Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

HELLAS

(Version 2 – Karis d'après la version de Chris Dorrell)

Découverte et conquête dans la grèce antique pour 2 joueurs. 12 ans et plus.

PRINCIPE DU JEU

Dans un pays de la grèce antique, appelé Hellas, une lutte sans merci fait rage pour le contrôle des archipels. Les combattants s'affrontent sur terre comme sur mer. Ils guerroient par l'épée et traversent de longues distances pour découvrir de nouvelles îles et les intégrer à leur sphère de contrôle. Au cours de leurs luttes, ils tentent de s'assurer les faveurs des dieux grecs.

BUT DU JEU

Le premier joueur qui gagne le contrôle de 10 villes remporte la partie.

MATERIEL DE JEU

30 Soldats (2 couleurs, 15 par joueur)

20 Vaisseaux (2 couleurs, 10 par joueur)

48 Cartes Dieu (16 Ares, Poseidon et Zeus)

2 cartes récapitulatives (1 par joueur)

24 tuiles paysage hexagonales

MISE EN PLACE

- Chaque joueur choisit une couleur, prend 15 soldats grecs et 10 vaisseaux et les place devant lui.
- Les cartes de dieu sont séparées en 3 piles, 1 par dieu. Les 3 piles sont mélangées individuellement et placées face cachée à proximité des joueurs.
- Chaque joueur pioche 1 carte de chaque pile.
- La tuile de paysage marquee d'un dauphin (tuile de depart) est placée au centre de la table.
- Les 23 tuiles de paysage restantes sont mélangées et placées en pile face cachée à côté des cartes de dieu. Sur chaque tuile, la configuration des terre et de la mer varie. Chaque tuile comporte une ville. Certaines villes possèdent un temple.

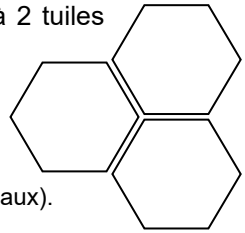
CONSTRUIRE LA PREMIERE REGION COTIERE

Le joueur Blanc commence. Il prend la première tuile paysage de la pile et la place contre la tuile dauphin. Ensuite, il place l'un de ses soldats dans la ville et l'un de ses vaisseaux à côté de celle-ci.

Les joueurs, à tour de role, continuent de tirer des tuiles de la pioche et les placent sur la table. Comme lors du premier coup, après avoir placé une tuile ils doivent placer un de leur soldat sur la ville et un vaisseau à côté.

La pose des tuiles est soumise à ces conditions :

- L'eau doit toujours être connectée à de l'eau et la terre à de la terre.
- Une nouvelle tuile doit toujours être connectée soit à la tuile dauphin, soit à 2 tuiles déjà posées.



Le placement initial se termine dès que chaque joueur à placé 4 tuiles (et donc 4 soldats et 4 vaisseaux).

Si lors de cette phase une tuile tirée ne peut être placée à cause de la configuration des tuiles déjà présentes, elle est mise de côté, face découverte, et le joueur tire une autre tuile de la pioche. De même, toutes les tuiles marquées d'un temple tirées pendant cette phase de mise en place sont mises de côté face découverte (et le joueur en pioche une autre en remplacement).

Note: Cette restriction ne s'applique que pendant la phase de mise en place. Les tuiles comportant un temple qui seront tirées au cours du jeu seront jouées tout à fait normalement.

Une fois que la première region côtière est construite, toutes les tuiles mises de côté sont de nouveau mélangées avec la pioche.

Le joueur avec les pieces claires commence alors à jouer. Par la suite chaque joueur joue à tour de rôle.

TOUR DE JEU

- Le joueur dont c'est le tour annonce à haute voix une action parmi les trois possible et l'effectue : **1.Renforcement** ou **2.Expédition** ou **3.Attaque**.
- Ensuite, le joueur peut reorganiser ses pièces (voir "Réorganisation").
- Durant son tour, un joueur peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite (voir "Cartes de dieu").
- Le tour du joueur est fini et son adversaire joue. Il commence par annoncer une action parmi les trois…

LES TROIS ACTIONS POSSIBLES

1. RENFORCEMENT

Le joueur qui choisit "Renforcement" effectue **trois** actions. Il peut combiner librement le type et l'ordre de ces actions. Il peut par exemple effectuer chaque action une fois, une seule action trois fois, ou encore une action une fois et une autre deux fois.

Une majorité de temple offre une action gratuite:

Si l'un des joueurs possède plus de villes marquées d'un temple que son adversaire, il à le droit d'effectuer **quatre** actions au lieu de trois.

Les actions de renforcement :

- *Placer un nouveau soldat.*
  Le joueur prend un soldat dans sa reserve et le place dans une de ses villes occupée par au moins un de ses soldats. En temps normal, il ne doit pas y avoir plus de trois soldats d'un joueur par ville.
- *Placer un nouveau vaisseau*

Le joueur prend un vaisseau dans sa reserve et le place dans une ville où il possède un ou plusieurs soldats. Il n'est pas indispensable que cette ville possède déjà un bateau. Il ne peut y avoir plus de trios bateaux par ville.

- *Tirer une carte dieu*
  Le joueur tire **une** carte dieu de l'une des trois piles. Un joueur ne peut possséder plus de sept cartes en tout et plus de trios cartes d'un même dieu. La carte est tirée sans être consultée. Le joueur ne peut la regarder qu'une fois qu'il a terminé ses actions de renforcement.

Exemples de renforcement

- *Vous pouvez placer 2 soldats dans 1 ou même 2 de vos villes, puis placer 1 vaisseau dans l'une de vos villes.*
- *Vous pouvez tirer 3 cartes de dieu dans n'importe quell ordre. Vous devez toutefois respecter les limites de 7 cartes maximum et 3 dieu identiques maximum.*
- *Vous placez 1 soldat et 1 vaisseau puis tirez 1 carte dieu.*

Manque de pièce pour se renforcer.

Si un joueur, à un moment du jeu, n'a plus de soldat ou de vaisseau disponible dans sa reserve, il ne peut plus se renforcer avec le type de pièce manquant.

2. EXPEDITION

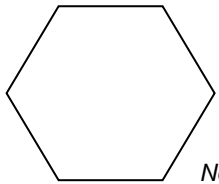
Un joueur peut gagner de nouvelles villes de deux façons. Il peut "découvrir" une nouvelle ville ou attaquer l'une de celles de son adversaire.

Si un joueur veut découvrir de nouvelles villes, il doit choisir l'action « Expédition".

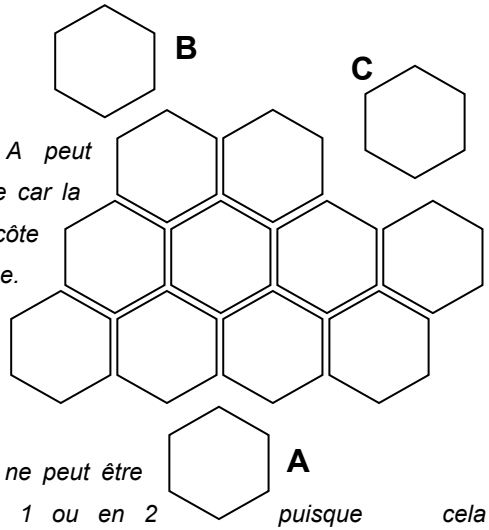
- Il tire la première tuile de paysage de la pioche.
- Il tente de placer cette tuile sur le plateau. Si plusieurs placements sont possibles, il en choisit une librement.

Conditions de réussite de l'expédition

- Les zones de terre doivent être placées contre de la terre, et les étendues d'eau contre de l'eau.
- La nouvelle tuile doit toujours être connectée soit à la tuile dauphin, soit à 2 tuiles déjà posées.
- De nouvelles étendues d'eau ne peuvent être formées. L'eau doit toujours être connectée à une zone d'eau existante.
- Le joueur ne peut placer sa tuile que s'il a plus de vaisseaux que son adversaire sur les tuiles adjacentes, connectées directement par de l'eau.
  (Majorité de vaisseaux).



Note: les vaisseaux placés sur une tuile sur laquelle la terre est reliée par un pont comptent dans les deux directions.



La Tuile A peut être placée car la ligne de côte est continue.

La tuile B ne peut être placée en 1 ou en 2 puisque cela formerait une nouvelle zone d'eau. De plus, il serait impossible de la placer en 1, car elle ne serai connectée qu'à une seule tuile.

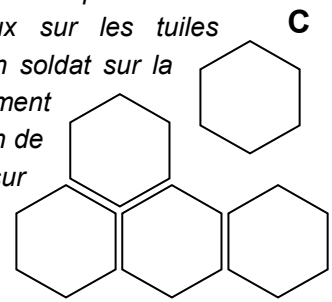
La tuile C ne peut être placée ici que par le joueur blanc, car il possède une majorité de bateaux sur les tuiles adjacentes.

Expédition réussie

Si la tuile peut être placée, l'expédition est couronnée de succès.

- Le joueur place un soldat de sa reserve dans la ville nouvellement découverte. S'il n'a plus cette pièce dans sa reserve, il peut en prélever un dans l'une de ses villes ou il possède au moins deux soldats.
- Comme "paiement" le joueur doit retirer l'un de ses vaisseaux placésur une case adjacente et le remettre dans sa reserve.

Blanc place la tuile C car il possède une majorité de vaisseaux sur les tuiles adjacentes. Il place un soldat sur la ville nouvellement découverte et retire l'un de ses vaisseau situé sur une tuile adjacente. Le vaisseau retourne dans sa réserve.



Expédition ratée

Si la tuile ne peut être placée, l'expédition est ratée. La tuile est replacée sous la pioche.

3. ATTAQUE

L'attaque est la seconde méthode pour gagner de nouvelles villes. Vous pouvez attaquer par la mer ou par le terre.

Attaque par la terre :

Le joueur indique la ville adverse qu'il souhaite attaquer. Il peut alors attaquer depuis toutes ses tuiles qui sont directement connectées par la terre à la ville qu'il souhaite attaquer.

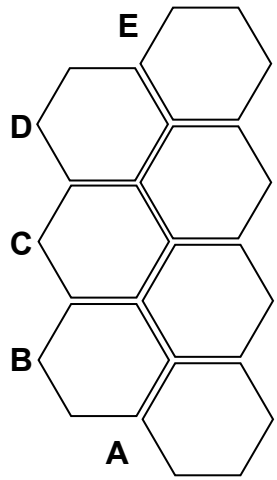
Le joueur prélève autant de pions qu'il le souhaite de ses villes immédiatement adjacentes (une ou plusieurs villes) et les place dans la ville attaquée. Cependant, un soldat au moins doit rester dans chaque ville. Il est donc normalement impossible d'attaquer depuis une ville ne contenant qu'un soldat.

- L'attaquant peut utiliser plus de trois soldats s'il peut en prélever plus dans les villes adjacentes.
- L'attaque est réussie si le nombre de soldats de l'attaquant est au moins égal à celui du défenseur.
- Les vaisseaux ne sont théoriquement pas utilisés pour la guerre. Cependant, les cartes de dieu peuvent changer cet état de fait !
- Si l'attaque – après que d'éventuelles cartes aient été jouées – est un succès, Le défenseur perd la ville et doit remettre tout les soldats impliqués dans le combat dans sa réserve. Si la ville contenait des vaisseaux, l'attaquant les remplace par autant ses propres vaisseaux, prélevés dans sa réserve. S'il n'a pas assez de vaisseaux dans sa reserve pour ce remplacement, il place les vaisseaux qui lui restent.
- Le vainqueur laisse ses troupes dans la ville. Si plus de trois troupes sont présentes sur la ville, il retourne l'excédent dans sa réserve.
- Si une attaque échoue, l'attaquant doit immédiatement reprendre ses troupes et les remmetre dans sa reserve.

Blanc peut ramener un soldat dans la tuile D depuis C ou E pour y attaquer le joueur Rouge

Blanc pourrait également prendre un soldat depuis C et deux depuis A, pour attaquer son adversaire en B.

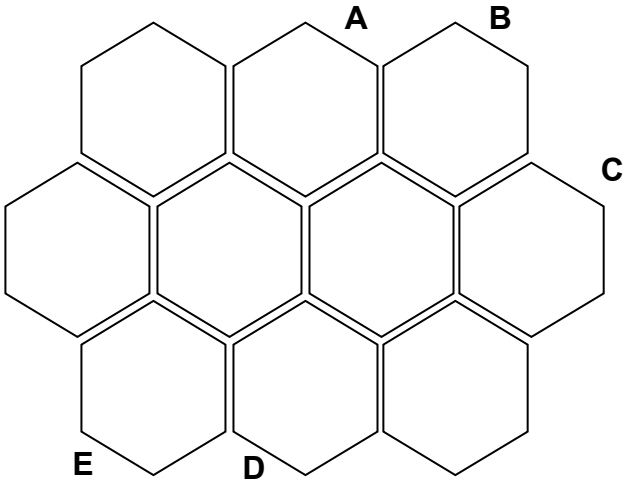
Rouge peut prendre deux soldats en B pour attaquer Blanc en C.



Attaque par la mer :

Quand la ville est attaquée depuis la mer, on applique les modifications suivantes :

- Le nombre d'attaquants doit être au moins supérieur de 1 au nombre de défenseurs. Cette règle s'applique également lorsque des attaque proviennent à la fois de la terre et de la mer.
- Toutes les tuiles bordant la tuile de depart (dauphin) sont considérées comme voisines – même si elles ne se touchent pas réellement. La tuile dauphin est donc "sautée" par les attaquants.



Rouge déplace un soldat depuis chacune des tuiles A, B, C et D jusqu'en E. Il dispose ainsi d'une majorité (4 contre 3) et peut donc vaincre Blanc.
Blanc retire tout ses soldats et les remet dans sa réserve et Rouge ôte un soldat pour respecter la limite de 3 soldats.
Note: la tuile D peut être attaquée depuis A, B and C, même si elles ne sont pas réellement adjacentes, car elles jouxtent la tuile dauphin, qui peut être sautée.

REORGANISATION

- Après un **Renforcement** le joueur peut transférer ses pièces (soldats et vaisseaux) entre ses villes comme il le souhaite.
- Après une **Expédition** ou une **attaque réussie**, le joueur peut seulement tranférer des pièces dans la ville qui vient d'être découverte / conquise.
- La limite de trois soldats et trois vaisseaux dans une ville doit être respectée.
- Aucune ville ne peut être vidée en totalité. Il doit toujours rester au minimum un soldat. Par contre, il n'y a pas de limite basse concernant les vaisseaux.

LES CARTES DE DIEU

Il y a trois piles de cartes de dieu différentes. Poseidon, le dieu de la mer, assiste principalement les joueurs lors des déplacement maritimes. Ares le dieu de la guerre, aide lors des combats et le père des dieux, Zeus, aide les joueurs lors de situations particulières.

Conseil : Les joueurs devraient parcourir les cartes afin de se familiariser avec leurs possibilités étonnantes.

- Chaque joueur peut avoir en main jusqu'à 7 cartes de dieu, et jusqu'à 3 cartes d'un dieu particulier. Par exemple: 3 x Ares, 2 x Poseidon et 2 x Zeus. Les cartes sont généralement positives pour le joueur qui les joue.
- Un joueur qui joue une carte la place devant lui, et effectue les actions indiquées. Ensuite, la carte est placée face découverte dans la défausse. Une défausse est créée pour chaque dieu. Si une pile vient à s'épuiser pendant le jeu, la défausse correspondante est mélangée et replacée face cachée.
- Plusieurs cartes peuvent être jouées pendant le même tour.
- Quelques cartes peuvent être posées pendant le tour de l'adversaire. Elles sont marquées d'un

- Si un joueur veut réagir à une carte jouée par son adversaire, il doit le faire immédiatement après en avoir pris connaissance. *Par exemple, quand la carte de Zeus « Echangez une ville … » est jouée, il ne peut attendre de savoir quelle ville est avant de contrer cette action avec une autre carte.*
- Il n 'est pas possible de jouer une carte immédiatement après l'avoir tirée. *Exception: si un joueur à tire la carte de Zeus « Jouez deuxfois de suite… », il peut tirer une carte lors de son premier tour et la jouer lors du second.*
- Si, par le jeu d'une carte, un joueur peut ajouter des soldats ou des vaisseaux, mais n'en a plus dans sa réserve, il peut utiliser des pièces du plateau en suivant les règles de réorganisation (voir "Réorganisation").
- Une carte de dieu prévue pour un certain type d'action ne peut être jouée que si le joueur effectue précisément cette action. *Par exemple, si un joueur effectue une expedition, il ne peut jouer « Attaquez 2 villes l'une après l'autre ».*

Note: Le joueur qui commence, ne peut pas jouer de carte de dieu dans son premier tour (qui suit la construction de la première region côtière).

Les trois exemples suivants montrent l'utilisation de cartes de dieu utilisées au cours des batailles :

Exemple 1.

Blanc attaque par la terre avec un soldat (il doit donc être au moins aussi fort que son adversaire) la ville voisine, occupée par un soldat et un vaisseau Rouge.

- *Rouge joue la carte Poseidon «* Tous les vaisseaux de la ville attaquée peuvent être utilisés pour la défense *» . La défense est un succès car de cette façon, il est plus fort d'une unité.*
- *Blanc répond avec la carte Zeus «* La carte de Dieu jouée par votre adversaire est annulée *». La carte Poseidon de Rouge est donc annulée et la situation revient à 1 partout. L'attaquant reprend la main.*
- *Rouge ne peut ou ne veut pas jouer de carte supplémentaire. Il perd donc le combat et retire ses pièces du plateau (1 soldat + 1 vaisseau). Blanc remplace le vaisseau Rouge par l'un des siens, prélevé dans son stock. De plus, Blanc peut, s'il le souhaite, se réorganiser en déplaçant des soldats et des vaisseaux depuis ses autres villes vers sa nouvelle conquête. Dans chacune des villes ou est effectué le prélèvement, il doit laisser au moins un soldat et respecter la limite de trois soldats et trois vaisseaux dans sa nouvelle ville.*

Exemple 2.

Blanc a 1 soldat et 2 vaisseaux dans une ville. Avant son attaque, il joue la carte Arès « Avant d'attaquer, vous échangez dans une ville autant de vaisseaux que vous le désirez contre des soldats » *et échange ses deux vaisseaux contre 2 soldats de sa réserve. Ensuite, il attaque par la mer avec ces deux soldats, une ville distante appartenant au joueur Rouge où sont stationnés 2 soldats et 1 vaisseau. Pour réussir son attaque, Blanc joue les deux cartes suivantes:*

- *Ares: «* Vous pouvez mener une attaque depuis une ville non-adjacente ».

Ares: « Durant une attaque par la mer, vous avez besoin de la même force pour gagner *»*
Si Rouge ne réagit, pas, Blanc gagne. Rouge contre avec Zeus « La carte de Dieu jouée par votre adversaire est annulée *».. Rouge annule la carte Ares qui permet l'égalité par la mer.*

- *Rouge a réussit à repousser l'attaque, mais Blanc réagit à son tour et joue la carte Zeus : : «* La carte de Dieu jouée par votre adversaire est annulée *». Il annule la carte d'annulation de rouge, et remet donc sa carte Ares en jeu. A 2 soldats contre 2, Blanc gagne théoriquement la bataille.*
- *Cependant, Rouge réagit une dernière fois et joue la carte Poseidon: «* Avant d'attaquer, vous échangez dans une ville autant de vaisseaux que vous le désirez contre des soldats » *Avec cet échange, nous en sommes à 2 pour Blanc et 3 pour Rouge. Blanc ne veut ou ne peut plus jouer de cartes et abandonne le combat. Il repose ses deux soldats dans la réserve.*

Exemple 3.
Avec 2 de ses soldats, Blanc attaque par la mer une ville voisine appartenant à Rouge et contenant 2 soldats et 1 vaisseau. Blanc joue deux cartes :

- *Ares: «* Comptez-vous un soldat supplémentaire au cours d'une bataille »
- *Zeus: «* Utilisez une carte de Dieu mais ne la défaussez pas*».*

Blanc récupère donc la carte Arès dans sa main. Le score score est de 3 (2 soldat + 1 grâce à la carte Arès) à 2 (2 soldats). Rouge doit donc réagir prudemment, car il sait que Blanc peut jouer de nouveau sa carte Arès et se rajouter à nouveau 1 soldat.

FIN DU JEU

Le jeu se termine dès qu'un joueur occupe 10 villes avec ses soldats à la fin de son tour. Ce joueur est désigné gagnant !

Errata*: Sur la carte Ares "Echangez vos vaisseaux contre des soldats dans une ville avant d'attaquer" le symbole* *est présent par erreur. La carte doit obligatoirement être jouée pendant son propre tour.*

Auteur:

Franz-Benno Delonge.

Un jeu Kosmos Verlag

Traduit par Karis, d'après la version anglaise de Chris Dorrell

Email : karis@fireball.fr

1	Eine Flutwelle reduziert in allen Städten…	**2**	Alle Schiffe in deiner angegriffenen Stadt	**3**	Nach einer erfolgreichen Seefahrt darfst du aus …	**4**	Nach einer erfolgreichen Seefahrt versuchst du…
X2	Un raz de marée réduit la population des villes qui ont 3 soldats à 2 (les votres et celles de votre adversaire) !	X3 ◈	Tous les vaisseaux de la ville attaquée peuvent être utilisés pour la défense. Ajoutez-les au total de vos soldats !	X2	Après une expédition réussie, vous pouvez ajouter 2 pièces (soldats et/ou vaisseaux) de votre réserve dans la nouvelle ville !	X4	Après une expédition réussie, vous pouvez tenter une nouvelle expédition !
5	Statt des zuerst gezogenen Landschaftsfeldes….	**6**	Du bist bei einer Seefahrt erfolgreich….	**7**	Tausche in einer deiner Städte vor …..	**8**	Greife mit Griechen aus einer Stadt ….
X2	Vou pouvez tirer une nouvelle tuile de paysage au lieu de celle que vous venez d'obtenir. L'ancienne tuile est replacée sous la pioche.	X3	Votre expédition réussit si vous avez au moins le même nombre de vaisseaux dans les cases voisines.	X3	Avant d'attaquer, vous échangez dans une ville autant de vaisseaux que vous le désirez contre des soldats. Vous pouvez dépasser 3 soldats jusqu'à la fin du tour.	X3	Vous pouvez mener une attaque depuis une ville non-adjacente. Les soldats des villes adjacentes à celle attaquée peuvent se joindre à l'attaque.
9	Nach dem erfolgreichen Angriff deines….	**10**	Bei einem Angriff übers Wasser ….	**11**	Greife zwei Städte nacheinander ….	**12**	Bei einem Kampf zählst du ….
X2 ◈	Après une attaque réussie de votre adversaire, prenez toutes vos pièces de la ville vaincue et placez les dans une autre ville.	X2	Durant une attaque par la mer, vous avez besoin de la même force pour gagner (comme pour une attaque par la terre) !	X2	Attaquez deux villes, l'une après l'autre !	X4 ◈	Comptez-vous un soldat supplémentaire au cours d'une bataille.
13	Ziehe von deinem Mitspieler eine ….	**14**	Tausche nach deiner Wahl ….	**15**	Eine Götterkarte, die dein Mitspieler ….	**16**	Hat dein Mitspieler mehr als 3 ….
X2	Prenez une carte au hasard à votre adversaire ! Si vous avez alors plus de 7 cartes ou plus de 3 cartes Dieux identiques, la carte est défaussée.	X2	Echangez une ville de votre choix avec votre adversaire ! Chaque joueur transfère ses pièces dans sa nouvelle ville.	X3 ◈	La carte de Dieu jouée par votre adversaire est annulée. Les deux cartes sont défaussées.	X2	Si votre adversaire à plus de 3 cartes de Dieux en main, il doit défausser l'excédent (en les choisissant).
17	Mache zwei Spielzüge nacheinander ….	**18**	Bei der Verstärkung führst du zwei ….	**19**	Verwende eine Götterkarte ohne sie ….	**N°**	
X2	Jouez deux fois de suite. Effectuez d'abord un "Renforcement" puis une "Expédition" ou une "Attaque" !	X2	Durant le "Renforcement" effectuez deux actions supplémentaires !	X3 ◈	Utilisez une carte de Dieu mais ne la défaussez pas. Défaussez cette carte à la place.	Nb	**HELLAS** **CARTES DE DIEU**