit le chef ennemi, détruisez immédiatement toutes les forces ennemies restantes.

## Retraite de la bataille

Vous pouvez choisir de battre en retraite au début de n'importe quel tour de la bataille. Ceci met fin à la bataille. Défaussez tous les plans de bataille non utilisés.

Alexandre retraite automatiquement de la bataille. Lancez un dé pour chacune de vos autres forces. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à la valeur de bataille d'Alexandre, la force retraite avec vous. Si vous obtenez un résultat supérieur à la valeur de bataille d'Alexandre, la force est détruite.

*Exemple:*

*Vous décidez de retraiter et votre armée est composée de: Alexandre (avec une valeur de bataille de 2), une cavalerie lourde, une infanterie et deux archers. Alexandre bat en retraite et vous lancez donc quatre dés. Vous obtenez 3 pour la cavalerie lourde (elle est détruite), 2 pour l'infanterie (elle retraite), 1 pour un archer (il retraite) et 5 pour l'autre archer (il est détruit).*

Faites retraiter l'armée d'Alexandre dans la région dans laquelle elle se trouvait juste avant qu'elle se déplace dans la région de la bataille. Les forces ennemies détruites restent détruites. Tirez des plans de bataille ennemis comme normalement lorsque vous entrez de nouveau dans la région.

## Forces d'Alexandre détruites

Retirez vos forces détruites du champ de bataille. Vos forces détruites peuvent être rachetées durant vos futures phases de ravitaillement.

## Forces ennemies détruites

Déplacez chaque force ennemie détruite dans la section *Resupply* de la carte. Vous recevrez de l'or supplémentaires pour celles-ci lors de votre prochaine phase de ravitaillement.

## Après la bataille

Remettez vos plans de bataille dans votre pile et les plans ennemis dans leur récipient après la bataille.

## Intimidation

Lorsque vous déplacez l'armée d'Alexandre dans une forteresse ennemie (pas une région de bataille), vous pouvez tenter l'Intimidation pour obliger l'ennemi à se rendre. La table d'Intimidation se trouve sur la feuille de marque et indique les résultats au dé à obtenir et les modificateurs utilisés.

Si vous obtenez un résultat Echec (*Failure*), vous devez engager une bataille. Si vous obtenez un résultat En Cours (*On-Going*), vous pouvez choisir de débiter une bataille ou de terminer votre phase de conquête. Vous pouvez tenter une autre Intimidation au prochain tour. Si vous obtenez un résultat Succès (*Success*), vous avez capturé la forteresse. Déplacez toutes les forces ennemies dans la case *Destroyed* de la section *Resupply*.

Après avoir pris connaissance de votre jet de dé d'intimidation, vous pouvez choisir de dépenser des points de gloire pour modifier le résultat. Pour chaque point de gloire que vous dépensez, ajoutez 1 au résultat.

## Gagner de la gloire

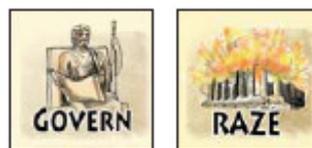
Vous gagnez deux points de gloire à chaque fois que vous remportez une bataille, que vous conquérez une forteresse (soit par

Unspent Glory	GLORY	
	Glory Accomplishment	
	2 Battle, Stronghold, Leader	
		Gain +1 Glory from Battle, Strongholds, Leaders
	Cost	Purchase
	3	Insight Draw
	6	Advisor
	7	Insight Selection

bataille soit par Intimidation) ou que vous éliminez un chef. Collectez immédiatement les pions de gloire et placez-les dans la

section *Unspent Glory* de la feuille de marque. Si vous possédez le conseiller Callisthène, vous gagnez un point de gloire supplémentaire pour chacun de ces accomplissements. Vous pouvez dépenser des points de gloire pour gagner des pions d'intuition, intimider une forteresse ou gagner les services de conseillers.

## Gouverner ou raser ?



Une fois que vous avez conquis une région cruciale, vous pouvez la gouverner ou la

raser. Marquez la région avec le pion approprié.

Gouverner vous rapportera de l'or lors de la phase de ravitaillement à chaque tour de la campagne. Raser la région vous donnera une plus grande quantité d'or en une seule fois, au moment où vous décidez de la raser. Si vous la rasez, placez immédiatement l'or dans votre trésor. Vous n'avez pas besoin d'attendre la phase de gain d'or.

## Répétez la phase de conquête

Vous pouvez maintenant répéter toutes les étapes de la phase de conquête. Vous pouvez répéter cette phase autant de fois que vous le voulez. Le facteur limitant est généralement le jet de reconnaissance. A un certain moment, vous serez incapable de vous déplacer à cause d'un manque d'or ou de force. La phase de conquête se termine si vous choisissez de ne pas vous déplacer.

*Exemple:*

*Vous lancez un dé de reconnaissance, mais le coût en or ou en dégâts est trop important. Vous décidez de ne pas vous déplacer. Ceci met fin à votre phase de conquête.*

## Ravitaillement

### Gagner de l'or



Déterminez la quantité d'or que vous recevez. Chacune des cartes de campagne comporte plusieurs conditions. Si vous remplissez

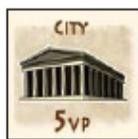
une condition, vous obtenez la quantité d'or indiquée.

Une fois que vous avez déterminé et collecté votre or, placez-le dans votre trésor (*Treasury*) et renvoyez les forces ennemies détruites dans leur récipient.

### Dépenser de l'or et de la gloire

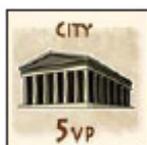
La section *Resupply* de chaque carte indique le coût des divers achats. Durant un tour, vous ne pouvez acheter que: une cité, ou un temple, ou une ou plusieurs forces, sauf si vous avez acheté le conseiller Antipater. Les pions de cité/temple fournis dans le jeu constituent la limite du nombre de cités/temples que vous pouvez avoir sur la carte.

**Forces** – Lorsque vous achetez des forces, le coût de chaque force est égal à sa valeur de bataille (n'ajoutez pas les valeurs en exposant).



*Exemple: Avec Antipater et neuf*

*pièces d'or, vous pourriez acheter un peltaste, une cité et un temple.*



**Cités** – Vous obtenez cinq points de victoire à la fin de la campagne pour chaque cité que vous avez construite. Durant votre phase de dépense d'or, vous pouvez construire une cité dans la région

dans laquelle vous vous trouvez. Vous ne pouvez pas construire plus d'une cité par région.



**Temples** – Vous obtenez un pion de destin pour chaque temple que vous avez sur la carte. Durant votre phase de dépense d'or, vous pouvez construire un temple dans la région dans laquelle vous vous trouvez. Vous ne pouvez pas construire plus d'un temple par région.

Placez vos nouvelles forces sur le champ de bataille, avec vos autres forces. Placez vos cités et vos temples nouvellement construits dans la région où votre armée est localisée.

Vous pouvez dépenser vos points de gloire pour acheter des pions d'intuition et des conseillers durant cette phase. Vous pouvez également les utiliser pour modifier les jets de dé d'Intimidation. Le coût est indiqué sur la feuille de marque.

### Pions Intuition



Placez ces pions dans un récipient opaque. Vous pouvez utiliser chaque pion d'intuition une fois, puis défaussez-le pour le reste de la campagne. Payez trois points de gloire pour tirer un pion d'intuition au hasard ou sept points de gloire pour choisir un pion d'intuition spécifique.

**Anticipation** – A jouer avant que l'ennemi tire des plans de bataille. L'ennemi ne tire pas de plan de bataille pour cette bataille.

**Bucéphale (le cheval d'Alexandre)** – A jouer avant de choisir vos plans de bataille. Alexandre gagne +1 à sa valeur de bataille et +1 à son exposant pour la durée de la bataille.

**Courtisans** – Peut être joué après avoir pris connaissance d'un jet d'Intimidation. Ajoutez 4 au résultat du jet de dé.

**Diplomates** – A jouer avant de lancer le dé pour les ordres ennemis. Ajoutez 3 à tous les jets d'ordre ennemi pour le tour.

**Manœuvre** – A jouer lorsque vous choisissez vos plans de bataille. Les forces ennemies ne peuvent pas attaquer durant le premier tour de la bataille. Les murs ennemis agissent de façon normale. Ce pion d'intuition annule tous les plans de bataille ennemis qui n'affectent que le premier tour d'une bataille.

**Moral** – A jouer lorsque vous choisissez vos plans de bataille. Gagnez un marqueur « Ralliement » pour chaque force que vous avez dans la bataille.

**Espions** – A jouer à n'importe quel moment. Défaussez aléatoirement un pion de force ennemie (y compris des murs) de chaque forteresse ennemie. Ne peut pas être utilisé contre la forteresse de Tyr.

**Piège** – A jouer à n'importe quel moment lors d'une bataille. Lancez un dé et infligez ce nombre de dégâts aux forces ennemies (sauf à un chef).

## Pions Conseiller



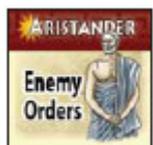
Alexandre avait un petit groupe d'amis proches et de conseillers. Ces conseillers furent utiles pour améliorer les aptitudes de commandement déjà

formidables d'Alexandre. Vous ne pouvez acheter de conseiller qu'avec des points de gloire. Les aptitudes de chacun des conseillers sont détaillées ci-dessous.



**Antipater (commandant)** – Vous êtes autorisé à acheter des temples, des cités et des forces durant chaque phase de

ravitaillement. Sans Antipater, vous ne pouvez acheter que l'un des trois types à chaque tour.



**Aristandre (prophète)** – Après avoir pris connaissance du résultat de chaque jet d'ordre ennemi, vous pouvez ajouter 1

au résultat.



**Callisthene (chroniqueur)** – Lorsque vous gagnez une bataille, conquérez une

forteresse ou éliminez un chef ennemi, gagnez +1 Gloire.



**Héphaestion (héros)** – Ajouter +1 à la valeur de bataille d'Alexandre. Ceci augmente les chances d'Alexandre d'attaquer avec succès dans une bataille et le nombre de plans de bataille que vous pouvez choisir.



**Parménion (général)** – L'ennemi reçoit trois plans de bataille en moins lors des batailles.

Les dépenses de pièces d'or et de points de gloire se font toutes au même moment et vous pouvez passer indistinctement de l'une à l'autre.

## Règles de campagne

### Tyr

La campagne de Tyr couvre en détail le siège de l'île-forteresse et comporte peu de règles spéciales. La partie la plus ambitieuse de cette campagne est la maîtrise des défenses de l'île. Les règles sont imprimées sur la carte de Tyr et cette section fournit des détails supplémentaires.

**Opérations** – Il n'y a pas d'opération ennemie lors de la campagne de Tyr.

**Entrer dans Tyr** – Vous pouvez entrer dans la région de Tyr seulement depuis la région du vieux Tyr. Pour ce faire, vous devez avoir détruit un mur ou achevé votre môle lors de la phase de mouvement de votre armée. La carte présente une vue agrandie de Tyr afin de montrer les six différentes sections de mur.



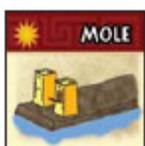
**Piste des bateaux de transport** – Alexandre possédait une flotte de bateaux qu'il utilisait pour le transport et les communications. Les bateaux de transport sont

votre source première d'or dans cette campagne. Vous gagnez trois pièces d'or pour chaque bateau de transport que vous possédez

lors de vos phases de gain d'or. Vous pouvez acheter davantage de bateaux de transport en payant le coût en or de la case suivante de la piste.

*Exemple:*

*Vous possédez un bateau de transport. Il vous coûtera deux pièces d'or pour acheter un bateau de transport et déplacer son pion dans la case « 2 ». Si vous voulez un troisième bateau de transport, cela vous coûtera quatre pièces d'or supplémentaires.*



**Piste du môle** – Les gouverneurs de Tyr interdirent l'accès de l'île à Alexandre. Comme elle était lourdement protégée, ils pensaient qu'ils y

seraient à l'abri. Pour atteindre l'île, Alexandre ordonna à ses hommes de faire tomber des blocs de pierre, de la terre et du bois dans l'eau afin de former une allée large de cent mètres et longue de 800 mètres appelée un môle et reliant le continent à l'île. Cela lui a permis d'amener des hommes et de l'équipement de siège jusque devant les murs de l'île. Placez le pion du môle sur la case « Start » de la piste du môle. A chaque tour, vous pouvez acheter une nouvelle section de môle et avancer le pion d'une case en direction de Tyr. Le coût de chaque nouvelle section est indiqué sur les cases de la piste du môle. Si le pion du môle se trouve dans la dernière case lors de la phase de mouvement de votre armée, vous pouvez lancer un dé de reconnaissance et déplacer vos forces vers Tyr pour y engager une bataille.



**Piste des bateaux de siège** – Alexandre avait fait arrimer plusieurs galères entre elles puis avait fait construire dessus de grandes tours de siège pour

transporter des engins de siège jusque devant les murs de Tyr. Vous obtenez de lancer un dé d'attaque par bateau de siège pour chaque bateau de siège que vous possédez. Quand vous construisez des bateaux de siège, déplacez le pion le long de la piste. Le coût pour construire chaque nouveau bateau est indiqué dans chaque case. Les bateaux de siège infligent un dégât sur un mur sur un jet

de 3 ou moins. Si un dégât est enregistré, lancez un dé pour déterminer quelle section de mur a subi le dégât. S'il y a un mur détruit lors de la phase de mouvement de votre armée, vous pouvez effectuer un jet de reconnaissance et déplacer vos forces dans Tyr pour y engager une bataille.



**Piste de la flotte de Tyr** – Tyr possède une flotte de navires de guerre qui tentera d'attaquer votre môle, couler vos bateaux de transport et de siège et

permettre à Tyr de reconstruire des murs endommagés et de regagner des navires de guerre perdus. Tyr obtient de lancer un dé d'ordre ennemi pour chaque navire de guerre qu'elle possède. Vous pouvez dépenser de l'or pour réduire les navires de guerre ennemis. Le montant de l'or est indiqué sur la piste. Vous pouvez réduire la flotte ennemie d'une ou plusieurs cases à chaque tour.

*Exemple:*

*Le pion du navire de guerre ennemi se trouve dans la case « 3 ». L'ennemi obtiendra trois jets de dé d'ordre ennemi. Si vous voulez réduire la flotte ennemie à « 2 », il vous en coûtera six pièces d'or.*

**Ordres ennemis de Tyr** – Plusieurs résultats indiquent « ou ». Vous pouvez choisir l'effet à subir. Si vous ne pouvez appliquer aucun des effets, vos forces sur la feuille de marque subissent un dégât.

*Exemples:*

*L'un des jets d'ordre ennemi est un « 3 ». Vous n'avez aucune section de môle construite et ne possédez que deux pièces d'or. Vous devez faire subir un dégât à vos forces. Si vous aviez eu trois pièces d'or, vous auriez du perdre votre or. Vous ne pouvez pas choisir de garder votre or et d'infliger le dégât à vos forces.*

*L'un des ordres ennemis est un « 2 », mais l'ennemi n'a pas de section de mur endommagée ou détruite et possède les quatre navires de guerre. Vous devez subir un dégât.*

Un ordre « Répare le Mur » fera passer une section de mur détruite à réduite, ou une

section de mur réduite à pleine puissance. Si plus d'une section de mur est réduite/détruite, vous pouvez choisir laquelle réparer. Cependant, vous devez réparer un mur détruit avant de pouvoir réparer un mur réduit. Chaque résultat « Regagne un Navire de Guerre » fait déplacer le pion « Warship » d'une case vers le haut de la piste.

Soustrayez 1 aux jets d'ordre ennemi de Tyr après le tour de février 332. Une fois que Tyr est conquise, ne lancez pas de dé pour les ordres ennemis de Tyr.

Même après que Tyr soit conquise, vous pouvez continuer d'acheter des bateaux de transport pour gagner davantage d'or au cours de la campagne et des sections du môle pour achever le môle, aussi longtemps que vous restez dans le vieux Tyr. Historiquement, Alexandre avait presque achevé le môle lorsque les bateaux de siège finirent par percer les murs. Il acheva le môle immédiatement après avoir conquis Tyr, ce qui lui permit de faire parader ses troupes cérémonieusement dans la cité insulaire.

**Victoire** – Si le môle est achevé lorsque vous gagnez la campagne, vous gagnez 15 points de victoire supplémentaires.

Historiquement, après avoir conquis Tyr, Alexandre s'aventura en Égypte en quête d'une prophétie au temple d'Amon-Zeus. En achevant la campagne rapidement, vous aurez le temps d'effectuer ce périple. C'est la raison pour laquelle il y a un saut en points de victoire entre octobre 332 et novembre 332. Si vous gagnez la campagne avant novembre 332 AvJc, vous gagnez une glorification.

## **Gaugamèle**

Lors de la campagne de Gaugamèle, les soldats d'Alexandre ont été confrontés à un moral bas, à la maladie et à la mutinerie. Ses troupes ont fait campagne pendant des années et voulaient rentrer chez eux. Ces règles spéciales reflètent ces conditions.

**Gouverner / Raser** – Vous recevez moins d'or en gouvernant et en rasant que dans les

autres campagnes.

**Opérations ennemies** – Les pions d'opération ennemie n'ont pas leur effet normal. A la place, chaque pion d'opération ennemie que vous n'avez pas annulé inflige deux dégâts sur vos forces lorsque le pion « Go! » est tiré.

*Exemple:*

*Les pions suivants ont été tirés avant le pion « Go! » : « 2 Forces », « 1 Force » (annulé) et « 1 Mur ». Vous subissez quatre dégâts quand le pion « Go! » est tiré.*

## **Matériel supplémentaire**

Nous pensons que proposer du nouveau matériel est le meilleur moyen pour garder aux jeux tout leur attrait. Nous fournirons gratuitement du nouveau matériel pour ce jeu sur notre site internet: [www.dvg.com](http://www.dvg.com). Si vous avez des idées de règle optionnelle, de scénario ou d'extension, envoyez-nous un courriel. Notre but est de rendre disponible aussi bien notre nouveau matériel que celui envoyé par les joueurs.

## **Crédits**

Conception du jeu	Dan Verssen
Développement du jeu	Holly Verssen Wan Chui
Graphismes	Clara Cheang Tim Couper
Relecture des règles	Jim Silsby Jr Donald Garlit
Tests	Kevin Verssen Kira Verssen
Traduction française	Arnauld Della Siega

Remerciements particuliers également à tous ceux qui ont corrigé les premières éditions des règles postées sur notre site internet et nous ont laissé de précieuses remarques.

Copyright 2009 • Dan Verssen Games (DVG)

## Campagnes liées

Vous pouvez jouer les quatre campagnes en ordre chronologique afin de vivre le déroulement de la vie d'Alexandre le Grand. Lorsque vous faites ainsi, le résultat final d'une campagne modifie la situation de départ de la campagne suivante. Votre but ultime est de développer votre cote d'immortalité. Il s'agit d'une mesure du nombre d'années dont on se souviendra de vous.

A la fin de chaque campagne achevée avec succès, vous pourrez conserver certaines de vos ressources et réalisations, tandis que d'autres seront convertis en points d'immortalité. Une fois que vous avez achevé avec succès les quatre campagnes, vous pouvez utiliser le tableau d'immortalité pour déterminer votre niveau de réussite.

## Commencer une campagne liée

A partir de la seconde campagne, n'utilisez pas les forces, les conseillers et le niveau de glorification d'Alexandre indiqués dans la zone de *Set-Up*. Utilisez les forces, les conseillers et le niveau de glorification d'Alexandre avec lesquels vous avez terminé la dernière campagne. Vous conservez également tous les pions d'intuition non dépensés.

Si vous terminez une campagne avec une prophétie non résolue, vous avez échoué à accomplir cette prophétie et subissez une pénalité.

## Règle optionnelle: calcul de la victoire lors d'une campagne seule

Si vous jouez une campagne seule, vous pouvez utiliser les points d'immortalité de la table de ressource finale pour une analyse plus détaillée de votre niveau de victoire.

Ressource finale	Devient...	Points d'immortalité	Souvenir pendant...
Chaque région gouvernée	Points d'immortalité x6	0 à 69	50 ans
Chaque point de gloire non dépensé	Points d'immortalité x4	100 à 139	100 ans
Chaque point de victoire remporté	Points d'immortalité x2	140 à 209	500 ans
Forces	Transféré à la nouvelle campagne	210 à 279	1000 ans
Conseillers	Transféré à la nouvelle campagne	280 à 349	1500 ans
Glorification	Transféré à la nouvelle campagne	350 à 419	2000 ans
Intuitions non dépensées	Transféré à la nouvelle campagne	420 à 489	2500 ans
Or non dépensé	Défaussé	490 à 559	3000 ans
Cités / Temples	Défaussés	560 à 629	4000 ans
Chaque région rasée	Défaussée	630 et plus	5000 ans

A la fin de la campagne de Gaugamèle, vous gagnez un nombre de points d'immortalité égal au niveau de glorification final d'Alexandre x10.

### Exemple:

*Après avoir achevé une campagne avec succès, vous avez: 4 régions gouvernées, 3 points de gloire non dépensés, 25 points de victoire remportés, 30 pièces d'or non dépensés, une région rasée, 4 forces, 2 conseillers, Alexandre (3) et 2 pions d'intuition non dépensés. Vous gagnerez 86 points d'immortalité (24+12+50) et transférerez vos forces, conseillers, Alexandre glorifié et les pions d'intuition non dépensés dans la prochaine campagne.*

## Exemple détaillé de tour et de bataille



Voici un exemple pas à pas du premier tour d'une campagne du Granique.

Après la mise en place initiale, mon premier objectif est de conquérir Chéronée. En suivant la séquence de jeu, j'avance le pion de tour de « Start » à 338 avjc. Je n'ai pas encore de force réduite donc je saute la phase de réarmement.

Je lance un dé d'ordre ennemi pour chacune des trois forteresses de la carte. A Sardes, j'obtiens un 1. En comptant la distance séparant Sardes de l'emplacement actuel de l'armée d'Alexandre, située en Macédoine, mon résultat devient un 5. En me reportant à la table des ordres ennemis, je dois soit dépenser deux pièces d'or ou subir un dégât. Je choisis de dépenser l'or et le retire de mon trésor. Pour Halicarnasse, j'obtiens un 3, qui devient un 9. J'obtiendrais deux pièces d'or si je conquiers Halicarnasse par intimidation. Je place deux pièces d'or dans la région d'Halicarnasse. Enfin, j'obtiens un 6 pour Lycie, qui devient 10+, ce qui n'a pas d'effet.

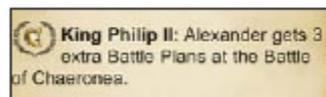
Je retourne un pion d'opération ennemie et vois qu'il s'agit d'un pion « 1 Force ». Je pourrais annuler le pion en dépensant deux pièces d'or, mais décide de ne pas le faire. Je

tire une cavalerie lourde du récipient des forces perses et je la place dans la section des forces d'opération ennemie.

C'est maintenant le moment de ma phase de conquête. Je décide de me déplacer de Macédoine à Chéronée. J'obtiens un 4 pour mon jet de reconnaissance. Comme le résultat est inférieur au nombre de forces que je possède, je sais que je vais dépenser de l'or au lieu de subir des dégâts. Je possède cinq forces. Je soustrais le résultat de mes forces ( $5 - 4 = 1$ ). Je paye une pièce d'or. Je déplace mes forces d'une région, ce qui place l'armée d'Alexandre à Chéronée.

Chéronée abrite quatre forces de Grèce du sud. Je place ces quatre forces au-dessus des miennes sur le champ de bataille de la feuille de marque, en organisant les forces selon leur vitesse.

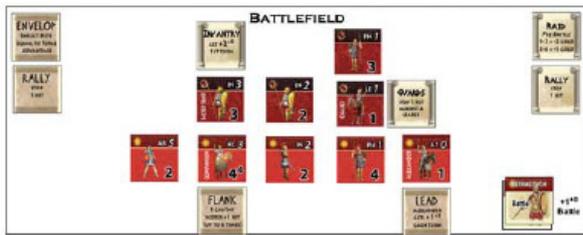
Les Grecs tirent quatre plans de bataille, un pour chacune de leur force. Ils obtiennent « Raid », « Infanterie », « Gardes » et « Ralliement ». Après avoir pris connaissance de leurs plans de bataille, je peux choisir les miens. J'obtiens un nombre de plans de bataille égal à la valeur de bataille sur le pion d'Alexandre. Dans cette première partie de sa vie, il n'a qu'une valeur de bataille de 1 et une vitesse de 0. J'obtiens un plan de bataille.



De même, la carte me dit que le roi Philippe II est présent, j'obtiens donc trois plans de bataille de plus. J'obtiens aussi un plan de bataille car j'ai Héphaestion comme conseiller. Je peux également dépenser une pièce d'or pour chaque plan de bataille supplémentaire que je désire acheter, mais je préfère économiser mon or pour plus tard.

Je choisis les plans « Ralliement », « Commandement », « Prise de flanc », « Prise de flanc » et « Enveloppement » et je

les place sur le champ de bataille. Près de mon pion « Prise de flanc », je place un dé montrant le chiffre 2 pour me rappeler que je l'ai acheté en double.



Comme les Grecs possèdent un plan pré-bataille, je lance le dé pour le pion « Raid » et obtiens un 1. Je retire deux pièces d'or de mon trésor puis défausse le pion « Raid » ennemi.

La bataille commence avec les forces ayant la vitesse la plus rapide. Dans ce cas, il s'agit de mon archer. Il obtient un 5 ce qui correspond à un échec. Ensuite je peux choisir de lancer le dé soit pour la cavalerie lourde de mes Compagnons ou pour le Bataillon Sacré des Grec. Tous deux sont censés attaquer simultanément, qui commence en premier importe donc peu. Je lance d'abord le dé pour l'infanterie grecque du sud. Elle obtient un 4, ce qui correspondrait normalement à un échec, sauf qu'elle possède le plan de bataille « Infanterie » qui lui confère +2 à son attaque. Le tir fait mouche. Je retire mes archers, qui n'ont besoin que d'un dégât pour être détruits. J'attaque avec mes Compagnons, qui obtiennent un 2. Ils infligent deux dégâts parce que j'ai obtenu un résultat inférieur ou égal à leur valeur en exposant. Je choisis d'utiliser l'un de mes plans de bataille « Prise de flanc ». Les Compagnons infligent donc trois dégâts. Le plan de bataille grec « Ralliement » absorbe un dégât, et je choisis la phalange grecque pour absorber les deux autres dégâts, ce qui détruit celle-ci.

L'infanterie grecque obtient un 2, causant un dégât. J'utilise mon plan de bataille « Ralliement » pour arrêter ce dégât. Mon infanterie obtient un 4, raté. Charès obtient un 6, raté.

Ma phalange attaque d'une manière spéciale. Elle commence son attaque avec une valeur de bataille de 4. Si elle touche en obtenant 4

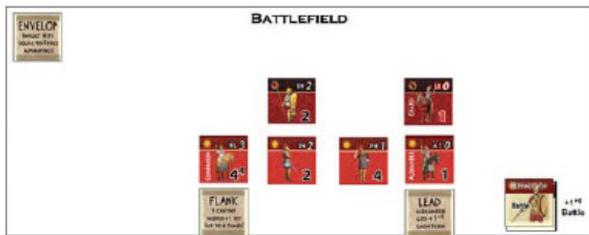
ou moins, les Grecs subissent un dégât. La phalange peut attaquer de nouveau avec une valeur de bataille de 3, touchant sur un 3 ou moins. Ceci se poursuit jusqu'à une valeur de bataille de 1, mais seulement si la phalange continue de toucher. Si elle vient à rater, son tour est terminé. Dans cette bataille, elle touche avec un résultat de 3. Elle continue et touche avec un 1, et finalement rate avec un 5. Elle inflige deux dégâts. Je détruis le Bataillon Sacré.

Alexandre a maintenant une décision très importante à prendre. Il peut attaquer les forces grecques régulières ou viser spécifiquement Charès, leur chef. S'il attaque Charès, alors tous les dommages infligés dans le futur par Charès seront dirigés directement vers Alexandre, pas à mes autres forces. Si Alexandre est touché, deux glorifications seront retirées de son pion. Il n'a pas encore remporté de glorification, donc deux dégâts le tueraient et mettraient un terme à la partie. Cependant, si Alexandre parvient à détruire Charès, toutes les autres forces grecques fuiront, mettant fin à la bataille avec Alexandre victorieux.

Je décide qu'Alexandre attaque Charès. Avec sa valeur de bataille, Alexandre doit obtenir un 1 pour toucher. Mon plan de bataille « Commandement » ajoute 1 à sa valeur de bataille, la portant à 2, et donnant à Alexandre un exposant de 1. Aussi, comme son conseiller est Héphaestion, il gagne un autre 1 à sa valeur de bataille. Il infligera un dégât sur un 2 ou 3 et deux dégâts sur un 1. Il obtient un 1, causant deux dégâts. Je retire le plan de bataille « Gardes » et inflige un dégât à Charès, ce qui fait retourner son pion et le réduit à une vitesse de 0. Charès est alors déplacé près d'Alexandre, qui a également une vitesse de 0.

A la fin du tour 1, le plan de bataille « Infanterie » est retiré.

Voici à quoi ressemble la bataille au début du tour 2:



Le tour 2 commence avec ma cavalerie lourde incapable d'attaquer. Elle ne peut attaquer que lors des autres tours, sauf si elle possède le plan de bataille « Charge ». L'infanterie grecque obtient un 2 et touche. Mon infanterie est la moins susceptible de causer de réels dommages, donc je dirige le dégât vers elle et la retourne. Mon infanterie peut lancer le dé avant de subir le dommage. Elle lance le dé et obtient un 6, raté.

Ma phalange obtient un 4 et touche, ce qui retourne l'infanterie grecque. Elle lance encore le dé et obtient un 4, raté. Le fait d'avoir raté est en fait une bonne chose. Si la phalange avait causé un dégât supplémentaire, l'infanterie aurait été détruite et Charès aurait quitté le champ de bataille, m'empêchant de remporter deux points de gloire.

Je peux utiliser mon « Enveloppement », ce qui mettrait fin à la bataille. Je possède quatre forces et l'ennemi seulement deux. La différence de forces sera de deux, causant deux dégâts (à l'infanterie, pas à Charès. Seul Alexandre peut attaquer Charès). S'il ne reste plus à l'ennemi qu'un chef, ce chef retraitera. Je ne choisis pas l' « Enveloppement » et continue avec la bataille décisive entre Charès et Alexandre. Si l'un touche, l'autre meurt. Je regrette d'avoir utilisé mon « Ralliement » maintenant, cela aurait constitué une protection contre une attaque de Charès.

Charès lance le dé en premier et rate. Alexandre obtient un 3. Un dégât. C'est suffisant pour retirer Charès de la bataille, ce qui met fin à la bataille (toutes les autres forces grecques le suivent).

Continuant la séquence de jeu, je collecte maintenant mes points de gloire. Je gagne deux points de gloire pour la bataille et deux autres points pour avoir éliminé un chef. J'ajoute les quatre points de gloire à la zone

*Glory/Gloire* de la feuille de marque. Puis, je choisis soit de raser la région, ce qui me fait immédiatement gagner douze pièces d'or, soit de gouverner la région, ce qui me fait gagner cinq pièces d'or à chaque tour pour le reste de la campagne du Granique. Je choisis de raser la région et je place immédiatement douze pièces d'or dans mon trésor (*Treasury*).

Je pourrais répéter la phase de conquête et encore effectuer des reconnaissances, mais je préfère dépenser mon or et ma gloire ici à Chéronée. Je n'ai pas le conseiller Antipater qui me m'aurait permis d'effectuer différents types d'achat, donc je dois décider ce que je veux acheter avec mon or. Si j'avais eu suffisamment d'or pour acheter Antipater, j'aurais alors pu acheter une combinaison de choses au lieu d'une seule.



Je choisis d'acheter un temple, qui me donnera l'usage d'un pion de destin dans mes futures batailles. Chaque pion de destin me permet de relancer un jet de dé (n'importe lequel) effectué par l'armée d'Alexandre au cours de chaque bataille.

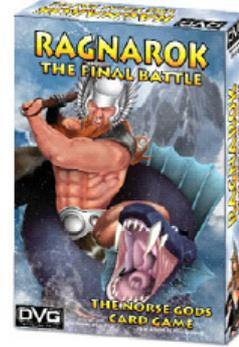
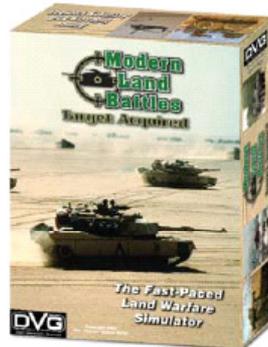
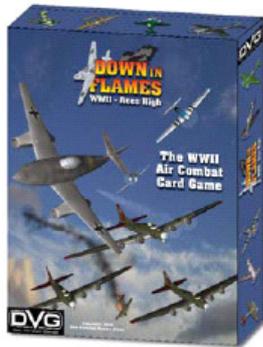
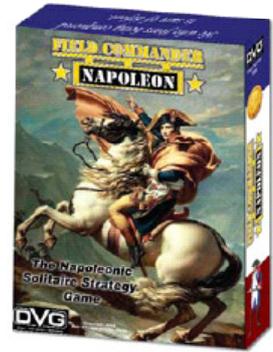
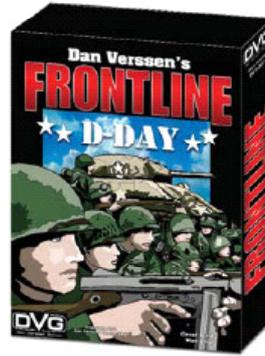
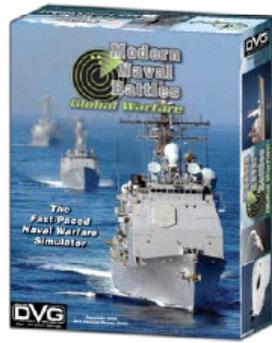
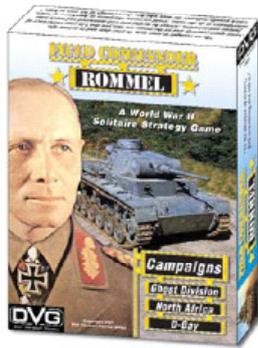


Je place le temple à Chéronée. Je n'ai pas assez de points de gloire pour un conseiller, mais je peux en dépenser trois pour le tirage aléatoire d'un pion Intuition. Je tire un pion « Manœuvre », qui empêche l'ennemi d'attaquer lors du premier tour d'une bataille. Un pion Intuition vraiment utile.

Ceci termine mon premier tour de la campagne du Granique.



## Some of our fine DVG games...



To see more, please visit us at:

**[www.dvg.com](http://www.dvg.com)**

