

Hands in the Sea Actions.

Actions d'Expansion

Coloniser une zone : carte de Localité connecté + carte avec charriot ou bateau si par mer + symbole Colon si demandé. Placer un cube ville sur la zone et placer la carte de la localité colonisé dans la défausse de votre Deck. 2 cartes charriots sont nécessaires si la route est difficile.

Développer une localité : carte de la localité cible + symbole Colon. Remplacer le cube par un rond de cité.

Fortifier une localité : carte la localité cible + carte de fortification + 3 argent. Placer un disque de fortification gris sous la localité.

Construire un bateau : carte avec symbole colon + 3 argent.

Actions Financières

Rentrer de l'argent : jouer une carte localité et prendre le revenu qui est indiqué sur la carte.

Carte Marchand : Prendre 2 argents pour carte joué en plus avec un symbole grappe raisin.

Commercer : une carte avec une bateau et 1 ou 2 carte localité avec des symboles d'argent, prendre la somme d'argent des cartes localité.

Pillage : Carte symbole bateau pour piller une localité côtière situé dans la même zone que votre flotte. Piller une localité dans une zone adjacente en jouant une carte bateau en plus. Une cité fortifiée ne peut pas être pillé. Si la flotte ennemie est dans la zone de la localité le pillage est impossible. On ne peut faire qu'un seul pillage par round. Si le pillage réussit on prend une somme d'argent dans le trésor ennemi égale à la moitié du niveau de votre flotte, arrondie à l'inférieur.

Le pillage peut être bloqué si le joueur adverse joue la carte de la localité visée, une fortification ou la carte des Trirèmes.

Actions Agressives

Attaquer une Localité : carte de localité connecté + une carte avec symbole charriot ou bateau si par mer + une carte avec un symbole épées. 2 carte charriots si la route est difficile ou si détroit. Voir règles de batailles.

Engager la flotte ennemie : les flottes sont dans la même zone + 1 carte avec un symbole bateau. Voir règles de combat naval. On ne peut engager sa flotte si on a construit un bateau avant dans le même round.

Renforcer une bataille terrestre : 1 carte avec une force militaire. Un symbole de bateau compte pour 1 de force si la localité est côtière. Les machines de sièges coutent 3 argents contre les localités fortifiées. La puissance de la cavalerie est /2 contre les zones fortifiées. Les éléphants de guerre subissent un malus contre les fortifications. La carte doit être placée dans la zone de bataille. **Jouer un chef est une action gratuite.**

Raid de cavalerie : jouer une carte de cavalerie. Lancer un raid sur la localité concerné relié à une localité que vous contrôlez. Jouer une deuxième carte permet de lancer un raid sur une localité éloignée de 2 zones. L'adversaire peut bloquer le raid avec la carte de la localité visée si elle est ravitaillée ou toute autre carte le mentionnant. On peut lancer un raid sur ou au travers une zone fortifiée, une bataille ou le détroit de Messana. Si le raid est un succès on prend le cube de la ville ou le rond de la cité de la localité visée. Le joueur adverse remplace le rond de la cité par un cube ville.

Corrompre les mercenaires : jouer une carte corruption + 1 argent. L'adversaire peut bloquer la corruption en jouant une carte l'indiquant. Si non bloqué le joueur doit remettre une carte mercenaire de sa main ou de la réserve avec un symbole corruptible dans le Deck d'Empire. S'il

Hands in the Sea Actions.

n'en a aucune il doit le prouver en montrant son jeu.

Actions Management des cartes

Piocher une carte : *prendre une carte Empire ou Neutre parmi celles disponibles. Payer le coup indiqué. Jouer une carte colon si nécessaire. Placer la carte sur le dessus de votre défausse ou payer le double pour la placer sur le dessus de votre Deck, si elle a un cout.*

Défausser des cartes : *on peut placer 1 ou plusieurs cartes de sa main dans la défausse. La première carte est défaussé gratuitement, payer 1 argent par carte en plus.*

Remettre une carte dans la Deck Empire : *on peut placer n'importe qu'elle carte de sa main dans le Deck Empire, sauf la capitale. Une seule fois par round.*

Placer une carte en réserve : *placer 1 carte dans la réserve, un maximum 5 cartes peuvent être en réserve.*

Prendre une carte de sa réserve : *prendre toutes les cartes de sa réserve et les placer dans votre main. Il faut payer 1 argent par carte. Si on ne peut payer pour toutes alors on ne peut prendre sa réserve. **Action gratuite.***

Actions Stratégiques

Achat cartes Stratégiques : *payer le cout pour acheter une des carte stratégique retournées. Placer la carte dans la case à cet effet. Seul le joueur Romain peut acheter une carte stratégique avec un symbole rouge. Seul le joueur Carthaginois peut en acheter une avec un symbole bleu.*

Recycler les cartes stratégiques : *défausser 1, 2 ou 3 des cartes stratégiques, en payant le cout approprié si on enlève plus d'une carte, piocher et mettre en place de nouvelles cartes stratégiques.*

Défausser sa carte stratégique : *défausser la carte stratégique en cours. Il faut faire cela avant de pouvoir en acheter une nouvelle.*

Autres Actions

Mouvement Naval : *Bouger sa flotte dans une zone adjacente ou dans son port. La présence de la flotte ennemie ne change rien. Votre flotte doit avoir au moins une puissance de 1 pour pouvoir bouger de votre port.*

Retraite d'un siège: *Enlever le compteur de rounds de combat de la zone de siège. Considéré que vous avez perdu le siège. **AG.***

Hands in the Sea Actions.

Passer : *ne rien faire et collecter 1 argent. On ne peut passer qu'une seule fois par round.*

Round de jeu d'un joueur :

- 1 - Voir si l'on a gagné une bataille.
- 2 - Faire 2 actions (1 seule au premier tour, au début du jeu).
- 3 - Refaire sa main de 5 cartes, mélanger la défausse une fois le Deck épuisé pour le refaire.

Séquence de Campagne

- 1 - Résoudre un évènement.
- 2 - Chaque joueur collecte ses revenus et ses VP.
- 3 - Piocher une carte Stratégique
- 4 - Avancer le marqueur de tour.

Localisation non ravitaillée

- Ne ramène ni VP ni argent.
- Ne peut être utilisé comme base pour un raid de cavalerie
- Ne peut pas être renforcée.
- La carte de la localité ne peut pas être utilisée, sauf pour la défausser ou la mettre dans le Deck empire.

Fin de Partie

- Capturer la capitale adverse ou toute la Sicile.
- Avoir 25VP ou + de plus que l'adversaire.
- Avoir 90VP.
- Avoir placé tous ses cubes de villes et rond de cité.
- Avoir capturé 10 pts de villes et cités adverses.
- Avoir 8 points de prestige.
- Avoir complété les 12 tours.