

The logo for 'Lords of Hellas' is a dark, metallic emblem with a complex, circuit-like border. The text 'LORDS OF HELLAS' is written in a bold, golden, serif font. 'LORDS' is on the top line, 'OF' is in the center, and 'HELLAS' is on the bottom line. The background of the entire image is a dramatic, dark landscape with a large, multi-headed bull (Atlas) in the foreground, glowing with red energy. In the distance, there are mountains and a large, glowing orb in the sky.

LORDS OF HELLAS

The title 'ATLAS LIVRET DE L'EXTENSION' is written in a white, serif font on a dark, blue-tinted background. The text is centered and framed by a glowing blue border at the top and bottom. The background of the entire image is a dramatic, dark landscape with a large, multi-headed bull (Atlas) in the foreground, glowing with red energy. In the distance, there are mountains and a large, glowing orb in the sky.

ATLAS
LIVRET DE L'EXTENSION

1 MONUMENT D'ATLAS



1 PLATEAU D'ATLAS



1 CARTE RÉFÉRENCE D'ATLAS



15 PIONS POMME D'OR



1 PION SURCHARGE



1 PION BONUS D'ATLAS



5 PIONS PORT





Note ! Cette extension comprend deux versions optionnelles. Chaque version modifie le jeu de base et s'adresse à des joueurs confirmés. Il est conseillé de n'utiliser qu'une seule extension portant le symbole ⚠️ à la fois lors de vos parties.

ATLAS : SURCHARGE

MISE EN PLACE

- Placez 1 pion Port (au hasard, face numérotée cachée) dans chacune des 5 Régions suivantes : Messénie, Crète, Acarnanie, Béotie et Chalcidique. Retournez ensuite ces pions face visible.
- Placez le Monument d'Atlas en Messénie et posez le plateau d'Atlas sur ses mains, la piste numérotée de 0 à 15 face visible. Placez ensuite le pion Surcharge dans la case 15 de la piste.
- Gagner avec Atlas constitue une Condition de Victoire supplémentaire.

SURCHARGE

- Chaque fois qu'un niveau de Monument est construit, les joueurs peuvent envoyer leurs Hoplites présents dans des Régions contenant un Port vers le Monument d'Atlas (1 Hoplite par Région), dans l'ordre déterminé par les numéros affichés sur les pions Port. Notez que le Monument d'Atlas peut accueillir jusqu'à 6 Hoplites, mais pas de Prêtres (voir la carte Référence d'Atlas).
- Le joueur qui possède le plus de Hoplites sur le Monument d'Atlas reçoit le pion Bonus d'Atlas, qui ajoute 1 à l'une des caractéristiques de son Héros tant qu'il le conserve. En cas d'égalité, c'est le joueur concerné qui possédait déjà le pion qui le conserve.

Piochez ensuite 2 cartes Combat et additionnez leur puissance.

Déplacez le pion Surcharge d'un nombre de cases sur la piste égal à la valeur totale des deux cartes piochées, moins 1 pour chaque Hoplite présent sur le Monument d'Atlas (le pion ne peut jamais reculer, même si le nombre de Hoplites est supérieur à la valeur totale des cartes Combat).

- Si le pion Surcharge atteint 0, la partie se termine immédiatement et le joueur qui possède le plus de Hoplites sur le Monument d'Atlas gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur concerné qui possède le pion Bonus d'Atlas qui l'emporte.
- Quand vous terminez une Action Standard : Déplacement du Héros dans la Région où se trouve le Monument d'Atlas, vous pouvez retirer votre Héros du plateau et faire reculer le pion Surcharge d'un nombre de cases égal à la caractéristique Force de votre Héros. Remplacez votre Héros dans cette Région après la prochaine Action Spéciale : Construction de Monument.

PION BONUS D'ATLAS

Quand vous gagnez le pion Bonus d'Atlas, placez-le dans la case située juste au-dessus de l'un des pions Caractéristique de votre Héros. La caractéristique choisie est augmentée de 1 tant que le joueur conserve le pion Bonus d'Atlas. Ce pion indique également que lorsque le Héros a subi une Blessure dans la caractéristique choisie, la valeur de cette dernière est de 2 au lieu de 1.

ATLAS : LE JARDIN DES HESPÉRIDES

MISE EN PLACE :

- Placez 1 pion Port au hasard (la face numérotée n'a pas d'importance dans ce mode) dans chacune des 5 Régions suivantes : Messénie, Crète, Acarnanie, Béotie et Chalcidique.
- Placez le Monument d'Atlas en Messénie et placez le plateau d'Atlas sur ses mains, la face Jardin des Hespérides visible. Placez-y ensuite 15 pions Pomme d'Or.

POMMES D'OR

- Lorsqu'il effectue une Action Standard : Déplacement des Hoplites, le joueur peut envoyer 1 des se Hoplites situés dans n'importe quelle Région contenant un Port vers le Monument d'Atlas. S'il le fait, il reçoit 1 pion Pomme d'Or. Notez que le Monument d'Atlas peut accueillir jusqu'à 6 Hoplites, mais pas de Prêtres (voir la carte Référence d'Atlas).

- Chaque fois qu'un niveau de Monument est construit, chaque joueur qui possède au moins 1 Hoplite sur le Monument d'Atlas reçoit 1 pion Pomme d'Or.

Le joueur qui possède le plus de Hoplites sur le Monument d'Atlas reçoit 1 pion Pomme d'Or supplémentaire (en cas d'égalité, aucun des joueurs concernés ne reçoit de pion).

Retirez ensuite tous les Hoplites présents sur le Monument d'Atlas.

- Il n'est pas possible d'ajouter des pions Pomme d'Or sur le plateau d'Atlas. Il ne peut donc jamais y en avoir plus de 15 au cours d'une seule et même partie.
- Les pions Pomme d'Or peuvent être utilisés de deux façons différentes :

1. Une fois par Bataille, au lieu de jouer une carte Combat, vous pouvez dépenser 1 pion Pomme d'Or pour ajouter 1 à votre Force d'Armée. Tous les pions Pomme d'Or utilisés sont retirés de la partie à la fin de la Bataille.

2. Au début de votre Tour, vous pouvez dépenser 1 pion Pomme d'Or et le retirer de la partie pour soigner 1 Blessure de votre Héros, OU vous pouvez dépenser 1 pion Pomme d'Or pour augmenter l'une des caractéristiques de votre Héros de 1 jusqu'à la fin du Tour. Indiquez la caractéristique augmentée avec le pion Pomme d'Or. À la fin de votre Tour, retirez ce pion de la partie.

Auteur de l'Extension : Adam Kwapiński ● **Auteur de l'extension Hadès :** Adam Kwapiński, Paweł Samborski, Michał Siekierski ● **Développement de l'Extension :** Paweł Samborski, Michał Siekierski ● **Illustrations :** Patryk Jedraszek, Ewa Labak, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Piotr Foksowicz ● **Conception Graphique :** Andrzej Półtoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz ● **Modèles 3D :** Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski ● **Test et Développement :** Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojcki, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Surowiec, Tomasz Halon ● **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 Oracz pour l'élan créatif dont ils ont fait preuve lors de chacune des étapes du développement de ce jeu.