SEQUENCE DE JEU
1. Ordre du tour: joueur avec le moins de VP choisit qui commence
2. Désignation de l'usurpateur: joueur avec le plus de VP
3. Renforts: 2UC/tour
+1 loyal macédo pour le contrôle de la Macédoine
+1 loyal macédo joueur avec le plus de LP
+2 mercenaires joueur avec le plus de VP
4. Distribuer 5 cartes
5. Phase stratégique (toutes les phases, joueur après joueur)
1/ Surrender
2/ Tyche
3/ Mouvement
4/ Forage
6. Isolation
7. Fin de tour

Surrender: - Retirer un marqueur dans une minor city ennemie ou en placer un si vide
- Siège gratuit: sur un major ou independent avec armée ≥3UC, si réussi: placer un marqueur

Cartes Tyche:
- Marche forcée = # de la carte OP
- Placer marqueur de contrôle = # OP à 2PM d'un marqueur
- Train troops: jusqu'à 3OP pour un mercenaire
Jusqu'à 7OP pour un loyal macédo

Limite de forage: éliminer 1UC si dépassement (par espace)
- 3UC dans un transit - 8UC ailleurs

Mouvement: 1d6 = MP pour les généraux (voir tableau)
Une armée ≥3UC peut:
- pour 2MP retirer un marqueur dans une minor city
- pour 2MP faire un siège ou subjugation dans un major
Passer à travers un stronghold : attrition colonne "2"
Pas de jet de mouvement = 1UC mercenaire

Overrun: si rapport de 5:1

Major city: 2UC + généraux à l'intérieur

Généraux seuls: pas dans espace avec UC ennemie ni stop avec un général ennemi mais peut traverser celui-ci. Si général seul avec UC ennemies, jet de dé. 5-6=mort 1-4: dispersed

Mouvement naval: jusqu'à 8UC. Pas de mvt terrestre avant ET après mvt naval. Pas besoin de s'arrêter si UC ennemies.

Interception: 1d6>initiative (dans un transit = -1)
Possible: - controled space
- sans marqueur independent et UC
- tout espace avec UC amies
Pas possible: - mountain, strait, sea
- ennemy controled space sans UC ennemies
- tout espace avec des UC ennemies
Réussi: - bataille OU
- retourne au dernier espace et stop

Avoid battle: 1d6>initiative
Si réussi: bouge de 2PM (dans un transit= -1)
Si manqué: pas de local troops pour la bataille
Seulement dans un espace ami ou neutre: pas avec une UC ennemie ou tout espace avec UC amies. Pas de pick up dans le 1er espace avoidé et pas de split du tout.
Armée évitée peut poursuivre ou aller ailleurs si encore des PM.

Land combat: somme des UC:
+1 ds un controled space
+2 dans une province contrôlée
Unités dans une ville assiégée peut combattre (sortie)
Battle rating d'un général = min au dé
(ex: BR=3 si 1d=1 alors =3)
Pertes: - Tous mercenaires et El sont éliminés
- UC macédo : attrition (survivants dans dispersed)
- Généraux dans la dispersed
- Royal family : captués (H) ou inactives (F)
Egalité: 2 armées: -1UC et attaquant recule d'un espace

Flottes: Upgrade avec une carte #4OP
Si perd une bataille ou change de main: réduite
Mvt complet doit être annoncé. Joueur avec au moins 1 flotte peut intercepter d'1 marqueur de contrôle à 2 espaces du mvt
Si mvt naval sans flotte est intercepté = 0
Perdant: perd ses flottes (dispersed en réduites) + UC: attrition et retour vers esapce d'ambarcation

Unités: Eléphants = 1d6 – 2
Royal Army: 1. Ne combattent pas adversaire avec le + de LP
2. Combattent en cas d'égalité de LP
Si 1. RA est mise de côté et si combat perdu, ils rejoignent le gagnant. RA avec camp qui a + de LP perd: restent avec lui
Passe à l'adversaire + de LP en cas de siège (14.3)

Siège: avec ≥3UC coute 2PM
Dans city: - 2UC → 3 points de siège
- 1 UC → 2 points de siège
- 0 UC → 1 point de siège
Independent stronghold : toujours 3 points de siège
Minor city : toujours 1 point de siège

Armée indépendante: 3 PM
Retire 1 marqueur de contrôle ds 1 minor où elle termine mvt

Champion sinon Successor:
Ch peut attaquer Succ sans pénalité
Ch attaque Ch et devient Succ (-3LP)
Redevient Ch à 0VP
1 Prestige = 1 LP
4PP si armée avec corps d'Alex attaqué

Isolation: marqueur de contrôle trace jusqu'à espace contrôlé ou UC amie

VICTOIRE: 1. 18LP
2. si 23VP ou 18 LP (victoire immédiate)
3. Qd Heracles ou AlexIV sont en age avoir le plu s de VP + LP

VP: - Provinces
- Flotte : 3VP à la plus grosse (min 3 flottes)
- Hellespont (5 espaces) : 2VP
- King of Asia: 4VP (controler Bablylonie, Phrygie, Syrie)