

A KARL HAUSSER DESIGN



HISTORY OF THE ANCIENT SEAS - EXPANSION I

NEW MARKETS



SOMMAIRE DE LA TABLE DES MATIÈRES

1. RÈGLES	3
1.1. Variante 1	3
1.2. Variante 1.2	4
1.3. Variante 2	4
1.4. Variante 2.1	5

HISTORY OF THE ANCIENT SEAS

EXTENSION 1 : NOUVEAUX MARCHÉS

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.

Cette extension contient 158 jetons ronds avec les symboles de marchandises utilisés dans la série de jeux.

Nombre de chaque jeton rond de marchandise (dans cette extension):

Pierre	20	Bétail	8	Cheval	8	Argent	10
Bois	12	Olives	8	Cuivres	8	Sel	8
Laine	12	Vin	8	Fer	8	Verre	8
Céréales	8	Bronze	8	Plomb	8	Or	8
Poisson	8						

1. RÈGLES

Les joueurs peuvent utiliser ces jetons selon deux variantes. Avant de commencer la partie, les joueurs se mettent d'accord sur la variante qu'ils veulent utiliser.

Dans chaque partie, il y a un certain nombre total d'hexagones avec un symbole de marchandise:

Hellas: 66

Dies Irae: 74

Mare Nostrum: 124

Dans chaque partie, les joueurs trouveront un certain nombre de chaque marchandise sur la carte.

Avant de commencer la partie en utilisant l'une ou l'autre des variantes de cette extension, les joueurs doivent préparer la carte.

1.1. VARIANTE 1

Choisissez parmi les 158 jetons ronds de marchandises le nombre exact de chaque marchandise représentée dans le jeu.

Exemple : *il y a un total de 124 marchandises dans Mare Nostrum. Mare Nostrum a 16 fois la marchandise pierre sur la carte. Les joueurs choisissent 16 jetons ronds qui contiennent la « pierre » comme marchandise..*

Placez tous les jetons ronds de marchandises face cachée et répartissez-les (toujours face cachée) un par un sur chaque hexagone de la carte comportant un symbole de marchandise. Après les avoir tous placés sur la carte, retournez-les face visible.

Les joueurs trouveront alors une répartition différente des marchandises sur la carte.

La partie commence par la mise en place du jeu selon les règles de base.

1.2. VARIANTE 1.2

Procédez comme indiqué ci-dessus, mais après avoir placé les jetons marchandises, gardez-les face cachée. Le type de marchandise est révélé qu'au moment où un joueur décide de créer un comptoir de commerce dans l'hexagone où se trouve le jeton marchandise. À ce moment, le jeton est retourné face visible et reste face visible pour le reste de la partie.

1.3. VARIANTE 2

Consultez le tableau de la page 6 pour obtenir des informations précises sur le nombre de jetons marchandises de chaque type à choisir pour chaque partie.

Exemple : *le tableau indique 96 jetons marchandises pour Hellas au total et montre que parmi ces 96 jetons, 10 doivent être en pierre et 5 en argent.*

Placez face cachée le nombre total et le type de marchandises pour la partie correspondante, mélangez-les, puis les joueurs choisissent au hasard le nombre de jetons marchandises nécessaires pour la partie.

Exemple : *dans la variante 2 pour Hellas, les joueurs disposent de 96 jetons marchandises. Parmi ceux-ci, 66 sont placés face cachée sur la carte dans des hexagones contenant un symbole de marchandise.*

Les 30 jetons que les joueurs n'ont pas choisis sont mis de côté. Ils ne seront pas utilisés cette fois-ci.

Exemple : *dans Mare Nostrum, tous les 158 jetons contenus dans cette extension sont utilisés, mais seulement 124 sont choisis, les 34 qui n'ont pas été choisis ne sont pas utilisés cette fois-ci et sont mis de côté.*

Après avoir placé les jetons sélectionnés sur la carte, les joueurs révèlent leur nature et les retournent face visible.

Cette variante permet aux joueurs d'obtenir, d'une part, de nouveaux nombres pour les différents types de marchandises et, d'autre part, de nouveaux emplacements.

1.4. VARIANTE 2.1

Procédez comme décrit ci-dessus, mais après avoir placé les jetons marchandises sur la carte, retournez-les face cachée. Leur identité est révélée comme cela est décrit dans la variante 1.2.

Consultez le tableau de la page 6 pour connaître précisément le nombre de jetons marchandises de chaque type à sélectionner pour chacun des trois jeux.

Une faction ne peut pas avoir plus de comptoirs de commerce du même type qu'elle n'a de place disponible sur la piste de contrôle des marchandises.

***Exemple :** en jouant la variante 2 à Mare Nostrum, il y a un total de 6 marchandises « Or » sur la carte. Le joueur de Rome a déjà 3 comptoirs de commerce contenant de l'« Or ». Il ne peut pas créer un quatrième comptoir commercial avec la marchandise « Or ».*

Règle optionnelle : une faction qui a atteint la phase III dans la section flotte du tableau de développement peut entrer dans une île ou un hexagone côtier et regarder le jeton marchandise sans avoir besoin de créer un comptoir de commerce. Dans ce cas, le joueur peut d'abord explorer le type de marchandise qu'il pourrait obtenir en créant un comptoir de commerce. S'il ne veut pas créer de comptoir de commerce, il ne révèle pas le type de marchandise aux autres joueurs.

**TABLAUDE MARCHANDISE
POUR HELLAS**

TYPE	VARIANTE 1	VARIANTE 2
Pierre	7	10
Bois	6	8
Laine	6	8
Céréales	9	8
Poisson	4	6
Bétail	4	6
Vin	3	5
Bronze	3	5
Cheval	3	5
Cuivre	3	5
Fer	3	5
Plomb	3	5
Argent	3	5
Sel	3	5
Verre	3	5
Or	3	5
TOTAL	66	96

**TABLAU DE
MARCHANDISE
POUR DIES IRAE**

TYPE	VARIANTE 1	VARIANTE 2
Pierre	6	10
Bois	6	8
Laine	6	8
Céréales	8	8
Poisson	5	7
Bétaïls	5	7
Wine	5	7
Bronze	4	6
Horse	4	6
Cuivre	4	6
Fer	4	6
Lead	4	6
Plomb	4	6
Sel	3	5
Verre	3	5
Or	3	5
TOTAL	74	106

**TABLAU DE
MARCHANDISE
POUR MARE NOSTRUM**

TYPE	VARIANTE 1	VARIANTE 2
Pierre	16	20
Bois	10	12
Laine	10	12
Céréales	9	8
Poisson	8	8
Bétaïls	7	8
Olives	6	8
Wine	7	8
Bronze	7	8
Horse	7	8
Cuivre	6	8
Fer	7	8
Plomb	6	8
Argent	6	10
Sel	5	8
Verre	4	8
Or	3	8
TOTAL	124	158

Pierre	Stone	Bétail	Cattle	Cheval	Horse	Argent	Silver
Bois	Wood	Olives	Olives	Cuivres	Copper	Sel	Salt
Laine	Wool	Vin	Wine	Fer	Iron	Verre	Glass
Céréales	Grain	Bronze	Bronze	Plomb	Lead	Or	Gold
Poisson	Fish						

CRÉDITS

Auteur: Karl Hausser

Developpement: 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 du 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: Nous remercions tout particulièrement tous nos donateurs, nos supporters et nos clients. Sans vous, « History Of The Ancient Seas » n'aurait pas vu le jour.



Sound of Drums GmbH
St. Gallerstrasse 19
8580 Amriswil
Switzerland

© 2023 Sound of Drums GmbH

RESSOURCES

TYPE

CONDITION FOR

TYPE

CONDITION FOR

Wood



Shipbuilding

Wool



Bronze



Phalanx

Copper



Material
Science

Horse



Cavalry

Lead



Astronomy

Iron



Manufacturing,
Bireme

Silver



Banking

Grain



Supply

Fish



Wine



Cattle



Olives*



Gold



Luxury,
Cultural,
Merchandise

Glass



Salt



* only in "Mare Nostrum" and "New Markets"