



LORDS
OF
HELLAS

LA CITÉ D'ACIER
LIVRET DE L'EXTENSION



1 PLATEAU DE TROIE



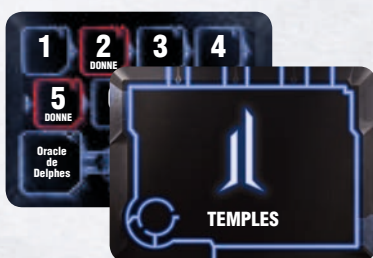
3 CARTES QUÊTE ET LEUR PION QUÊTE



1 MURAILLE DE TROIE



2 CARTES TEMPLE POUR LES PARTIES À 6 JOUEURS



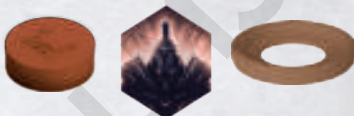
1 FICHE D'ARMÉE



15 HOPLITES, 4 PRÊTRES



15 MARQUEURS DE CONTRÔLE, 1 PION GLOIRE, 1 ANNEAU COLORÉ



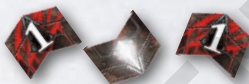
1 HÉROS (HECTOR)



1 FICHE DE HÉROS (HECTOR)



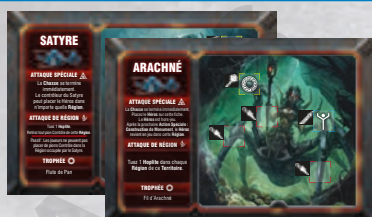
3 PIONS CARACTÉRISTIQUE



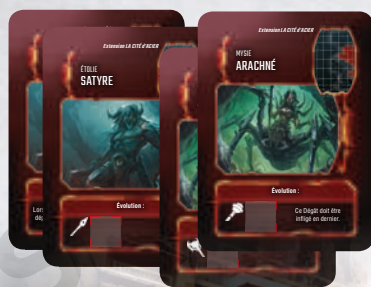
2 MONSTRES (SATYRE, ARACHNÉ)



2 FICHES DE MONSTRE (SATYRE, ARACHNÉ)



2 CARTES ÉVÉNEMENT TROPHÉE DE MONSTRE (SATYRE, ARACHNÉ)



2 CARTES ARTÉFACT TROPHÉE DE MONSTRE (SATYRE, ARACHNÉ)



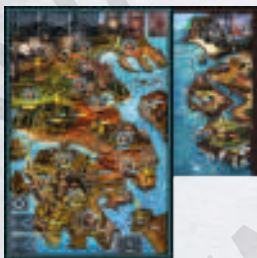
LA CITÉ D'ACIER EXTENSION 6^E JOUEUR

Note ! le contenu de cette extension est destiné aux parties à 6 joueurs et ne peut pas être utilisé avec un nombre inférieur de participants (à l'exception de Hector, qui peut être utilisée pour remplacer n'importe quel Héros du jeu de base). Un grand nombre de joueurs étant susceptible d'allonger la durée de la partie, il est conseillé de réserver cette extension à des joueurs confirmés.

La Cité de l'Acier requiert l'utilisation des extensions Atlantide et Poséidon.

MISE EN PLACE

- Pour jouer avec l'extension La Cité d'Acier commencez par installer les extensions Atlantide et Poséidon.
- Disposez le plateau La Cité d'Acier dans le coin supérieur droit du plateau standard, directement au-dessus de celui de l'Atlantide.



- Lors de l'étape 3 de la Mise en Place, mélangez les nouvelles cartes Monstre et Quête dans le paquet Événement.

RÈGLES SPÉCIALES DE LA RÉGION DE TROIE

- Le joueur qui contrôle la Région de Troie peut avoir jusqu'à 5 cartes Combat en main (au lieu de 4).
- Lorsqu'il effectue l'Action Spéciale : Recrutement, le joueur qui contrôle la Région de Troie peut recruter jusqu'à 1 Hoplite supplémentaire dans chaque Région de la Troade sous son contrôle (la Troade est constituée du Territoire marron sur le plateau de La Cité d'Acier).
- Chaque Hoplite situé dans la Région de Troie est considéré comme Retranché (il gagne 1 en Force d'Armée lorsqu'il défend).
- Toutes les règles qui renvoient aux Cités ou à Sparte s'appliquent également à Troie.

NOUVELLES VOIES MARITIMES

Les Voies Maritimes du plateau de la Cité d'Acier mènent vers les Régions correspondantes du plateau standard et de celui de l'Atlantide. Ces Voies Maritimes fonctionnent dans les deux sens.


6 FICHES D'AMÉLIORATION D'ARMÉE



12 PIONS AMÉLIORATION D'ARMÉE



AMÉLIORATIONS D'ARMÉE

Cette extension ne modifie pas les règles de façon significative. Elle permet d'ajouter de la diversité et peut être utilisée lors de n'importe quelle partie, y compris en conjonction avec les extensions dotées du symbole .

MISE EN PLACE

Avant de choisir leur Héros, les joueurs doivent choisir la couleur de leur Armée. Ce choix aura un impact sur les Améliorations d'Armée auxquelles ils pourront prétendre pendant la partie. Par exemple, une Armée pourra être meilleure à la prise de Régions Neutres, tandis qu'une sera apte à soutenir le Héros contre les Monstres.

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens antihoraire, les joueurs choisissent leur couleur en sélectionnant une des six fiches d'Amélioration d'Armée. Chaque joueur reçoit également 2 pions Amélioration d'Armée.

Une fois que tous les joueurs ont choisi leur couleur d'Armée (et leurs fiches d'Amélioration), ils sélectionnent leur Héros et suivent les règles normales.

AMÉLIORER UNE ARMÉE

Une Armée peut être améliorée deux fois au cours d'une même partie.

Les Armées peuvent être améliorées à deux moments différents. Les deux Améliorations peuvent être effectuées de la même façon (par exemple, elles peuvent être toutes deux effectuées au cours de deux Donnes de Bénédiction différentes).

1) Lors d'une Donne de Bénédiction. Le joueur peut choisir d'améliorer son Armée plutôt que de prendre une carte Bénédiction. Il place un pion Amélioration d'Armée sur le niveau d'Amélioration choisi.

2) Après que n'importe quel joueur a effectué une Action Spéciale : Construction de Monument. Une fois que le joueur a reçu ses Prêtres, tous les joueurs comptent le nombre de Cités qu'ils contrôlent (Sparte et Troie comptent comme 2 Cités chacune). Le joueur qui contrôle le plus de Cités peut améliorer son Armée et place un pion Amélioration d'Armée sur le niveau d'Amélioration choisi.

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés peuvent améliorer leur Armée.

Si le joueur qui contrôle le plus de Cités a déjà pris ses 2 Améliorations disponibles (et placé ses 2 pions Amélioration d'Armée), c'est le joueur suivant contrôlant le plus de Cités qui a la possibilité d'améliorer son Armée.

Une fois cette étape effectuée, le déroulement normal de l'Action Spéciale : Construction de Monument reprend.

La première fois qu'ils améliorent leur Armée, les joueurs doivent toujours choisir le niveau supérieur de l'Amélioration. Pour leur seconde Amélioration, ils peuvent choisir n'importe laquelle des options de la partie inférieure de leur fiche d'Amélioration d'Armée.

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 2 Améliorations. Il n'est pas possible de recevoir la troisième (et dernière) Amélioration au cours de cette partie.

Lorsqu'ils choisissent une Amélioration, les joueurs placent un de leurs pions Amélioration d'Armée sur l'option sélectionnée de leur fiche d'Amélioration d'Armée.

CRÉDITS :

Auteur de l'Extension : Adam Kwapiński

Développement de l'Extension : Paweł Samborski

Illustrations : Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Piotr Fokowicz

Conception Graphique : Andrzej Półtoranos, Adrian Radziun, Michał Orac

Modèles 3D : Jędrzej Chomiccki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

Test et Développement : Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojski, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Surowiec, Tomasz Halon, Paweł Karolak

Relecture et Écriture : Hervé Daubet

Traduction : Hervé Daubet

Remerciements Spéciaux : À tous nos contributeurs de la campagne Kickstarter qui ont permis à ce projet de devenir une réalité, à tous les testeurs qui ont passé énormément de temps sur ce titre, à Adrian Komarski et Michał Orac pour l'élan créatif dont ils ont fait preuve lors de chacune des étapes du développement de ce jeu.