

A KARL HAUSSER DESIGN



HISTORY OF THE ANCIENT SEAS - EXPANSION II

PIRATES AND BARBARIANS



HISTORY OF THE ANCIENT SEAS

EXPANSION 2: PIRATES & BARBARES

Cette extension peut être utilisée pour les trois jeux qui font partie de la série « History of the Ancient Seas » : **HELLAS**, **DIES IRAE** et **MARE NOSTRUM**.

Avec cette extension, les joueurs auront une expérience de jeu complètement nouvelle et différente. Elle rendra les parties plus difficiles à gagner.

- Cette extension contient un total de 25 pièces de jeu en bois noir : 15 barbares et 10 navires pirates.
- Si vous jouez à HELLAS, utilisez seulement 8 Barbares et 6 Pirates.
- Si vous jouez à DIESS IRAE, utilisez seulement 10 barbares et 8 pirates.
- Si vous jouez à MARE NOSTRUM, utilisez les 25 pièces.

Les pirates et les barbares sont activés par les joueurs, qui les déplacent sur la carte et peuvent contester les hexagones contrôlés par les joueurs adverses et même attaquer les hexagones, les forteresses/ports et les comptoirs commerciaux. Ils peuvent être activés par n'importe quelle faction.

1. ACTIVATION DES PIRATES ET DES BARBARES

À partir de maintenant les Pirates et les Barbares seront appelés PB.

Un joueur qui choisit l'action ATTAQUER peut décider d'activer les PB au lieu de réaliser une attaque avec ses propres unités.

Le joueur qui active les PB peut soit faire entrer de nouveaux PB sur la carte et déplacer les PB qui sont déjà sur la carte OU il peut initier un combat avec les Barbares dans un hexagone contesté.

2. FAIRE ENTRER ET DÉPLACER DES PB

Tout d'abord, le joueur peut placer 1 nouveau Pirate et 1 nouveau Barbare sur n'importe quel hexagone du bord de la carte. Les Pirates doivent être placés sur un « hexagone de mer » et les Barbares doivent être placés sur un « hexagone de terre ». Ces hexagones ne peuvent pas contenir d'unité d'une quelconque faction.

Ensuite, le joueur peut déplacer les PB qui se trouvent déjà sur la carte.

Les barbares ont un potentiel de déplacement de 4 et les pirates de 5.

Les barbares ne peuvent entrer que dans les hexagones terrestres et côtiers, tandis que les pirates ne peuvent entrer que dans les hexagones maritimes, insulaires et côtiers.

Les barbares ne peuvent jamais être transportés par les pirates.

Le joueur qui a activé les PB peut les déplacer où il le souhaite selon les règles de déplacement (c'est-à-dire en payant 2 points de déplacement pour entrer dans un hexagone de montagne).

Dès que les PB entrent dans un hexagone avec un comptoir ou une forteresse, ils doivent arrêter leur déplacement et cet hexagone devient alors contesté. Les PB restent dans l'hexagone aussi longtemps qu'ils sont attaqués et éliminés ou qu'un joueur les déplace hors de l'hexagone contesté.

Dans un même hexagone, il ne peut jamais y avoir plus de 3 « Barbares » ou 3 « Pirates ».

3. PB AU COMBAT

Tout joueur qui choisit l'action ATTAQUER peut initier un combat avec n'importe quel Barbare sur la carte qui se trouve dans le même hexagone qu'une légion, une armée, un comptoir de commerce, une forteresse ou un monument de n'importe quelle faction.

Les règles de combat pour les PB sont identiques à celles du manuel de règles.

Les barbares ont une valeur de combat de « 2 » et les pirates ont une valeur de combat de « 1 ».

S'il y a plus d'un PB dans un hexagone, leur valeur de combat est combinée.

Un barbare se trouvant dans un hexagone avec un comptoir de commerce, une forteresse ou un monument sans garnison peut les détruire en étant activé par une action « ATTAQUER ».

***Remarque :** les règles ci-dessus signifient que 3 barbares dans un hexagone qui sont activés avec une action « ATTAQUER » peuvent détruire une forteresse ou un monument sans garnison.*

***Remarque :** selon les règles, les unités attaquantes ont besoin de 8 VC pour détruire un monument. Les pirates n'ont besoin que de 6 VC pour détruire un monument.*

La valeur de combat des barbares n'est modifiée que lorsqu'ils sont attaqués dans un hexagone de montagne.

Les PB peuvent être attaqués par des unités de n'importe quelle faction.

Si les PB sont éliminés au combat, ils sont remis dans le stock de pièces de jeu. Ils peuvent être réutilisés.

Un pirate ne peut pas attaquer les navires ennemis. Un pirate peut contester un hexagone côtier ou insulaire avec un comptoir de commerce et/ou un/une port/ forteresse.

***Remarque :** les pirates n'attaquent pas les navires d'une faction. Comme ils ont une valeur de combat de « 1 », ils peuvent détruire un navire ennemi si trois Pirates se trouvent dans le même hexagone lorsqu'ils sont attaqués.*

CRÉDITS

- Auteur:** Karl Hausser
- Développement:** Uwe Walentin
- Graphiste:** Marc von Martial
- Mise en page:** Marc von Martial
- Relecture:** David O’Duffy, Andrew Fisher, Michael Pertsinakis, Benjamin Rodigas, Maria Dolores Millan Callado
- Test de jeu:** Em (je n’oublierai jamais nos promenades inspirantes à la découverte des ruines de l’ancien port de Fallassarna en Crète), Lea Sigrist, Luis Walentin, Valentin Poletti, Jonas Poletti, Keanu Probst, Simon Lander, Stefan Herbst, Sam Miller, Gregor Schlecht, Eric Maier, Mike “veni, vidi, vici” Webb, “Big Nouse” Charlie Sims, Frédéric Mahon, Jacob Benett. Un remerciement tout particulier va à mon fils Luis, qui a testé et re-testé le jeu pendant de nombreuses soirées yufka avec moi, depuis les premiers prototypes « moches » jusqu’à la version finale. Personne ne connaît ce jeu mieux que lui.
- Special thanks:** Very special thanks to all our backers, supporters and customers. Without you “History of the Ancient Seas” would not have been possible.



Sound of Drums GmbH
St. Gallerstrasse 19
8580 Amriswil
Switzerland

© 2023 Sound of Drums GmbH