

A KARL HAUSSER DESIGN



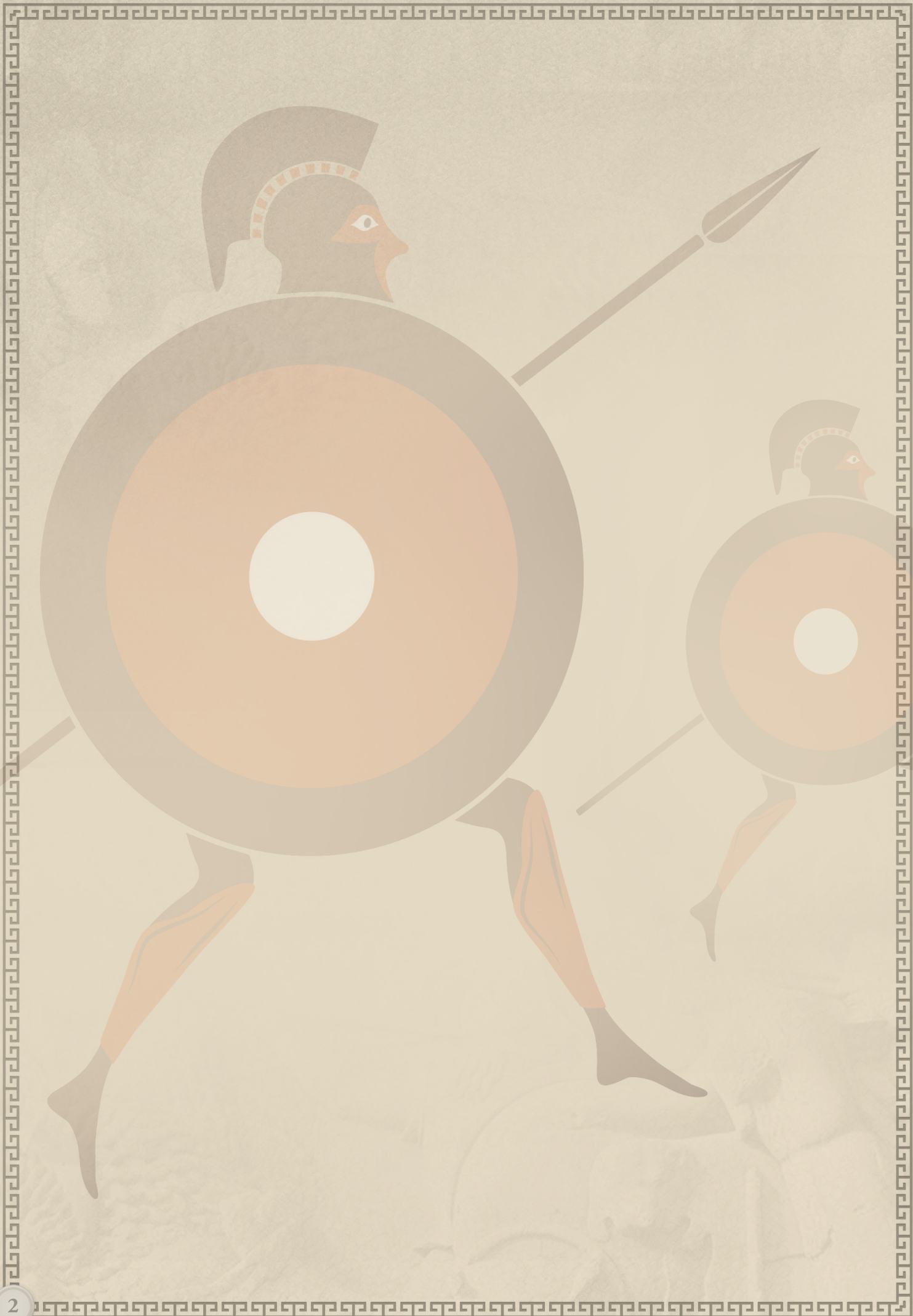
HISTORY OF THE ANCIENT SEAS II

DIES IRAE

LIVRET DE RÈGLES



SOUND
of DRUMS





DIES IRAE n'est pas un jeu compliqué.

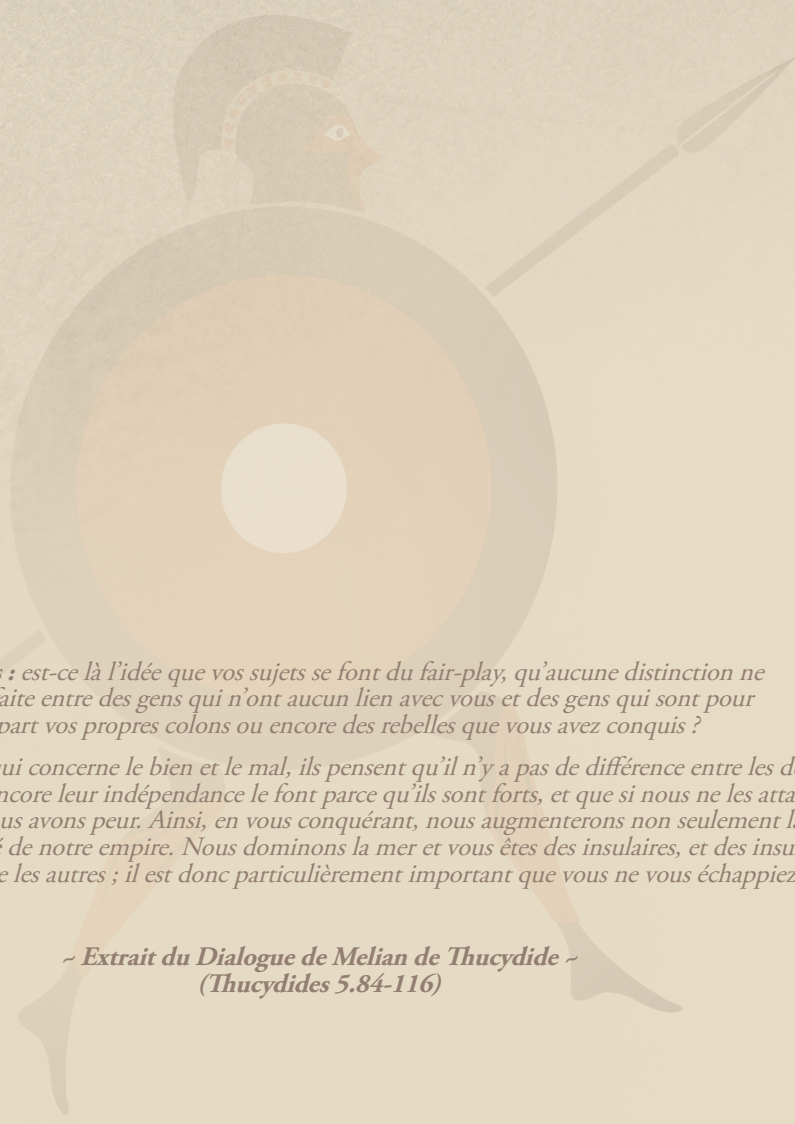
Pour remporter la victoire, vous devrez vous reposer sur vos compétences et vos décisions, sans aucun élément de chance.

Il n'y a pas de dés ni de cartes. C'est un jeu très intense : une seule erreur peut revenir vous hanter, même trois heures plus tard. Et, comme il n'y a ni dés ni cartes, vous ne pouvez vous en prendre qu'à vous-même (ou peut-être à l'adversaire menteur en qui vous avez été mal avisé de placer votre confiance !)

Les Méliens : Et comment pourrait-il être aussi bon pour nous d'être les esclaves que pour vous d'être les maîtres ?

Les Athéniens : Vous, en cédant, vous vous sauveriez du désastre ; nous, en ne vous détruisant pas, nous pourrions profiter de vous.

*~ Extrait du Dialogue mélien de Thucydide ~
(Thucydides 5.84-116)*



Les Méliens : est-ce là l'idée que vos sujets se font du fair-play, qu'aucune distinction ne doive être faite entre des gens qui n'ont aucun lien avec vous et des gens qui sont pour la plupart vos propres colons ou encore des rebelles que vous avez conquis ?

Les Athéniens : en ce qui concerne le bien et le mal, ils pensent qu'il n'y a pas de différence entre les deux, que ceux qui préservent encore leur indépendance le font parce qu'ils sont forts, et que si nous ne les attaquons pas, c'est parce que nous avons peur. Ainsi, en vous conquérant, nous augmenterons non seulement la taille, mais aussi la sécurité de notre empire. Nous dominons la mer et vous êtes des insulaires, et des insulaires plus faibles aussi que les autres ; il est donc particulièrement important que vous ne vous échappiez pas.

~ Extrait du Dialogue de Melian de Thucydide ~
(Thucydides 5.84-116)

pour plus d'informations, veuillez consulter le site :
www.soundofdrums.org



SOMMAIRE

1. DESCRIPTION ET DÉROULEMENT GÉNÉRAL DU JEU	6
2. COMMENT GAGNER	6
3. ÉLÉMENTS DU JEU	7
3.1. Le plateau de jeu	8
3.2. Terrains	9
4. MISE EN PLACE	10
5. TOUR DE JEU	11
6. COLLECTER LES REVENUS	11
7. LE PREMIER JOUEUR	12
8. LE CYCLE D' ACTIONS	12
9. LES ACTIONS	13
9.1. Se déplacer	13
9.2. Attaquer	14
9.3. Construire des unités, des forteresses & des monuments	17
9.4. Créer des comptoirs de commerce	17
9.5. Payer pour la stabilité	18
9.6. Développer	18
9.7. Passer	20
9.8. Demander l' armistice	20
10. APPROVISIONNEMENT ET MAINTENANCE DE LA FLOTTE	21
11. LE CONTRÔLE DES ÎLES & DES PROVINCES	21
12. MONUMENTS	22
13. ARMÉES & FLOTTES	22
14. RÉVOLUTION	23
15. FIN DE LA PARTIE	23
16. LIMITE DU NOMBRE DE PIÈCES DE JEU	23
17. RÈGLES OPTIONNELLES	24
18. CRÉDITS	26



1. DESCRIPTION ET DÉROULEMENT GÉNÉRAL DU JEU

Vous dirigerez soit les Cités-États de Grèce, soit l'empire de Perse ou l'Égypte. Votre objectif est de devenir l'empire prédominant dans cette région du monde connu. Pour y parvenir, vous devrez construire des armées et des flottes, étendre votre puissance commerciale, conquérir des îles et des provinces, développer vos compétences militaires, votre efficacité économique et votre culture, tout en ayant toujours un œil sur la richesse et la stabilité de votre peuple.

À chaque tour, les joueurs collecteront simultanément des revenus. Leur niveau de revenus dépendra de la quantité de marchandises que chaque joueur contrôle et de leur niveau d'avancement sur le tableau de développement dans la section consacrée à l'économie.

À chaque tour, le joueur ayant le niveau le plus avancé dans la section militaire du tableau de développement commence le cycle d'actions en réalisant une action. Les autres joueurs peuvent réaliser leur première action après que le premier joueur a terminé son action.

Les joueurs peuvent choisir parmi les actions suivantes :

- se déplacer
- créer des comptoirs de commerce
- construire des navires, des unités, des monuments et des forteresses/ports
- développer leurs compétences : militaires, de construction navale, économiques et culturelles
- ajuster leur statut de stabilité
- attaquer
- demander un armistice
- passer

Un cycle d'actions se compose de 5 actions réalisées par chaque joueur.

Pendant un tour, les joueurs devront ajuster leur statut de stabilité s'ils perdent le contrôle de provinces ou si leur capitale est conquise et quand ils devront entrer dans de nouvelles phases du tableau de développement, etc.

Une fois le cycle d'actions terminé, les joueurs paient pour leurs flottes et vérifient l'approvisionnement de leurs légions. Vous vérifiez ensuite si un joueur remplit une condition de victoire et si aucun joueur n'a obtenu la victoire, un nouveau tour commence.

Il est recommandé qu'un joueur soit le « banquier » et qu'un autre des joueurs s'occupe des feuilles d'aide au jeu communes (tableau de développement, statut de stabilité, etc.).

2. HOW TO WIN

Il y a deux façons de gagner à **DIES IRAE** :

1. Les empires adverses atteignent le « statut de révolution » sur la piste de stabilité. Ils perdent la partie et vous gagnez.
2. À la fin d'un cycle d'actions, si un joueur a 10 points de victoire (PV) ou plus, ce joueur remporte immédiatement la partie et est déclaré vainqueur.

Un joueur obtient 1 point de victoire (PV) pour chacun des éléments suivants :

- Un monument construit (un maximum de trois monuments peut être construit par chaque joueur).

- Pour chaque « âge d'or » sur la piste de développement ou sur la piste de stabilité qu'un joueur atteint.

Sur la piste de contrôle des îles et des provinces, vous trouverez des cases dorées (claires ou foncées) marquées d'un laurier. Les lauriers dorés dans les cases claires font partie d'une règle optionnelle, voir le point 17.8. Chaque fois qu'un joueur atteint une de ces cases dorées foncées en plaçant un de ses cubes en bois, il gagne 1 PV. Si un joueur perd le contrôle de provinces et/ou d'îles, il peut également perdre des PV.

Il y a un total de 17 PV possibles pour chaque joueur (9 pour le contrôle d'îles et de provinces, 5 pour atteindre « l'âge d'or » et 3 pour la construction des monuments).

Si deux ou trois joueurs ont le même nombre de PV à la fin du cycle d'actions, le joueur qui a construit le plus de monuments est le vainqueur. Si les deux joueurs ont le même nombre de monuments, consultez la piste de stabilité. Le joueur ayant le niveau le plus élevé gagne. Encore une égalité ? Alors le joueur avec le niveau de revenus le plus élevé gagne.



***Exemple :** la Perse et l'Égypte ont commencé un tour avec 9 PV et à la fin de ce cycle d'actions, les deux joueurs ont 11 PV et ont rempli les conditions pour gagner la partie. Les deux joueurs ont construit 2 monuments. Mais comme le joueur de la Perse a atteint la case 7 sur la piste de stabilité et le joueur de l'Égypte seulement la case 6, la Perse est déclarée vainqueur.*

Les joueurs peuvent convenir de raccourcir la durée de la partie en réduisant le nombre de PV à gagner à 8 PV (version courte) ou 9 PV (version moyenne).

ORGANISATION DE CE LIVRET DE RÈGLES

Afin de faciliter l'apprentissage du jeu, les règles sont organisées de manière à ce que chaque page contienne deux colonnes :

La colonne de gauche contient le texte des règles, tandis que sur la colonne de droite vous trouverez des exemples illustrés, des notes de l'auteur, des conseils de jeu, etc.

Vous trouverez nos tutoriels (vidéos) sur notre site Web. Suivez-nous sur Facebook et YouTube.

***Remarque :** une autre option que les joueurs peuvent choisir pour raccourcir la partie est d'utiliser les lauriers dans les cases dorées plus claires sur la piste de contrôle. De cette façon, les joueurs accumuleront plus rapidement des PV pour le contrôle des îles et des provinces. Nous conseillons aux joueurs d'utiliser cette option et de ne viser que 8 PV lors de leur première partie.*

***Remarque :** afin d'éviter la répétition fastidieuse de la formulation « forteresse/port », veuillez noter que lorsque dans les règles vous lisez « forteresse », la règle s'applique également à un port. Une forteresse dans un hexagone côtier ou sur une île est un port. La seule différence entre une forteresse et un port est que dans un port, vous pouvez construire des navires.*

Il en va de même pour les légions et les navires. Pour éviter les termes légion et/ou navire, nous utilisons le terme « unité ». Une unité peut être une légion, un navire ou les deux.

3. ÉLÉMENTS DU JEU

- **1 plateau de jeu** représentant le continent de la Grèce antique, les îles de la mer Égée et les parties occidentales de l'ancien Empire perse et la côte nord de l'Afrique.
- **3 séries de pièces en bois**, une pour chaque puissance dans leur couleur respective : Grèce (bleu), constituée de 13 légions et 11 navires, Perse (blanc), constituée de 20 légions et 7 navires, Égypte constituée de 18 légions et 5 navires. Chaque joueur reçoit également 5 forteresses/ports, 30 comptoirs de commerce (amphores), 36 cubes et 3 monuments, 1 chef, 5 meeples armée ou flotte, soit un total 312 pièces.
- **1 feuille de joueur** pour chaque faction, contenant différentes pistes et cases : Tableau des niveaux de revenus, présentations des armées et des flottes, et instructions de mise en place.
- **1 tableau de développement** utilisé par les trois joueurs. Les joueurs suivent leur niveau de développement respectif sur le tableau de développement dans les quatre catégories « Militaire », « Flotte », « Économie » et « Culture ».
- **1 tableau de contrôle des marchandises** pour suivre les marchandises que chaque joueur contrôle.
- **1 aide pour le tableau de développement / contrôle des marchandises** fournissant une description détaillée de l'utilisation des tableaux de développement et du contrôle des marchandises.
- 1 plaquette avec les jetons d'argent en carton (1s, 5s, 10s, 50s, 100s, 500s Talents).
- **38 cartes** contenant les cartes conditions de victoire et les cartes nécessaires pour jouer au mode solo « Archimède ».
- **1 règle** pour le mode solo « Archimède ».
- **3 aides de jeu** avec tableau des coûts, icônes des ressources et le statut de stabilités.
- **1 livret de règles.**



3.1. LE PLATEAU DE JEU



Le plateau de jeu comporte une grille hexagonale pour ajuster les déplacements.

Sur la carte, les joueurs trouveront les tableaux et les pistes de jeu suivants :

Tableau du cycle d'actions :

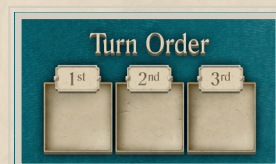
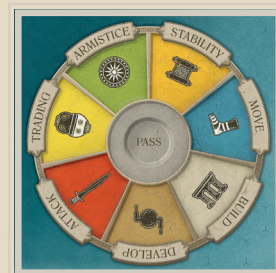
Lorsque les joueurs choisissent une action, ils placent un cube en bois de leur couleur dans la case correspondant à l'action réalisée.

Piste d'armistice :

Les joueurs placent des cubes pour noter les tours à partir desquels les deux joueurs ont convenu d'un armistice. Utilisez une piste différente pour chaque armistice en cours.

Piste d'ordre des tours :

Les joueurs placent des cubes pour noter à chaque tour l'ordre dans lequel les joueurs réalisent leurs actions.



Piste d'approvisionnement :

Les joueurs placent des cubes pour noter le nombre d'unités terrestres qu'un joueur peut approvisionner.

Piste de stabilité :

Les joueurs placent des cubes pour noter la stabilité de leur empire.

Piste de contrôle :

Les joueurs placent des cubes pour noter le nombre d'îles (il y en a 13 au total) et de provinces (également 20 au total) qu'ils contrôlent. La ligne supérieure est utilisée pour marquer le contrôle du nombre de provinces et la ligne inférieure pour marquer le contrôle des îles.

Piste de points de victoire :

Les joueurs comptent les points de victoire (PV) qu'ils ont gagnés.



3.2. TERRAINS

Il existe quatre types d'hexagones :

- terre
- mer
- île
- côte

Les légions peuvent être placées dans des hexagones terrestres ou côtiers ainsi que sur des îles.

Les navires ne peuvent être placés que dans des hexagones de mer, de côte ou d'île.

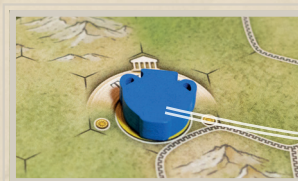
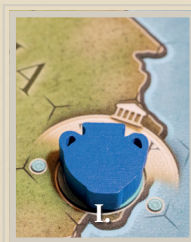
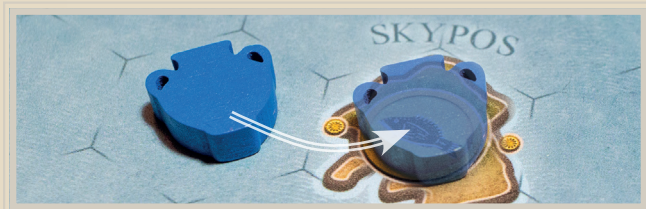
Les joueurs peuvent créer des comptoirs de commerce dans les hexagones qui contiennent un symbole marchandise.

Certains hexagones contiennent à la fois une ville et un symbole de marchandise. Une ville a à la fois son nom et la marchandise qu'elle produit sous le symbole de la ville.

Les forteresses et les monuments ne peuvent être construits que dans les hexagones contenant des villes. Pour ce faire, payez le prix d'une forteresse et remplacez le comptoir de commerce par la pièce de forteresse, puis remettez le comptoir de commerce dans votre réserve de pièces de jeu.

Les ports peuvent être construits dans des hexagones avec des villes dans des hexagones de côtes. Un port est une forteresse qui fonctionne également comme un lieu où les navires peuvent être construits.

Une forteresse est considérée comme un comptoir de commerce fortifié et continue à générer des revenus pour le type de marchandise présent dans son hexagone.



Sur la carte, vous trouverez des **provinces** et des **îles**. Les joueurs doivent en contrôler un certain nombre pour gagner la partie.

MONTAGNES

Les montagnes sont des hexagones de terrain qui demandent plus d'effort pour le déplacement et qui donnent un bonus défensif au combat.

4. MISE EN PLACE

Les joueurs choisissent une des puissances et procèdent ensuite à la mise en place de leurs légions, de leurs navires, d'une forteresse et de leurs comptoirs de commerce selon les instructions de mise en place de leur feuille de joueur.

Les comptoirs de commerce doivent être placés dans des hexagones aussi proches que possible de la capitale de chaque puissance et qui contiennent un symbole de marchandise. Cela signifie que le joueur doit d'abord occuper les hexagones les plus proches possible pour ses postes de commerce.

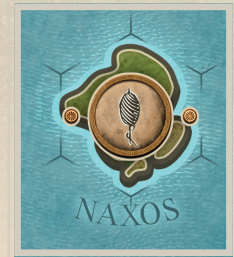
Le joueur de l'Égypte fait d'abord sa mise en place, puis c'est au tour du joueur de la Perse et enfin au tour du joueur de la Grèce.

PROCÉDURE DE MISE EN PLACE :

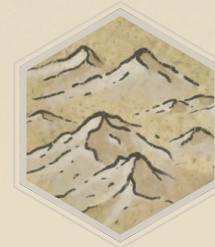
1. Chacun des joueurs place une forteresse dans sa capitale. Reportez-vous aux feuilles de joueur, chaque faction a 3 possibilités.
2. Les comptoirs de commerce sont placés dans des hexagones terrestres ou côtiers avec un symbole de marchandise et aussi près que possible de la capitale. Lorsque vous comptez la distance, cela ne se fait qu'à travers des hexagones terrestres et côtiers. Ne traversez pas d'hexagones de mer lorsque vous comptez la distance. Les joueurs peuvent choisir l'hexagone à utiliser s'il y a plusieurs hexagones où un comptoir de commerce peut être placé pour être au niveau de la capitale. Lorsqu'un joueur place un comptoir de commerce, pendant sa phase de mise en place, sur une « marchandise de luxe », il augmente sa stabilité de 1.
3. Les légions doivent être placées soit dans la capitale, soit dans un hexagone avec un comptoir de commerce, ou encore chargées sur un navire (voir 9.1.1). Dans chaque hexagone, il peut y avoir au maximum 1 légion ou navire (ou 1 légion chargée sur un navire) et 1 comptoir de commerce ou forteresse.
4. Les navires doivent être placés dans un hexagone avec un port (si la capitale est un port) ou dans un hexagone côtier avec un comptoir de commerce du joueur propriétaire.
5. Le niveau de revenus de départ des joueurs est indiqué par des cubes en bois sur le tableau des revenus.
6. Un cube en bois est placé sur le tableau de contrôle des marchandises dans la rangée de la marchandise correspondante pour chaque comptoir de commerce établi.
7. Un cube en bois est placé à côté de la première case de chacune des quatre rangées sur le tableau de développement.



Province



Île



Exemple de mise en place :

La Grèce commence la partie avec 1 légion, 5 comptoirs de commerce, 3 navires et 1 forteresse. Le trésor du joueur est rempli de 90 Talents au début de la partie.

Le joueur place sa forteresse à Athènes (marchandise PLOMB), sa capitale. Il place également un cube en bois dans la première case du PLOMB sur la feuille de contrôle des marchandises. Dans l'hexagone d'Athènes, il veut placer deux de ses navires. Comme un seul navire peut être placé dans un hexagone, il doit créer une flotte. Il place les deux navires dans la case intitulée « Flotte 1 » sur sa feuille de joueur et sur le plateau, dans l'hexagone d'Athènes, il place un pion avec le meuble Flotte I.

Ensuite, il place un comptoir de commerce et une légion à Corinthe (marchandise BRONZE). Il place un cube dans la première case BRONZE sur le tableau de contrôle des marchandises et un cube dans la première case du tableau d'approvisionnement.

Il place un comptoir de commerce à Thèbes (marchandise BRONZE). Il place un cube dans la première case BRONZE sur la feuille de contrôle.

Il place un comptoir de commerce à Delphes (marchandise VIN). Il place un cube sur la première case VIN sur le tableau de contrôle des marchandises. Il place un navire sur l'hexagone côtier de Delphes.

Un comptoir de commerce est placé à Larissa (marchandise CHEVAL). Il place un cube sur la première case CHEVAL sur le tableau de contrôle des marchandises.

Un comptoir de commerce est placé à Calydon (CUIVRE) et à Pella (CHEVAL). Il place un cube sur la première case CUIVRE sur le tableau de contrôle des marchandises et déplace d'une case sur la droite le cube dans la rangée CHEVAL.

Il a maintenant le contrôle de 6 marchandises : 1 PLOMB (valeur 5), 1 BRONZE (valeur 6), 1 VIN (valeur 4), 1 CUIVRE (valeur 6) et 2 de CHEVAL (valeur 11). Il place un cube sur la case 30 de son tableau de niveau de revenus et un autre cube sur la case 2 pour indiquer que son niveau de revenus est de 32.

Placez un cube à côté de la première case de chaque section sur le tableau de développement de la feuille de joueur.

8. Les joueurs placent chacun un cube en bois dans la case sur la piste de stabilité selon leurs instructions de mise en place.
9. Les joueurs placent chacun un cube sur la piste d'approvisionnement. Faites le total du nombre de chaque marchandise à code jaune (CÉRÉALES, POISSON, BÉTAIL, VIN) que les joueurs occupent avec un comptoir de commerce. Placez le cube en bois dans la case avec le total correspondant sur la piste d'approvisionnement.
10. Chaque joueur reçoit des jetons argent (Talents). Le total correspond au capital de départ indiqué sur les instructions de mise en place.
11. Placez des cubes en bois sur la piste de contrôle dans la case correspondant au nombre d'îles et de provinces contrôlées par les joueurs après la mise en place.

5. TOUR DE JEU

Un tour de jeu se compose des 5 phases suivantes :

- Collecte des revenus (vous avancez éventuellement les cubes sur la piste d'armistice)
- Déterminer le premier joueur
- Cycle d'actions
- Vérifier si un joueur a remporté la victoire
- Maintenance de la flotte, vérifier le ravitaillement des unités

COMMENCER UN TOUR

Les joueurs commencent un tour de jeu en récupérant les revenus et en avançant éventuellement les cubes sur les pistes d'armistice. Ensuite, ils enchaînent sur un cycle d'actions. Un cycle d'actions est composé d'une des 5 actions réalisées par chaque joueur.

TERMINER UN TOUR

Un tour de jeu se termine quand les joueurs ont terminé le cycle d'actions (soit en réalisant 5 actions chacun, soit si les trois joueurs ont passé consécutivement). Si aucun joueur ne remplit les conditions de victoire, les joueurs paient les coûts de maintenance de la flotte, vérifient l'approvisionnement de leurs légions. Un nouveau tour commence par la collecte des revenus.

6. COLLECTER LES REVENUS

Les joueurs reçoivent des Talents en fonction de leur niveau de revenus.

Au cours de la partie, les joueurs contrôleront davantage de marchandises. Chaque fois que les joueurs obtiennent le contrôle de nouvelles marchandises (en plaçant un comptoir de commerce dans un hexagone avec une marchandise ou en prenant le contrôle d'un comptoir de commerce d'un adversaire), ils déplacent le cube sur le tableau de contrôle des marchandises d'une case vers la droite dans la rangée de la marchandise correspondante.

Cela modifie la valeur des revenus que la marchandise produira et ses revenus globaux. Si les joueurs perdent le contrôle d'un hexagone (le moment où il devient CONTESTÉ), où ils possèdent un comptoir de commerce, ils doivent ajuster la position du cube en le déplaçant d'une case vers la gauche dans la rangée de la marchandise correspondante, et ils doivent ajuster le niveau de revenus en fonction de la perte de revenus de cette marchandise. Enfin, ils doivent également ajuster le niveau d'approvisionnement. Les joueurs augmentent leur niveau de revenus en développant leurs compétences économiques.

Remarque : en suivant les instructions de mise en place pour le joueur de la Grèce, placez l'un de ses cubes bleus dans la case « 7 » (première case) de la section de la flotte sur le tableau de développement.

Remarque : les joueurs doivent mettre à jour avec soin leur niveau de revenus global. Lors de l'acquisition d'une nouvelle marchandise, ajustez le nouveau total de revenus de ce joueur.

Exemple de calcul des revenus : l'Égypte possède 11 comptoirs de commerce non contestés (parmi ces 11, il y a sa forteresse dans sa capitale Memphis) :

4 PIERRES - revenus 14

2 POISSONS - revenus 9

1 CÉRÉALES - revenus 4

1 SEL - revenus 9

1 CUIVRE - revenus 6

1 LAINE - revenus 3

Cela lui donne un total de revenus de 45. Disons qu'il a déjà atteint « PLACE DU MARCHÉ » sur le tableau de développement. Cela a augmenté ses revenus de 5. Dans cet exemple, l'Égypte a des revenus de 50 Talents.

Exemple : un joueur a un total de revenus de 72 Talents. Il possède déjà trois comptoirs de commerce CÉRÉALES avec une valeur totale de revenus de 15 Talents. Il crée un quatrième comptoir de commerce avec CÉRÉALES et la nouvelle valeur totale de revenus pour les CÉRÉALES est maintenant de 22 Talents.

Il ajuste le total de ses revenus de 7. Son nouveau montant de revenus est maintenant de 79 Talents.

Exemple : si un joueur atteint la section « place du marché » sur le tableau de développement, il augmente son montant de revenus de 5 Talents. Il en va de même pour « science des matériaux » (10 Talents), « fabrication » (15 Talents) et « banque » (20 Talents).

7. PREMIER JOUEUR

Au début de chaque tour, le joueur qui a le niveau le plus élevé dans la « section Militaire » sur le tableau de développement devient le premier joueur et peut choisir la première action à réaliser.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus progressé dans la « section Flotte » sur le tableau de développement commence.

S'il y a à nouveau égalité, le joueur ayant le niveau de revenus le plus élevé commence.

Encore une fois à égalité ? Comptez le nombre d'unités sur le plateau, le joueur avec le total le plus élevé devient le premier joueur.

En fonction de ce qui précède, déterminez le deuxième et le troisième joueur et marquez les positions des joueurs sur la piste de l'ordre des tours sur la carte.

8. LE CYCLE D' ACTIONS

Le cycle d'actions est le moteur du jeu. Les joueurs choisissent et réalisent des actions chacun leur tour.

Les joueurs peuvent choisir entre ces actions :

- SE DÉPLACER (9.1.)
- ATTAQUER (9.2)
- CONSTRUIRE DES NAVIRES / LÉGIONS / FORTERESSES / MONUMENTS (9.3)
- CRÉER UN COMPTOIR DE COMMERCE (9.4)
- PAYER POUR LA STABILITÉ (9.5)
- DEVELOPPER (9.6)
- PASSER (9.7)
- DEMANDER L'ARMISTICE (9.8)

Le premier joueur place un cube dans la case du cycle d'actions sur le plateau de jeu pour l'action choisie et réalise cette action.

Un cycle d'actions se termine lorsque les trois joueurs ont réalisé 5 actions (ou ont tous les trois passé l'un après l'autre).

La même action ne peut pas être choisie plus de cinq fois au total pendant un cycle d'actions par les trois joueurs.

Un même joueur ne peut pas choisir la même action plus de deux fois par cycle d'actions.

Un joueur ne peut pas choisir la même action que celle qu'un joueur adverse a choisie avant lui.

Exception : si un joueur choisit de PASSER, le joueur suivant peut également PASSER. Quand le troisième joueur passe aussi, le cycle d'actions se termine sans qu'aucune autre action ne soit réalisée par un joueur. Les joueurs procèdent à la fin du tour (voir règle 5).

Remarque : il existe une règle optionnelle pour définir le premier joueur. Voir la règle optionnelle 17.6.



Exemple : la Grèce et l'Égypte ont choisi l'action SE DÉPLACER deux fois dans un cycle d'actions et la Perse une fois, cette action a donc été choisie cinq fois au total. Dans ce cycle d'actions en cours, l'action SE DÉPLACER ne peut pas être choisie à nouveau.

9. LES ACTIONS

9.1. SE DÉPLACER

Lorsque les joueurs choisissent cette action, ils peuvent déplacer toutes leurs unités jusqu'au total de leur potentiel de déplacement. Le potentiel de déplacement actuel dépend du niveau de développement dans la section militaire (légions) et flotte (navires) sur le tableau de développement.

Entrer dans un hexagone de terre, de côte, d'île ou de mer coûte 1 point de déplacement. Entrer dans un hexagone de montagne coûte 2 points de déplacement.

Le potentiel de déplacement des navires augmentera lorsque le joueur aura atteint la phase II (BIRÈME), III (TRIRÈME) ou IV (ASTRONOMIE) sur la section flotte du tableau de développement.

Le potentiel de déplacement des légions augmentera lorsque le joueur aura atteint la phase IV (CAVALERIE) la section militaire du tableau de développement.

Les légions peuvent entrer dans des hexagones terrestres, côtiers et des îles.

Les légions ne peuvent pas se déplacer d'un hexagone côtier à un autre s'il y a une barrière bleue entre ces deux hexagones côtiers.

Les navires peuvent entrer dans des hexagones de mer, d'îles ou côtiers.

Lorsque les puissances atteignent la PHASE IV sur la section flotte du tableau de développement, leurs navires peuvent entrer dans des hexagones côtiers et insulaires et ces hexagones deviennent contestés (hexagones CONTESTÉS, voir 9.1.3) s'ils sont occupés par un adversaire.

Les unités doivent arrêter leur déplacement dès qu'elles entrent dans un hexagone contenant une des pièces ennemies suivantes :

- Légion / Navire
- Armée/Flotte
- Comptoir de commerce
- Forteresse/Port

Lorsqu'une légion entre dans un hexagone occupé par l'ennemi, cet hexagone est immédiatement considéré comme contesté (voir ci-dessous). Il y aura éventuellement un combat afin de résoudre le contrôle d'un hexagone contesté si l'un des joueurs choisit l'action ATTAQUER.

9.1.1. TRANSPORT DE LÉGIONS PAR NAVIRES

Un navire peut transporter une légion. Si un navire est détruit au combat, une légion transportée est également détruite.

Lorsqu'une légion est transportée, elle ne contribue pas à la valeur de combat (VC) dans les actions de combat.

Une légion peut être embarquée si elle commence l'action de déplacement dans un hexagone côtier ou insulaire où se trouve le navire. Après l'embarquement, le navire peut utiliser son potentiel total de points de déplacement.

Une légion est débarquée si elle commence l'action de déplacement chargée sur un navire qui se trouve dans un hexagone côtier ou insulaire. Si l'hexagone où une unité débarque est occupé par une pièce de jeu ennemie, l'hexagone devient contesté. Une légion peut utiliser son potentiel total de points de déplacement après le débarquement (sauf si elle débarque dans un hexagone contenant des unités ennemies, elle DOIT s'y arrêter). Afin de montrer qu'une légion est transportée par un navire, le joueur propriétaire place la légion sous le navire.

Melians: So you would not agree to our being neutral, friends instead of enemies, but allies of neither side?

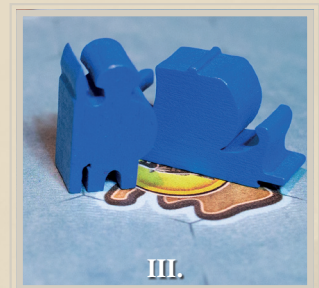
Athenians: No, because it is not so much your hostility that injures us; it is rather the case that, if we were on friendly terms with you, our subjects would regard that as a sign of weakness in us, whereas your hatred is evidence of our power.

*- Excerpt from Thucydides' The Melian Dialogue -
(Thucydides 5.84-116)*

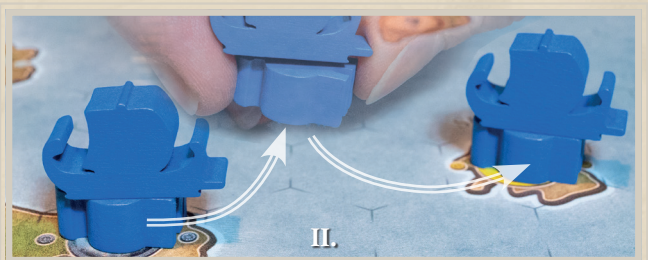
Note: The meaning of this is, that more developed ships have more effects. Legions always turn a hex contested. Ships do this later when better developed. In the beginning of the game ships are to be considered more traders than warships.



I: Embarquer



III: Débarquer



II: Transporter la légion embarquée.

9.1.2. MONTAGNES

Pour entrer dans un hexagone de montagne, une unité doit payer deux points de déplacement. Les montagnes donnent au joueur en défense un bonus de +2 VC pour le combat, - pas par unité.

9.1.3. HEXAGONES CONTESTÉS

Un hexagone devient contesté dès qu'une légion entre dans un hexagone contenant des pièces de jeu ennemies.

Si un comptoir de commerce ou une forteresse se trouve dans l'hexagone contesté, le propriétaire du comptoir de commerce ne reçoit pas de revenus pour cette marchandise.

Ajustez le cube du type de marchandise correspondant et les revenus globaux de ce joueur au moment où l'hexagone devient contesté (c'est-à-dire dans lequel entre un autre joueur).

Un joueur perd le contrôle d'une province / île si un hexagone nécessaire au contrôle devient contesté (voir la règle 11. LE CONTRÔLE DES ÎLES & DES PROVINCES).

Les hexagones contestés peuvent être occupés par des unités des deux camps pendant leur action SE DÉPLACER afin de renforcer cet hexagone pour une éventuelle action ATTAQUER ultérieure.

Un joueur qui est entré dans un hexagone occupé par l'ennemi n'est pas obligé de choisir l'action ATTAQUER pour initier le combat dans un hexagone contesté. Initier le combat est une possibilité.

Les deux joueurs peuvent choisir l'action ATTAQUER pour initier le combat.

Dans un hexagone contesté, rien ne peut être construit et aucun comptoir de commerce ne peut pas être créé. Les unités dans les hexagones contestés peuvent quitter ces hexagones en utilisant leur plein potentiel de déplacement.

Un troisième joueur ne peut pas entrer dans un hexagone contesté.

9.2. ATTAQUER

Un joueur qui choisit l'action ATTAQUER peut initier le combat avec ses unités contre des unités ennemies dans des hexagones contestés.

Les légions combattent des légions ou des forteresses. Les navires combattent les navires ennemis.

Les légions transportées sur des navires qui veulent initier un combat doivent d'abord débarquer du navire et entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi (l'hexagone devient immédiatement contesté) pendant une action SE DÉPLACER. Le combat peut être initié lors d'une action ATTAQUER ultérieure.

Lorsqu'un joueur choisit l'action ATTAQUER, il peut attaquer et initier autant de combats qu'il a de légions, d'armées, de navires ou de flottes dans des hexagones contestés.

Il n'a pas besoin d'initier des combats dans tous les hexagones où il le peut. Il peut également initier 0 combat.

Il peut également choisir l'action ATTAQUER pour s'emparer d'un comptoir de commerce ennemi ou pour « bloquer » l'action pour le joueur suivant, et ce sans initier de combat.

Toutes les unités dans un hexagone contesté où une action ATTAQUER initie un combat doivent participer à ce combat.

Les joueurs ne peuvent pas retenir et empêcher des unités d'attaquer dans un combat. Les forteresses et les monuments ne peuvent être attaqués que par des légions.

Remarque : le concept des hexagones contestés est très important et constitue une belle tactique agressive sans avoir à se battre réellement. Comme dans toutes les guerres, les combats sont coûteux pour les deux participants. Les hexagones contestés ne produisent pas de revenus, les forteresses et les ports contestés ne peuvent pas permettre de construire de nouvelles unités. Avoir quelques hexagones contestés peut être assez ennuyeux.

Lorsqu'un hexagone est contesté, le joueur propriétaire ne perd pas seulement des revenus, mais peut également perdre le contrôle d'une province (ce qui réduit sa stabilité) ou perdre le contrôle d'un comptoir de commerce avec une marchandise nécessaire à l'approvisionnement des légions.



Exemple de la façon dont on peut contester un hexagone contrôlé par le joueur adverse.

Si des navires et des légions de deux joueurs se trouvent dans le même hexagone, le joueur qui a choisi l'action ATTAQUER peut décider d'initier deux combats : un avec les légions et un avec les navires.

RÉSOLUTION DU COMBAT

Il n'y a qu'une **seule** manche de combat.

Faites le total de valeur de combat (VC) de l'unité attaquante et de la ou des unités en défense.

Si après cette manche de combat les deux joueurs ont des unités survivantes dans l'hexagone, l'hexagone reste **contesté**.

Si toutes les unités des deux joueurs sont éliminées par le combat, l'hexagone redevient disponible pour n'importe quel joueur.

Les légions et les navires ne combinent jamais leur VC.

Les unités ont une VC décidée en fonction de leur niveau actuel sur le tableau de développement (section militaire ou flotte).

Les joueurs peuvent avoir besoin de **réduire** ou **d'augmenter** le total de VC de leurs unités dans un combat en raison du **niveau culturel** qu'elles ont atteint.

Les joueurs peuvent avoir besoin de **réduire** ou **d'augmenter** le total de VC de leurs unités dans un combat si la **piste de stabilité** indique un modificateur négatif ou positif.

Si les joueurs obtiennent des VC supplémentaires en raison de leur stabilité ou de leur niveau culturel, c'est toujours **PAR COMBAT** (et non par unité). Il en va de même à l'inverse lorsqu'un joueur doit réduire sa VC.

Pour chaque 3e VC qu'un joueur possède, il peut éliminer une unité ennemie.

La résolution des pertes infligées se produit en même temps.

Une forteresse ne peut que défendre et n'engage pas de combat. Elle a une VC de 5. Sa VC peut être modifiée par le niveau de culture et de stabilité. L'attaquant peut subir des pertes de la VC totale d'une forteresse.

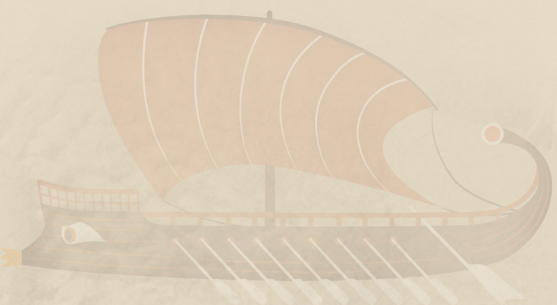
Les unités en défense dans un hexagone de montagne ajoutent 2 VC à leur total.

Un comptoir de commerce et un monument ne peuvent pas du tout participer au combat. Ils n'ont pas de VC.

Les unités éliminées sont placées dans la réserve de pièces du joueur qui les possède. Elles peuvent être réutilisées.

COMMENT DÉTRUIRE UNE FORTERESSE

Pour détruire une forteresse ennemie, l'attaquant a besoin d'un total d'au moins 6 VC.



Remarque : cela signifie qu'un joueur peut initier deux combats dans un même hexagone.

Exemple : deux légions de la Grèce attaquent un hexagone occupé par une légion de la Perse avec un comptoir de commerce dans cet hexagone. Les deux joueurs sont en phase I sur leur tableau de développement militaire. Les légions ont une VC de 1 chacune. La Perse a un niveau de stabilité de 1 et la Grèce de 0, donc pas d'addition / soustraction de VC. Les deux camps n'ont pas encore bougé sur la piste culturelle non plus, donc il n'y a pas de modification de VC due au statut de Cité-État ou autre. Aucun des deux camps n'a un minimum de 3 VC, donc le résultat du combat est une égalité. Aucune unité n'est retirée de la carte et l'hexagone reste contesté. Cet exemple montre une action insensée, il sert juste à illustrer les règles de base de la résolution du combat.

Exemple : si un camp est une Cité-État, les gens se battent avec beaucoup d'ardeur et le camp ajoute 2 VC par combat (en attaque ou en défense). Si par contre le statut de stabilité d'une puissance est -4, le total des VC dans un combat est réduit de -2.

Exemple : les conditions sont les mêmes que dans l'exemple 1, sauf que le joueur de la Grèce a déjà atteint la phase II de la section militaire. Ses légions ont une VC de 2. Il a un total de 4 VC. Le joueur de la Perse doit retirer sa légion et le joueur de la Grèce peut prendre le contrôle de l'hexagone. Le joueur de la Grèce peut échanger le comptoir de commerce du joueur de la Perse avec un comptoir de commerce de sa couleur avec une autre action ATTAQUER. S'il le fait, le joueur de la Grèce ajuste son montant de revenus (le montant de revenus du joueur de la Perse a déjà été ajusté au moment où l'hexagone est devenu contesté lorsque le joueur de la Grèce est entré dans l'hexagone).

Exemple : une flotte de la Grèce avec 4 navires de VC 3 chacun attaque une flotte de la Perse avec 5 navires de VC 2 chacun. Le total du joueur de la Grèce est de 12 VC, le joueur de la Perse rapporte 10 VC.

Le joueur de la Perse doit éliminer 4 de ses 5 navires et le joueur de la Grèce doit éliminer 3 de ses 4 navires.

Lors de l'action SE DÉPLACER suivante, le joueur de la Perse déplace son navire restant hors de l'hexagone.

Exemple : le joueur de la Grèce attaque un hexagone occupé par 1 légion de la Perse avec une VC de 1 et une forteresse. Le joueur de la Grèce attaque avec une armée comprenant 2 légions de 3 VC chacune. Il n'y a aucune modification des VC en raison de la stabilité. Les deux joueurs sont une Cité-État de niveau 6 et ajoutent 1 VC à leur total. La Grèce a un total de 7 VC et la Perse a aussi un total de 7 VC.

Les 7 VC de la Perse entraînent l'élimination de 2 légions de la Grèce.

Les 7 VC de la Grèce entraînent l'élimination des 2 légions de la Perse. Il ne lui reste que 4 VC et cela signifie que la forteresse de la Perse n'est pas détruite.

Avec 9 VC, le joueur de la Grèce aurait pu éliminer la légion (pour 3 VC) et la forteresse (pour les 6 VC restants).

L'hexagone reste contesté.

S'il y a des légions et une forteresse dans un hexagone, il faut d'abord éliminer toutes les légions avant de détruire la forteresse.

Éventuellement, il est nécessaire d'engager un deuxième ou troisième combat (initié par ATTAQUER) pour détruire une forteresse.

Si un attaquant élimine une forteresse en défense, celle-ci est détruite et retirée de la carte. La forteresse n'est pas réduite à un comptoir de commerce, mais littéralement brûlée.

PRENDRE LE CONTRÔLE D'UN COMPTOIR DE COMMERCE SUITE À UN COMBAT

Pour prendre le contrôle d'un comptoir de commerce ennemi qui n'est pas en garnison (qui a une légion ou une armée dans le même hexagone), un joueur doit d'abord entrer dans l'hexagone concerné.

Cet hexagone devient alors contesté, le joueur propriétaire doit ajuster ses revenus et éventuellement il doit ajuster le tableau de contrôle, de stabilité, d'approvisionnement et/ou de points de victoire.

Le joueur envahisseur doit ensuite réaliser une action ATTAQUER pour prendre le contrôle du comptoir de commerce ennemi.

Ce faisant, le joueur n'a pas besoin de payer le coût (15 Talents par exemple) comme s'il créait un comptoir de commerce.

Remplacez le comptoir de commerce ennemi par un comptoir de commerce de la couleur de l'attaquant.

Le niveau de revenus du défenseur a déjà été ajusté au moment où l'hexagone est devenu contesté.

Le joueur propriétaire du comptoir de commerce nouvellement acquis modifie son montant de revenus selon les règles de création d'un comptoir de commerce (voir 9.4).

ome level according to the rules of creating a trade post (see 9.4).

Remarque : cela peut sembler étrange, mais la règle est la suivante : une forteresse a une VC de 5, mais pour détruire une forteresse l'attaquant a besoin de 6 VC.



Remarque : il s'agit d'un moyen « peu coûteux » d'étendre votre réseau de commerce. Les comptoirs de commerce ennemis qui ne sont pas en garnison peuvent être repris par une action ATTAQUER, mais ils ne coûtent pas d'argent. N'oubliez pas que ceci n'est pas vrai pour une forteresse. Une forteresse est détruite et vous ne pouvez donc pas en prendre le contrôle.

Remarque : comme cela est mentionné ci-dessus, la guerre est une affaire coûteuse. Dans plusieurs de nos sessions de tests du jeu, nous avons eu des parties sans aucun combat ou parfois très peu.



Les Méliens : Mais c'est justement sur ce point que nous pouvons être les plus sûrs. Leur (... les Spartiates...) propre intérêt les poussera à refuser de trahir leurs propres colons, les Méliens, car cela signifierait perdre la confiance de leurs amis parmi les Hellènes et faire du bien à leurs ennemis.

Les Athéniens : Vous semblez oublier que si l'on suit son intérêt personnel, on veut être en sécurité, alors que la voie de la justice et de l'honneur implique le danger. Et, en ce qui concerne le danger, les Spartiates ne sont pas, en règle générale, très audacieux.

~ Extrait du Dialogue mélien de Thucydide ~
(Thucydides 5.84-116)

9.3. CONSTRUIRE DES UNITÉS, DES FORTERESSES & DES MONUMENTS

Pendant l'action CONSTRUIRE, les joueurs construisent des légions, des navires, des monuments et des forteresses.

Le prix de chaque pièce est déterminé par la phase de développement atteinte par le joueur sur son tableau de développement de l'armée ou de la flotte. (Voir le tableau des coûts.)

Les unités, les forteresses et les monuments ne peuvent être construits que dans des hexagones non contestés.

Les coûts qu'un joueur doit payer pour construire des unités, des monuments et des forteresses dépendent de la phase à laquelle la faction est rendue sur le tableau de développement. Les coûts respectifs sont indiqués sur le tableau des coûts.

Une forteresse ne peut être construite que dans un hexagone avec un comptoir de commerce déjà existant dans une ville. Lorsque vous construisez une forteresse, remplacez le comptoir de commerce par une pièce de jeu de forteresse.

Les marchandises dans l'hexagone continueront à produire des revenus lorsqu'une forteresse aura remplacé le comptoir de commerce.

Une seule forteresse ou un seul monument peut être construit par hexagone en même temps.

Chaque forteresse peut construire une unité à condition que le joueur puisse payer le coût des unités qu'il souhaite construire.

Les légions ne peuvent être construites que lorsqu'une puissance entre en Phase I, sur la section militaire du tableau de développement. Pour entrer en Phase I, les joueurs doivent avoir atteint la « Cité-État » dans la section culturelle du tableau de développement.

Les joueurs ne peuvent construire des navires que s'ils ont atteint la Phase I de la section flotte sur le tableau de développement. Pour entrer en Phase I, ils doivent posséder un comptoir de commerce avec du bois et de la laine.

Les légions ne peuvent être construites que dans une forteresse.

Une forteresse construite dans un hexagone côtier ou une île est également considérée comme étant un port.

Les navires ne peuvent être construits que dans des ports.

Une forteresse ne peut produire qu'une légion ou un navire par action CONSTRUIRE.

Une forteresse construite pendant une action CONSTRUIRE ne peut pas construire un navire ou une légion pendant la même action CONSTRUIRE, vous devez attendre votre prochaine action CONSTRUIRE pour commencer à construire des unités grâce à cette forteresse.

Lorsque le joueur construit une unité dans une forteresse contenant déjà une unité, le joueur doit créer une armée/flotte. Si un joueur n'a pas de marqueurs disponibles d'armée/de flotte, il ne peut pas construire l'unité.

Une forteresse peut être construite avant que le joueur n'entre dans la phase I de son tableau de développement. Le coût de construction d'une forteresse est le même que celui de la phase I dans la section économique.

Conseil de jeu : notez l'importance de la nécessité d'avoir au moins un comptoir de commerce avec les marchandises laine et bois pour pouvoir construire des navires.

N'oubliez pas : une forteresse dans un hexagone côtier est un port. Les navires ne peuvent être construits que dans les ports.

Remarque : une forteresse ne peut être construite que dans les hexagones où se trouve une ville. Avant de décider de votre stratégie d'expansion, regardez sur la carte où vous pourrez construire des forteresses. Vous ne pouvez avoir que 5 forteresses de placées en même temps.

Exemple : Le joueur de la Grèce a atteint la PHASE II sur le tableau de développement militaire et la PHASE III sur le tableau de développement de la flotte et de l'économie. Il construit deux légions, un navire et une forteresse. Chaque légion coûte 12 Talents, le navire 20 Talents et la forteresse 30 Talents, soit un total de 74 Talents.

Pour faire court : 1 légion ou 1 navire par forteresse qui existait déjà au début d'une action CONSTRUIRE.

Exemple : le joueur de la Grèce occupe un hexagone contenant la marchandise LAINE. Il paie 15 Talents et place un comptoir de commerce dans l'hexagone. Il possède déjà deux comptoirs de commerce contenant de la LAINE et déplace le cube de la case 7 à la case 12. Il ajuste son niveau de revenus de 5 Talents. Si le niveau de revenus était de 145, il passe à 150.

9.4. CRÉER DES COMPTOIRS DE COMMERCE

En choisissant l'action CRÉER DES COMPTOIRS DE COMMERCE, les joueurs peuvent créer autant de comptoirs de commerce qu'ils le souhaitent dès lors qu'ils remplissent les conditions requises et qu'ils peuvent les payer.

Légions créant un comptoir de commerce : un joueur peut créer un comptoir de commerce dans un hexagone terrestre, côtier ou insulaire non contesté qui contient un symbole de MARCHANDISE et qu'il occupe avec au moins une légion ou une armée.

Navires créant un comptoir de commerce : un joueur peut créer un comptoir de commerce dans un hexagone côtier ou insulaire non contesté qui contient un symbole de MARCHANDISE et qu'il occupe avec un navire dans l'hexagone côtier ou insulaire.

Un seul comptoir de commerce peut être construit dans un hexagone.

Après avoir payé les coûts d'un comptoir de commerce et après avoir placé le comptoir de commerce dans l'hexagone, les joueurs ajustent ensuite leur cube en conséquence dans la rangée des marchandises.

Cela augmente également leur montant de revenus et ils déplacent leur(s) cube(s) en conséquence sur leur tableau des revenus.

Les joueurs augmentent leur capacité d'approvisionnement s'ils créent un comptoir de commerce avec une marchandise à code jaune (CÉRÉALES, BÉTAIL, POISSON, VIN). Voir règle 10.

Un comptoir de commerce peut être créé avant qu'un joueur entre en phase I sur le tableau de développement. Le coût de création du comptoir de commerce est le même que celui de la phase I.

9.5. PAYER POUR LA STABILITÉ

En payant entre 50 et 80 Talents (selon la phase de développement culturel des joueurs, voir le tableau des coûts), les joueurs peuvent déplacer leur cube sur la piste de stabilité d'une case vers la droite.

LA PISTE DE STABILITÉ

En fonction du niveau de stabilité, les joueurs ajoutent entre +1 VC et +3 VC par combat (pas par unité) ou doivent déduire entre -1 VC et -3 VC par combat (à nouveau : pas par unité).

Si la stabilité d'un joueur est au niveau -8 et qu'il perd un autre niveau, son peuple se révolte et il perd la partie.

Voir le CHAPITRE 14. RÉVOLUTION.

Si la stabilité d'un joueur est au niveau +8 et qu'il gagne un autre niveau, il reçoit 1 PV en atteignant l'« âge d'or » sur la piste de stabilité. Une fois qu'un joueur a atteint l'« âge d'or » sur la piste de stabilité, le marqueur ne peut plus être reculé par aucun événement.

Créer un comptoir de commerce pour la première fois avec chacune des trois marchandises de luxe (SEL, VERRE ou OR) permet à un joueur de se déplacer d'une case vers la droite sur la piste de stabilité.

Lorsque la capitale d'une puissance est conquise, le cube sur la piste de stabilité est déplacé de trois cases vers la gauche. « Conquête » signifie qu'une puissance crée un comptoir de commerce dans l'hexagone de la capitale de l'ennemi.

Voir la liste dans le livret de règles pour savoir quand changer le statut de stabilité d'une puissance.

9.6. DÉVELOPPER

Les joueurs peuvent déplacer un ou plusieurs de leurs cubes sur le tableau de développement d'UNE case vers la droite en payant le coût pour entrer dans la case suivante.

***Remarque :** juste pour être sûr de ne pas passer à côté de ce point de règles : vous pouvez créer plus d'un comptoir de commerce par action « créer des comptoirs de commerce ». Vous n'aurez jamais assez d'actions pendant un tour pour toutes les choses que vous voulez faire. Cela signifie qu'il est important de planifier efficacement votre déplacement et le moment où vous pouvez créer des comptoirs de commerce.*

La « piste de la stabilité » reflète le bonheur des gens chez eux. Le développement culturel/politique et économique et le contrôle des marchandises de luxe aideront votre peuple à être satisfait de votre travail en tant que chef de la nation.

Si votre stabilité est un niveau au-delà de la case +8, votre peuple est hautement satisfait du développement de votre nation sous votre règne et vous avez guidé votre civilisation vers un « âge d'or ».

Les effets indiqués sur la piste de stabilité sont : plus votre peuple est satisfait, plus il est enthousiaste à l'idée de participer aux batailles. Moins votre peuple est satisfait, moins il est enthousiaste à s'engager pour mourir sur le champ de bataille. Ils peuvent même se révolter et mettre fin à votre règne.

Un deuxième comptoir de commerce avec une marchandise de luxe ne vous permet pas d'ajouter un déplacement supplémentaire vers la droite sur la piste de stabilité.

Conquérir la capitale de l'ennemi : il ne suffit pas de détruire les légions et la forteresse ennemies dans l'hexagone de la capitale. La capitale est considérée comme conquise lorsque l'ennemi crée un comptoir de commerce dans l'hexagone.

***Exemple :** si les joueurs veulent entrer dans la phase IV (BANQUE) du tableau de développement sur la section économique, ils doivent avoir un comptoir de commerce non contesté ARGENT.*

En déplaçant un cube vers la droite, ils entrent éventuellement dans une nouvelle phase de développement. Dans la section militaire et flotte du tableau de développement, cela augmente la capacité de leurs légions et de leurs navires.

Atteindre une nouvelle phase dans la section économique augmentera le montant de leurs revenus. Atteindre une nouvelle phase dans la section culturelle changera le statut de leur puissance.

Atteindre une nouvelle phase dans la section culturelle ou économique augmente le niveau de stabilité d'une case.

CONDITIONS

Pour pouvoir atteindre de nouvelles phases sur le tableau de développement, les joueurs devront souvent avoir le contrôle de certaines marchandises (c'est-à-dire avoir un comptoir de commerce non contesté avec la marchandise correspondante) ou devront avoir déjà atteint une certaine phase sur le tableau de développement.

Ces conditions doivent être remplies avant de réaliser une progression dans la ligne de développement correspondante.

Pour entrer dans les catégories « Cité-État », « Royaume », « Empire » ou « Civilisation » dans la section culturelle du tableau de développement, les joueurs doivent avoir un à trois comptoirs de commerce différents et non contestés avec des marchandises de luxe.

Lorsque les joueurs atteignent une phase sur le tableau de développement, mais perdent le contrôle de la marchandise requise, ils ne reculent pas leur cube sur le tableau de développement. Ils ne changent pas non plus leur stabilité.

EFFETS DU DÉVELOPPEMENT

Militaire : en entrant en Phase I, les joueurs peuvent construire de nouvelles légions (guerriers). Pour entrer en Phase I dans la section militaire, les joueurs doivent être entrés en Phase I « Cité-État » dans la section culturelle. Les légions, qui commencent la partie ou qui sont construites en Phase I ont 3 points de déplacement et 1 VC.

En entrant en Phase II, III et IV, les légions augmentent leur potentiel de déplacement et leur valeur de combat, mais sont également plus coûteuses à construire.

Flotte : en entrant en Phase I, les joueurs peuvent construire des navires. Pour entrer en Phase I, les joueurs doivent avoir au moins un comptoir de commerce non contesté contenant les marchandises LAINE et BOIS. Les navires qui commencent la partie et qui sont construits en Phase I ont 3 points de déplacement et 1 VC. En entrant dans les phases II, III et IV, les navires augmentent leurs points de déplacement et leur VC, mais aussi leurs coûts de maintenance et de construction.

Économie : pour entrer en phase I, les joueurs doivent avoir au moins un comptoir de commerce non contesté contenant la marchandise PIERRE. En entrant dans la phase I (place du marché), les joueurs augmentent immédiatement leurs revenus de 5 Talents. En conséquence, en entrant dans les phases II, III et IV, les revenus augmentent de façon permanente et respectivement de 10, 15 et 20 Talents (si le joueur contrôle du CUIVRE, du FER et de l'ARGENT).

Culture : en entrant dans la phase I, les joueurs créent une Cité-État. Leurs habitants sont très enthousiastes et se battent avec beaucoup d'ardeur pour la Cité-État nouvellement créée. Les joueurs ajoutent 2 VC à un combat, que ce soit en défense ou en attaque. Pour entrer en phase I, les joueurs doivent contrôler au moins un comptoir de commerce non contesté contenant du VERRE, de l'OR ou du SEL (ces trois marchandises sont des produits de luxe).

Pour entrer dans les phases suivantes de la section culturelle sur le tableau de développement, les joueurs doivent avoir un certain nombre de comptoirs de commerce avec des marchandises de luxe.

Example: *Players need to have reached "City State" before they can develop in the military section. Once players entered the first box on the military row of the Development Chart they can build new legions. The same is true for new ships: Players need to have a trade post with wool and wood and entered the first box on the fleet row of the Development Chart to be able to build new ships.*

Example: *The status of your power may change from City State to Kingdom.*

Example: *Greece occupies the following spaces on the Development Chart:*

Military: *Phase I, space 15*

Fleet: *Phase II, space 29*

Economic: *Phase I, space 24*

Culture: *Phase I, space 9*

He pays the following costs and advances his cubes to new spaces:

Military: *21*

Fleet: *37*

Economic: *35 (condition Copper needs to be met)*

Culture: *13*

He pays a total of 106 Talents.

In the military section he enters Phase II. His legions now have 2 CV. To build new legions the player has to pay 12 Talents henceforth.

In the fleet section he stays in Phase II.

In the economic section he enters phase II. His income is raised by 10 Talents (Material Science). If his income level was 150 it is now 160 Talents.

His cultural level changes to Phase II Kingdom.

He moves two spaces to the right on the Stability Track. One for each new phase entered in the economic and cultural section.

Note: *Important to understand: When players choose the action "Develop" they can advance in more than one category one space to the right IF they have enough Talents for it and fulfill the required conditions.*

It would be smart to choose the action "Develop" when you can afford to move in more than one category. Players will note that development in the economic section asks for a higher investment than in the cultural section. There is a higher return on the one hand. On the other, to develop the cultural segment is cheaper and allows to build monuments. But you need to take into consideration the negative combat modifiers when your people sense that you are about to become a Tyrant.

Being in the lead on the military category helps choosing the first action and having the initiative. But having a well developed fleet is also a very powerful tool to control the seas and be able to sail quickly everywhere on the map and contest islands and coastal hexes and destroy enemy ships.

One of player's tasks is to decide which of the categories they will develop first and most.

Âge d'or : une fois que les joueurs ont atteint la case « Âge d'or » sur l'une des pistes du tableau de développement, le cube ne peut plus être reculé par aucun événement. (Voir les explications et commentaires supplémentaires sur l'aide de jeu.)

9.7. PASSER

Les joueurs ne peuvent ou ne veulent pas réaliser d'action.

Cela se produit si l'action qu'ils voulaient réaliser a déjà été choisie cinq fois au total par les trois joueurs (la case du cycle d'actions sur le plateau de jeu contient déjà cinq cubes).

Il est possible de choisir n'importe quelle action (à l'exception de l'action choisie juste avant par votre adversaire !) sans pouvoir réellement réaliser l'action. Un joueur peut le faire pour bloquer cette action à son adversaire. Une action qu'il a prise, son adversaire ne peut pas la choisir à son tour.

Si tous les joueurs passent l'un après l'autre, le cycle d'actions se termine immédiatement. C'est même le cas si les joueurs n'ont pas encore réalisé 5 actions. Si aucun joueur n'a atteint la victoire, les joueurs paient la maintenance de la flotte, contrôlent l'approvisionnement de leurs légions et un nouveau tour commence.

9.8. DEMANDER L'ARMISTICE

Les joueurs peuvent à leur tour demander un armistice. L'offre, si elle est acceptée, demande un paiement de 35 (respectivement 40, 45 ou 50, selon le niveau culturel du joueur demandant l'armistice) Talents à l'adversaire.

S'il est accepté par l'autre joueur, l'armistice dure 3 tours.

Lorsqu'un armistice est accepté, placez un cube de chaque joueur dans la première case de la piste d'armistice sur la carte. Dans la case du haut, placez le cube du joueur qui a demandé l'armistice, dans la case du bas, le cube de la puissance qui a accepté l'armistice. Déplacez ces cubes d'une case vers la droite à chaque tour après avoir reçu des revenus.

Pendant un armistice, les deux joueurs qui ont accepté l'armistice ne peuvent pas entrer dans un hexagone occupé par une pièce de jeu de l'autre joueur et aucun joueur ne peut initier un combat s'il se trouve dans des hexagones contestés. Les hexagones contestés restent contestés.

Comme toute autre action, l'armistice peut être choisi et proposé deux fois par cycle d'actions. Après la fin d'un armistice, le même joueur peut demander un autre armistice en offrant à nouveau la quantité de Talents correspondant à son niveau culturel.

Les joueurs peuvent déplacer leurs unités hors d'un hexagone contesté.

Si un joueur déplace ses unités hors d'un hexagone contesté, le joueur propriétaire bénéficie des revenus de la marchandise et reprend éventuellement le contrôle d'une province ou d'une île.

REFUSER UN ARMISTICE

Si l'armistice est refusé, il n'y a pas de paiement, le joueur qui a refusé d'accepter l'armistice déplace son marqueur sur sa piste de stabilité de deux cases vers la gauche.

Ceci se répète chaque fois qu'un armistice est refusé.

Remarque : PASSER OU NE PAS PASSER ?

Cela peut arriver qu'un joueur n'ait plus de Talents à dépenser (et qu'il ne puisse donc pas utiliser les actions CONSTRUIRE DES NAVIRES / DES UNITÉS / DES FORTERESSES, CRÉER UN COMPTOIR DE COMMERCE, PAYER POUR LA STABILITÉ, DEMANDER L'ARMISTICE ou DÉVELOPPER).

Exemple : un joueur peut choisir l'action DÉVELOPPER juste pour ne pas permettre à son adversaire après lui d'utiliser lui-même cette action. Parfois, il est judicieux de ne pas choisir PASSER, mais d'utiliser une action pour la refuser à son adversaire. Cela peut être intelligent, mais il peut aussi être judicieux de ne pas provoquer votre ennemi et de ne pas lui refuser une action qu'il pourrait choisir et de simplement passer.

Exemple : la Grèce est en défense contre un joueur de la Perse agressif. Le joueur de la Perse est susceptible d'attaquer le joueur de la Grèce dans des hexagones contestés. C'est le joueur de la Grèce qui peut choisir une action avant le joueur de la Perse. Il choisit ATTAQUER sans attaquer aucun hexagone. Il veut juste bloquer cette action pour le joueur de la Perse et ainsi éviter d'être attaqué par le joueur de la Perse.

Remarque : le peuple n'est pas content que son chef refuse de maintenir la paix et dans ce cas la stabilité change.

10. APPROVISIONNEMENT ET MAINTENANCE DE LA FLOTTE

APPROVISIONNEMENT DES LÉGIONS

Les marchandises telles que les CÉRÉALES, le VIN, le POISSON, les OLIVES et le BÉTAIL sont nécessaires pour approvisionner vos légions.

Chaque fois que les joueurs créent un comptoir de commerce contenant un type de marchandise jaune, ils déplacent le cube de leur couleur d'une case vers la droite sur la piste d'approvisionnement de la carte.

Si le niveau d'approvisionnement est inférieur au nombre de légions qu'ils ont sur la carte et dans les cases armée de leur feuille de joueur, les joueurs doivent éliminer à la fin du tour autant de légions correspondantes sur la carte (et dans les cases armée). Les joueurs qui les possèdent choisissent.

Les légions à éliminer pour cause de manque d'approvisionnement peuvent se trouver n'importe où sur la carte ou sur les cases armée.

MAINTENANCE DE LA FLOTTE

Les joueurs paient 1 à 4 talents (selon le niveau de développement de la flotte du joueur) à la fin d'un tour pour chaque navire qu'ils ont sur la carte et dans les cases flotte de leur feuille de joueur. Un joueur qui n'est pas encore entré en phase I sur le tableau de développement paie des frais de maintenance équivalents à ceux de la phase I.

Si les joueurs ne peuvent pas payer les coûts de maintenance de la flotte, ils paient autant qu'ils le peuvent et ajustent leur piste de stabilité d'une case vers la gauche, quel que soit le montant qu'il leur manquait à payer.

11. LE CONTRÔLE DES ÎLES & DES PROVINCES

Les joueurs contrôlent une province ou une île s'ils occupent tous les hexagones de cette province ou de cette île qui contiennent une marchandise avec un comptoir de commerce, une forteresse ou avec une légion ou armée. Ces hexagones doivent être non contestés.

Chaque fois que les joueurs prennent le contrôle d'une province ou d'une île, ils ajustent (d'une case vers la droite s'ils prennent le contrôle et vers la gauche s'ils le perdent) le cube sur la piste de contrôle.

Il y a une piste pour les îles (symbole rouge) et une pour les provinces (symbole bleu).

Chaque fois que les joueurs perdent le contrôle d'une province (pas d'une île), ils doivent ajuster leur niveau de stabilité d'une case vers la gauche.

Remarque : plus vous avez de légions sur le plateau, plus vous avez besoin de ces marchandises.

Exemple : le joueur de la Perse a un total de 5 comptoirs de commerce qui sont pertinents pour l'approvisionnement de ses légions. Cela lui permet d'approvisionner jusqu'à 7 légions. À la fin du tour, il a 8 légions sur la carte, il doit en éliminer une.

Exemple : le joueur de la Grèce a quatre navires et a atteint la phase IV sur la section flotte du tableau de développement. Il doit payer 16 Talents de maintenance de flotte à la fin du tour de jeu.

Remarque : contrairement à l'impossibilité de ravitailler les légions, les joueurs n'éliminent aucun navire.

Attention : la règle ne dit pas « unité » (qui peut être une légion ou un navire), MAIS légion ou armée.

Exemple : pour contrôler une île d'un hexagone, vous devez avoir soit un comptoir de commerce, soit une légion dans cet hexagone. Et pour contrôler cette île, l'hexagone de l'île doit être non contesté.

Remarque : votre peuple au pays attend de vous la conquête de nouvelles provinces et îles. Donc gagner le contrôle de celles-ci n'a pas beaucoup d'effet. Mais si vous perdez le contrôle de provinces, votre peuple n'apprécie pas cela et votre stabilité s'en trouve réduite.

Remarque : le contrôle d'une province pour un joueur prend fin dès qu'un de ses comptoirs de commerce devient contesté.

12. MONUMENTS

Des monuments peuvent être construits dans tout hexagone qui a un symbole de ville où les joueurs ont un comptoir de commerce ou une forteresse.

L'hexagone doit être non contesté. Placez le monument à côté du comptoir de commerce ou de la forteresse.

Les joueurs ne peuvent construire qu'un seul monument pendant une action CONSTRUIRE.

Le coût de construction d'un monument dépend de la PHASE CULTURE que les joueurs ont atteinte.

Les monuments n'ont pas de VC.

Les monuments peuvent être détruits.

Pour détruire un monument, les joueurs doivent engager le combat avec une action ATTAQUER. S'il y a des légions ennemies ou une forteresse dans l'hexagone, celles-ci doivent être éliminées en premier. Les navires ne défendent pas un monument.

À la fin du combat, après avoir éliminé toutes les légions ennemies et/ou la forteresse ennemie, l'attaquant doit avoir au moins 8 VC restants pour détruire le monument.

Il peut être nécessaire d'engager un deuxième combat pour détruire un monument (si un joueur a d'abord dû éliminer des légions en défense et une forteresse dans l'hexagone).

Pour chaque monument construit, le joueur obtient 1PV ET déplace son cube d'une case vers la droite sur la piste de stabilité.

Lorsqu'un monument est détruit, le joueur perd 1 PV ET déplace son cube d'une case vers la gauche sur la piste de stabilité.

Voir « Comment gagner la partie ».

13. COMMENT CRÉER DES ARMÉES & DES FLOTTES

Les joueurs peuvent créer de une à trois armées ou flottes.

Une armée ou une flotte est créée au moment où plus d'une légion ou plus d'un navire occupe le même hexagone (soit en terminant un déplacement dans cet hexagone, soit en plaçant une légion ou un navire nouvellement construit dans cet hexagone).

Les joueurs retirent les unités de la carte et les placent dans la case armée ou flotte de leur feuille de joueur.

À la place des unités, placez le meeple Armée#/Flotte# dans l'hexagone.

Une armée ou une flotte peut contenir un nombre illimité ou indéterminé d'unités.

Lors du déplacement d'une armée ou d'une flotte, celles-ci peuvent détacher des unités sur leur chemin, mettant fin au déplacement des unités détachées.

Il en va de même pour l'intégration d'unités à une armée/flotte.

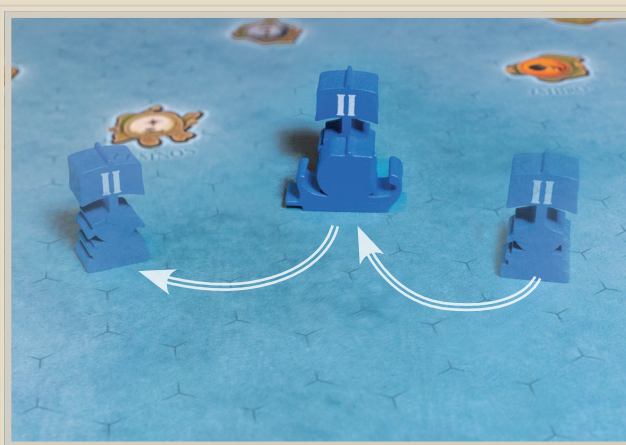
Au moment où une armée/flotte termine son déplacement dans un hexagone avec une autre de ses unités présente, cette unité doit être intégrée à l'armée/flotte concernée.

L'armée/flotte peut se déplacer et traverser l'hexagone contenant des unités de sa couleur sans intégrer ces unités.



Remarque : les joueurs construisent des monuments pour montrer la grandeur de leur civilisation.

Remarque : les monuments ont une signification hautement symbolique. Gagner ou perdre un PV ET UN NIVEAU sur la piste de stabilité représente l'enthousiasme d'une part ou le choc d'autre part lorsque des monuments sont construits ou dans le pire des cas sont détruits.



Remarque : vous noterez que les trois puissances ont un nombre différent de légions et de navires disponibles dans leur réserve. Ceci est intentionnel, tout comme le nombre de flottes ou d'armées que les joueurs peuvent créer.

Exemple : le joueur de la Grèce peut créer 2 armées et 3 flottes.

Lorsqu'une armée ou une flotte ne contient qu'une seule unité (en raison d'un détachement ou de pertes au combat), le meeples Armée#/Flotte# est retiré de la carte et l'unité est placée sur la carte dans l'hexagone du meeples Armée#/Flotte#.

Lorsqu'une armée/flotte entre dans un hexagone où se trouve une autre armée/flotte du même joueur, ces armées/flottes doivent fusionner et toutes les unités d'une armée/flotte sont placées dans une des cases des deux armées/flottes sur la feuille du joueur. Le meeples armée/flotte qui a maintenant une case vide sur la feuille du joueur devient disponible pour créer une nouvelle armée/flotte.

Une armée/flotte ne peut pas contenir de forteresse, celle-ci reste sur la carte, mais sa VC compte pour le combat (uniquement défensivement) si elle est placée dans le même hexagone qu'une armée (PAS un navire).

Veuillez noter que le nombre de meeples d'armée#/de flotte# disponibles pour chaque joueur est différent.

14. RÉVOLUTION

Si un joueur a atteint le niveau de révolution sur la piste de stabilité, il perd immédiatement la partie.

Toutes ses unités sont immédiatement retirées de la carte.

Ses comptoirs, forteresses et monuments restent sur la carte.

Ils peuvent être repris/détruits par une action ATTAQUER des joueurs restants.

Les deux joueurs restants disposent toujours de cinq actions par tour de jeu, mais la même action ne peut être choisie que 3 fois au total par cycle d'actions et au maximum 2 fois par le même joueur. Ces limites s'appliquent au tour suivant l'élimination du joueur pour cause de révolution. Au tour où le joueur est éliminé, vous devez appliquer les limites d'action comme s'il y avait trois joueurs.

Un joueur ne peut pas choisir une action qui a été choisie par le joueur précédent.

Les deux autres joueurs continuent la partie jusqu'à ce qu'un joueur soit déclaré vainqueur (soit en remplissant les conditions de victoire, soit que l'autre joueur atteigne également le niveau « Révolution » sur la piste de stabilité).

15. FIN DE LA PARTIE

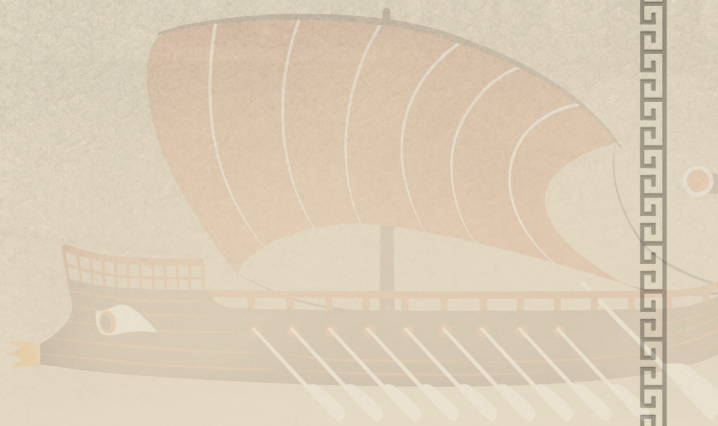
La partie se termine immédiatement lorsqu'un deuxième joueur a atteint le niveau de révolution. Le joueur restant gagne.

Si ce n'est pas le cas, vérifiez si un des joueurs a rempli les conditions de victoire après avoir terminé un cycle d'actions.

16. LIMITE DU NOMBRE DE PIÈCES DE JEU

Le nombre de comptoirs de commerce, légions, navires et forteresses disponibles est limité par le matériel de jeu. Les unités éliminées ou les comptoirs de commerce, les forteresses et les monuments détruits sont replacés dans la réserve du joueur auquel ils appartenaient et ils peuvent être réutilisés.

Le nombre de marchandises qu'un joueur peut contrôler est limité par le nombre de cases disponibles sur la piste de contrôle des marchandises. (Par exemple, un joueur ne peut pas créer de comptoir de commerce dans plus de 9 hexagones de CÉRÉALES.)



Les Méliens : Alors sûrement, si de tels risques sont pris par vous pour garder votre empire et par vos sujets pour y échapper, nous qui sommes encore libres, nous nous montrerions de grands lâches et des faibles si nous ne faisons pas face à tout ce qui se présente plutôt que de nous soumettre à l'esclavage.

Les Athéniens : Non, pas si vous êtes raisonnables. Ce n'est pas un combat loyal, avec l'honneur d'un côté et la honte de l'autre. Il s'agit plutôt de sauver vos vies et de ne pas résister à ceux qui sont bien trop forts pour vous.

*~ Extrait du Dialogue mélien de Thucydide ~
(Thucydides 5.84-116)*

Les Athéniens : La bonne volonté manifestée par la partie qui demande de l'aide ne signifie pas la sécurité pour l'allié potentiel. Ce qui est recherché, c'est une prépondérance positive de la puissance en action. Et les Spartiates sont encore plus attentifs à ce point que les autres. Certes, ils se méfient tellement de leurs propres ressources indigènes que lorsqu'ils attaquent un voisin, ils amènent avec eux une grande armée d'alliés. Il est donc peu probable que, pendant que nous contrôlons la mer, ils traversent vers une île.

Les Méliens : Mais ils pourraient quand même en envoyer d'autres. La mer de Crète est large, et il est plus difficile pour ceux qui la contrôlent d'en intercepter d'autres que pour ceux qui veulent se faufiler de le faire en toute sécurité. Et même s'ils échouaient dans cette entreprise, ils se retourneraient contre votre propre terre et contre ceux de vos alliés qui n'ont pas été visités par Brasidas. Ainsi, au lieu de vous inquiéter pour un pays qui n'a rien à voir avec vous, vous trouverez des ennuis plus près de chez vous, parmi vos alliés et dans votre propre pays.

*~ Extrait du Dialogue mélien de Thucydide ~
(Thucydides 5.84-116)*

17. RÈGLES OPTIONNELLES

17.1 En choisissant l'action PAYER POUR LA STABILITÉ et en payant 100 Talents à la banque, les joueurs peuvent déplacer le cube de leur adversaire sur la piste de stabilité d'une case vers la GAUCHE.

17.2 Lorsque les joueurs perdent le contrôle d'une marchandise qui était une condition pour avancer sur le tableau de développement, ils reculent le cube sur le tableau de développement vers la case du tableau qui rétablit la condition que les joueurs remplissent maintenant. Les Talents dépensés pour atteindre un certain niveau sur le tableau de développement sont perdus. Les joueurs doivent recommencer à partir de la nouvelle position. Lorsque les joueurs ont atteint l'« âge d'or » sur la piste de stabilité, mais perdent une province ou refusent une offre d'armistice, leur marqueur est reculé et ils perdent le statut « âge d'or » et le PV. Ils perdent également un PV s'ils perdent le statut « Âge d'or » sur le tableau de développement.

Remarque : cela représente une sorte de « 5e colonne ».

Remarque : cela signifie également que le cube peut être reculé même une fois l'« âge d'or » atteint.

Remarque : Pour éviter le fardeau d'un trop grand suivi, nous avons établi la règle suivante : « une fois qu'une puissance entre dans une nouvelle phase sur le tableau de développement ou atteint l'âge d'or, cette progression ne peut plus être annulée. »

Avec cette règle optionnelle, il est maintenant possible qu'une puissance qui perd une marchandise nécessaire pour atteindre une nouvelle phase sur le tableau de développement ne puisse plus bénéficier des avantages de cette phase.

Il en est de même pour avoir atteint l'« âge d'or » sur la piste de stabilité. Si un joueur perd des provinces ou refuse une offre d'armistice, le cube sur la piste de stabilité doit être déplacé vers la gauche.

Les parties de cette série ne sont pas faciles à gagner. Cette règle optionnelle rend la victoire encore plus difficile.

Exemple : Dans la section économie du tableau de développement, le joueur de la Grèce a atteint la phase IV Banque. Le joueur de la Perse a repris son seul comptoir de commerce avec de l'argent. Le joueur de la Grèce recule son cube sur la case 64 du tableau (en supposant qu'il possède toujours des comptoirs de commerce avec du FER, du CUIVRE et de la PIERRE). Il perd également 20 Talents de son montant de revenus.

Exemple : le joueur de la Grèce a atteint l'« âge d'or » sur la piste de stabilité. Il refuse une offre d'armistice de la Perse. Il doit reculer son cube de 2 cases sur la piste de stabilité. Il perd également 1 PV.

Exemple : le joueur de la Grèce a atteint la phase III (Empire) sur la partie culture du tableau de développement. Il perd 3 de ses 4 comptoirs de commerce de marchandises de luxe. Il doit reculer le cube jusqu'à la case 9 du tableau et se trouve maintenant en Phase I (Cité-État). **Remarque :** il y a une réaction en chaîne : en ne remplissant plus la condition pour la Phase II (Hoplites) (la condition est d'avoir atteint « Royaume » sur le tableau de développement dans la section militaire), il va également avoir besoin de reculer son marqueur sur cette section.

Remarque : l'utilisation de cette règle optionnelle peut avoir des conséquences brutales pour votre empire. Offrir l'armistice devient très important. Il devient également beaucoup plus important de se concentrer sur les catégories moins importantes sur le tableau de développement et de protéger vos gains. Le style de jeu va changer.

Remarque : dans les premières versions du jeu, une puissance pouvait se déplacer d'une case vers la droite sur la piste de stabilité en prenant le contrôle d'une nouvelle province. L'effet est qu'il est relativement facile pour un joueur agressif d'atteindre l'âge d'or sur la piste de stabilité. Afin d'accélérer le jeu, vous pouvez utiliser cette règle optionnelle.

17.3 Déplacez le cube d'une case vers la droite sur la piste de stabilité chaque fois que vous prenez le contrôle d'une nouvelle province.

- 17.4** Les navires ne peuvent pas créer un comptoir de commerce par eux-mêmes. Seules les légions peuvent créer des comptoirs de commerce. Un navire doit transporter une légion qui doit débarquer sur l'hexagone d'île afin de créer un comptoir de commerce.
- 17.5** Chaque faction a un meeples de chef. Au début de la partie, les chefs sont placés avec n'importe quelle unité de leur faction. Les chefs ajoutent 2 CV à une unité qui participe à un combat dans son hexagone. Un chef a un potentiel de déplacement de 6 lorsqu'il se déplace sur des hexagones terrestres ou côtiers. Lorsqu'il est transporté par un navire, il se déplace à la vitesse de déplacement du navire. Les chefs ne sont jamais éliminés. Lorsqu'ils sont seuls dans un hexagone contesté, ils sont alors placés avec la prochaine unité du joueur qui le possède.
- 17.6** L'ordre des tours est défini par les joueurs par ordre décroissant. Le premier joueur à décider de la position qu'il veut jouer est le joueur qui serait normalement le premier joueur, comme décrit dans la règle 7. Le « premier » joueur peut décider s'il veut jouer en 1er ou en 3e. Le « deuxième » joueur peut choisir entre les deux positions restantes. Le « troisième » joueur prend la position restante.
- 17.7** Lorsque les joueurs atteignent la FABRICATION, ils peuvent placer un comptoir de commerce supplémentaire sur une marchandise où ils ont déjà un comptoir de commerce pour représenter les effets de la SCIENCE DES MATÉRIAUX et de la FABRICATION. Utilisez l'action CRÉER UN COMPTOIR DE COMMERCE, payez les coûts de création du comptoir de commerce pour chaque comptoir de commerce que vous voulez placer. Pour chaque comptoir de commerce placé, déplacez le cube d'une case vers la droite sur la piste de contrôle des marchandises et ajustez les revenus du joueur en conséquence. Pour montrer une forteresse qui utilise cette règle, placez le comptoir de commerce sous la forteresse. Un maximum de deux comptoirs de commerce peut être placé dans le même hexagone. Un joueur adverse peut prendre le contrôle de ces « multiples comptoirs de commerce ». Utilisez les règles « normales » pour prendre le contrôle d'un comptoir de commerce. Si les joueurs prennent le contrôle d'un hexagone avec « deux comptoirs de commerce », ils ne placent qu'un de leur comptoir de commerce dans cet hexagone. S'il y avait une forteresse et un comptoir de commerce dans l'hexagone, les joueurs doivent d'abord détruire la forteresse. Le joueur attaquant ne place qu'un comptoir de commerce sur cet hexagone.
- 17.8** Sur la piste de contrôle des îles et des provinces, vous trouvez des cases dorées plus claires qui contiennent un symbole de lauriers. Chaque fois qu'un joueur atteint une de ces cases, il marque 1 PV. Ignorez les lauriers dans les cases dorées plus foncées. Avec cette option les joueurs recevront des PV pour leur expansion territoriale plus facilement.

Remarque : l'option 17.3 accélère le jeu. L'option 17.4 ralentit le jeu et le rend plus complexe et nécessitera donc plus de planification.

Remarque : au début de la partie, il sera utile de rendre votre capitale plus sûre contre un adversaire agressif. Plus tard, il sera utile d'être vous-même très agressif ou alors le chef servira un peu de pompier aux endroits critiques de votre empire.

Remarque : ceci ajoute un bel élément tactique au jeu et donne au joueur « qui commence » un réel avantage. Parfois, un joueur peut ne pas vouloir commencer un tour et préférer jouer plutôt en second. Les joueurs peuvent essayer d'éviter de jouer avant un adversaire, ce qui pourrait être utile.

Remarque : cette règle peut donner une belle augmentation à vos revenus. Mais elle est également dangereuse. Le nombre de comptoirs de commerce que vous pouvez créer est limité par le matériel de jeu. Une fois placés, ils sont immobiles et vous ne pouvez pas les placer ailleurs. Ils constituent des cibles intéressantes pour votre adversaire.

Remarque : avec cette règle optionnelle, il est possible d'avoir une forteresse et un comptoir de commerce dans le même hexagone.

Résumé du moment où vous devez changer votre niveau de stabilité :

1 case à droite chaque fois que vous entrez dans une nouvelle PHASE (I, II, III, IV) sur le tableau de développement économique ou culturel.

1 case à droite pour le paiement de 50 à 80 Talents.

1 case à droite pour la prise de contrôle d'une province (règle opt.)

1 case à gauche si vous ne pouvez pas payer les frais de maintenance de vos navires.

1 case à droite pour la construction d'un monument.

1 case à gauche si un monument est détruit.

1 case à gauche lorsque vous perdez le contrôle d'une province.

2 cases à gauche si vous refusez une offre d'armistice.

3 cases à gauche lorsque votre capitale est conquise

1 case à droite, si vous avez créé pour la première fois un comptoir de commerce avec les marchandises SEL, VERRE, OR.



18. CRÉDITS

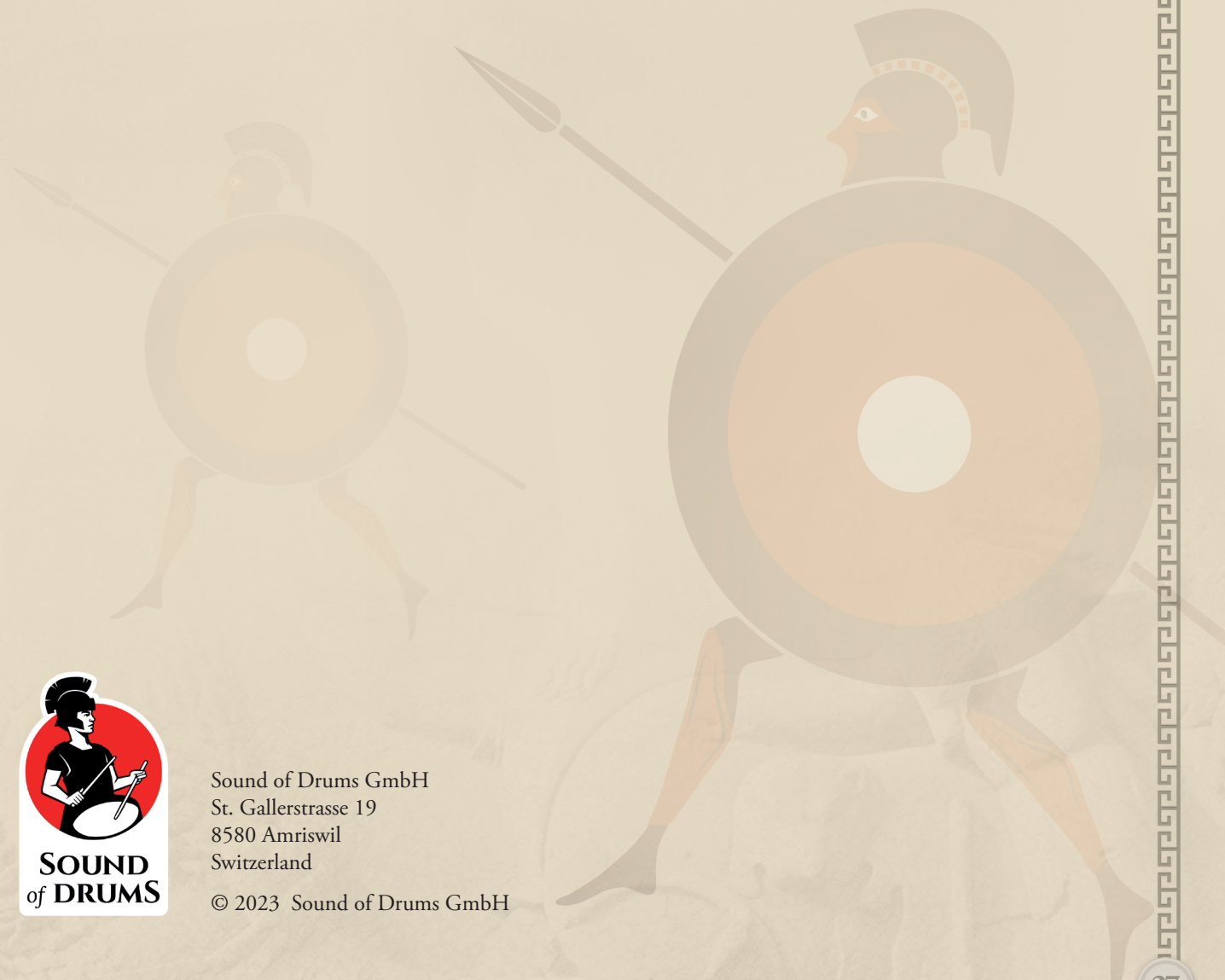
Auteur:	Karl Hausser
Developpement:	Uwe Walentin
Graphiste & Production :	Marc von Martial
Mise en page des règles :	Keanu Probst, Marc von Martial
Relectures et corrections :	David O'Duffy, Andrew Fisher, Michael Pertsinakis, Benjamin Rodigas, Maria Dolores Millan Callado
Test du jeu :	Em (je n'oublierai jamais nos promenades inspirantes alors que nous découvriions les ruines du port antique 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 très spécial à mon fils Luis, qui, au cours des nombreuses années, a testé et retesté le jeu pendant de nombreux vendredis soir de yufka avec moi, depuis les premiers prototypes « moches » jusqu'à la version finale. Personne ne connaît ce jeu mieux que lui.

Des remerciements particuliers à nos backers, supporters et clients. Sans vous
« History of the Ancient Seas » n'aurait pas été possible.

Les Méliens : pourtant, nous savons qu'à la guerre, la chance rend parfois les forces plus égales que ce que l'on pourrait attendre de la différence de nombre entre les deux camps. Et si nous nous rendons, alors tout notre espoir est perdu d'un coup, alors que, tant que nous restons en action, il y a encore un espoir que nous puissions encore tenir debout et résister.

Les Athéniens : l'espoir, ce réconfort quand on est en danger ! Si l'on a déjà des avantages solides sur lesquels s'appuyer, on peut se laisser aller à espérer. Il peut faire du mal, mais ne détruira pas. Mais l'espoir est par nature une denrée coûteuse, et ceux qui risquent tout sur un seul coup ne découvrent ce qu'il signifie que lorsqu'ils sont déjà ruinés ; il ne leur fait jamais défaut au moment où une telle connaissance leur permettrait de prendre des précautions. Ne laissez pas cela vous arriver, vous qui êtes faibles et dont le sort dépend d'un seul signe du destin. Et ne soyez pas comme ces gens qui, comme cela arrive si souvent, manquent l'occasion de se sauver de manière simple et pratique. Et, lorsque tout espoir clair et distinct les a quittés dans l'adversité, ils se tournent vers ce qui est aveugle et flou, vers les prophéties, les oracles et toutes ces choses qui encouragent l'espoir, les conduisant à la ruine.

*~ Extrait du Dialogue mélien de Thucydide ~
(Thucydides 5.84-116)*



Sound of Drums GmbH
St. Gallerstrasse 19
8580 Amriswil
Switzerland

© 2023 Sound of Drums GmbH



© 2023 Sound of Drums GmbH

Sound of Drums GmbH
St. Gallerstrasse 19
8580 Amriswil
Switzerland