

A KARL HAUSSER DESIGN



HISTORY OF THE ANCIENT SEAS - EXPANSION III

NEW ARMIES



SOUND
of DRUMS

TABLE DE MATIÈRES

1. DEPLACEMENT.....	3
2. CONSTRUCTION.....	5
3. COMBAT.....	5
4. APPROVISIONNEMENT.....	6
5. MAINTENANCE DE LA FLOTTE.....	6

HISTORY OF THE ANCIENT SEAS

EXPANSION 3: NOUVELLES ARMÉES

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**.

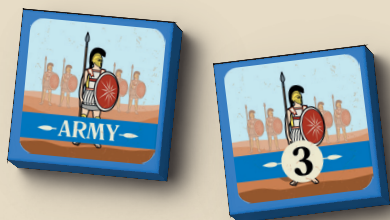
Avec cette extension, les joueurs auront une expérience de jeu complètement nouvelle et différente.

Cette extension contient un total de 156 blocs noir en bois. Il y a 26 blocs en bois de 6 couleurs différentes.

- Rouge: Rome
- Orange: Sparte
- Blanc: Persia
- Jaune: Egypte
- Bleu: Grèce or Athènes
- Violet: Carthage

Lors d'une partie de la série HOTAS, remplacez les légions et les navires en bois par la série de blocs en bois de la couleur correspondante. Les pions d'armée et de flotte ne sont pas non plus utilisés. Les joueurs peuvent accepter d'utiliser la règle optionnelle « Chef », auquel cas les meeples de chef seront utilisés.

Pour la première utilisation de cette extension, vous devez placer deux autocollants sur chaque bloc de bois. Chaque bloc représente une armée ou une flotte. D'un côté, apposez un autocollant indiquant le type de bloc, soit un fantassin représentant une « Armée », soit un navire représentant une « Flotte ». De l'autre côté, placez un autocollant avec la même icône, mais avec une valeur sur l'autocollant.



Exemple : sur chaque bloc bleu en bois, placez un autocollant bleu avec une icône de légion ou de navire avec un numéro d'un côté du bloc et de l'autre côté du bloc, placez un autocollant avec une icône de légion ou de navire sans numéro.

1. DÉPLACEMENT

Les règles de déplacement et d'empilement des blocs sont identiques à celles des règles de chaque jeu. Selon le statut d'un joueur sur le tableau de développement, les blocs de légion et de navire ont un certain potentiel de déplacement et une certaine valeur de combat. Selon ces règles, seuls un bloc d'armée et un bloc de flotte d'un même joueur peuvent se trouver dans le même hexagone.

Lorsque deux blocs du même type (Armée ou Flotte) entrent dans le même hexagone, les valeurs des deux blocs sont additionnées et les deux blocs sont échangés par un bloc ayant une valeur combinée des deux blocs. Les blocs terminent leur déplacement lorsqu'ils sont combinés. Les points de déplacement restants sont perdus.

Exemple : Rome déplace un bloc d'armée de valeur « 2 » à Massilia où il a un autre bloc d'armée de valeur « 2 ». S'il a un bloc d'armée de valeur « 4 » dans sa réserve, il échange les deux blocs de valeur « 2 » par un bloc d'armée de valeur « 4 ».

Au début d'une action de « déplacement », les blocs ayant une valeur supérieure à « 1 » peuvent être divisés en plusieurs blocs.

Exemple : le joueur de Rome a un bloc d'armée de valeur « 4 » à Massilia. Au début d'une action de « déplacement », il décide de créer dans cet hexagone : un bloc de valeur « 2 » et deux blocs de valeur « 1 ». Le bloc de valeur « 4 » est remis dans la réserve du joueur de Rome.

Lorsqu'ils placent et déplacent leurs blocs, les joueurs le font de manière à ce que la valeur de leurs blocs ne soit pas visible par leurs adversaires. Soit en les orientant de manière à ce que les adversaires ne puissent pas voir la valeur, soit en les plaçant avec la valeur face cachée.



La valeur d'un bloc est révélée dès qu'un bloc d'une faction ennemie entre dans l'hexagone.

2. CONSTRUCTION

Lorsqu'un joueur choisit l'action « construire », il peut soit construire un nouveau bloc représentant une armée ou une flotte de valeur « 1 », soit augmenter la valeur d'un bloc

existant dans une forteresse/un port en échangeant un bloc en bois représentant une armée ou une flotte de valeur immédiatement supérieure.

Exemple : Rome possède une armée de valeur « 2 » et une forteresse à Massilia. Sur le tableau de développement, elle a atteint la phase 3 de la section « Militaire ». Le joueur choisit l'action « construire ». Il paie 15 Talents et échange le bloc de valeur « 2 » par un bloc de valeur « 3 ». L'armée a une valeur de combat de « 9 ».

La valeur d'un bloc ne peut être augmentée que d'un niveau par action « construire ».

Remarque : les joueurs remarqueront que la combinaison des blocs et des valeurs est différente pour chaque faction. C'est intentionnel. Le joueur de la Perse, par exemple, possède un bloc d'armée de valeur « 5 », tandis que le bloc d'armée le plus élevé du joueur de la Grèce a une valeur de « 9 ». Chaque composition de chaque faction a ses avantages et ses limites. Ce qui est amusant dans les parties avec les blocs, c'est que les adversaires connaissent le type d'un bloc (légion ou navire), mais ne peuvent jamais être sûrs de sa valeur.

3. COMBAT

Lorsqu'un bloc combat, sa valeur est multipliée par la valeur de combat correspondant au niveau actuel de la section militaire ou de la flotte sur le tableau de développement de la faction correspondante.

Exemple : dans Mare Nostrum, le joueur de la Perse a atteint la phase III de la section militaire. Il possède un bloc d'armée de valeur « 4 ». La valeur de combat de ce bloc est de « 8 ».

Lorsqu'un bloc doit subir une perte suite à la résolution du combat, il échange le bloc participant avec un bloc ayant une valeur correspondant à la valeur après résolution du combat.

Exemple : Dans Mare Nostrum, un bloc de l'armée de la Grèce attaque un bloc de l'armée de Rome. Rome a atteint la phase IV dans la section militaire du tableau de développement. Son bloc a une valeur de « 2 ». La valeur de combat totale du bloc d'armée de Rome est donc de « 8 ». La Grèce a atteint la phase III de la section militaire et son bloc a une valeur de « 3 ». Sa valeur de combat totale est de « 6 ».

Le joueur de Rome subit deux pertes et retire donc son bloc d'armée de la carte. Le joueur de la Grèce doit également subir deux pertes et échange son bloc de valeur « 3 » avec un bloc d'armée de valeur « 1 ».

4. APPROVISIONNEMENT

Pour vérifier l'approvisionnement, le joueur d'une faction additionne toutes les valeurs des blocs d'armée sur la carte. Si le total de cette faction est supérieur à son niveau d'approvisionnement, le joueur doit réduire les blocs ou retirer des blocs de la carte jusqu'à ce que le total corresponde à son niveau d'approvisionnement.

5. MAINTENANCE DE LA FLOTTE

Lorsque vous vérifiez la maintenance de la flotte, multipliez le facteur de maintenance actuel de la flotte par le total des valeurs des navires sur la carte.

***Exemple :** dans Mare Nostrum, Rome a des blocs de flotte d'une valeur totale de 6 sur la carte et a atteint la phase III dans la section flotte du tableau de développement. Le joueur de Rome doit payer 18 Talents pour la maintenance de sa flotte.*

CRÉDITS

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



Sound of Drums GmbH
St. Gallerstrasse 19
8580 Amriswil
Switzerland

© 2023 Sound of Drums GmbH



Sound of Drums GmbH
St. Gallerstrasse 19
8580 Amriswil
Switzerland

© 2023 Sound of Drums GmbH