

MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Placez le pion violet sur le 0 de la piste des points de victoire et les autres pions colorés sur Delphes. Gardez les pions Blessure à proximité du plateau.

Retirez 20 cartes du paquet et remettez-les dans la boîte : vous n'en aurez pas besoin. Mélangez les cartes restantes et formez une pioche que vous placerez près de Troie. Chaque joueur reçoit une main de 6 cartes.

Déterminez le premier joueur au hasard.



TOUR DE JEU

Chacun joue à tour de rôle. À votre tour, vous jouez les phases suivantes, dans cet ordre.

1. JOUER DES CARTES DE VOTRE MAIN
2. ATTAQUER
3. PIOCHER DES CARTES

Au premier tour, si vous êtes le premier joueur, vous devez ignorer une de ces phases. En général, vous ignorez la phase *Attaquer*, mais vous avez le droit d'en ignorer une autre à la place.

1. JOUER DES CARTES DE VOTRE MAIN

Vous pouvez jouer **autant de cartes que vous le souhaitez** depuis votre main, l'une après l'autre. Pour jouer une carte, vous devez payer son coût en défaussant les cartes de la couleur indiquée. Toute carte multicolore peut être utilisée comme une carte de la couleur de votre choix. Si vous avez un pion de couleur (voir *Delphes*), vous pouvez le dépenser pour remplacer une carte de la couleur correspondante. Remettez-le alors à Delphes. Après avoir défaussé les cartes nécessaires, placez la carte que vous avez jouée sur un espace libre de votre côté du plateau, ou glissez-la sous une unité déjà en jeu s'il s'agit d'une carte Équipement. Toute unité ne peut avoir qu'**une seule** carte Équipement.

Il y a 6 espaces par joueur : 3 au Mont Olympe, 2 à Delphes, et 1 à Troie. Chaque espace ne peut accueillir qu'**une seule** unité et son équipement, le cas échéant.

Si la carte que vous avez jouée dispose du symbole ♣, vous devez appliquer l'effet de son pouvoir spécial avant de jouer une autre carte. Si le texte de la carte l'exige, vous devez appliquer le pouvoir spécial.

LES CARTES

Il existe trois types de cartes : les cartes Héros, les cartes Soldats et les cartes Équipement. Les cartes Héros et les cartes Soldats sont des **unités**. Toutes les cartes affichent les informations suivantes :

Coût

Cartes à défausser pour jouer cette carte.

Couleur

Le symbole 🌈 identifie les cartes multicolores.

Force



Nom

Illustration

Pouvoir spécial

Le symbole indique le moment où il s'exerce.

Résistance

Type de carte

HÉROS

Chaque héros n'existe qu'en un seul exemplaire et dispose d'un pouvoir spécial (voir page suivante pour plus de détails).

Certains héros sont multicolores et identifiés par le symbole 🌈. Un héros multicolore peut être utilisé comme une carte de n'importe quelle couleur si vous le défaussez pour poser une autre carte. Les pouvoirs spéciaux qui affectent une couleur spécifique affectent **toujours** les héros multicolores.

SOLDATS

Les soldats n'ont pas de pouvoir spécial (sauf exception) et disposent d'une puissance limitée. Chaque carte Soldats existe en deux exemplaires.

ÉQUIPEMENT

Les cartes Équipement permettent d'améliorer les caractéristiques d'une unité (Héros ou Soldats).

Pour associer une carte Équipement à une unité, glissez-la sous cette unité.

Une fois associée à une unité, une carte Équipement ne peut plus en être séparée. L'unité se déplace avec, et si elle est détruite ou renvoyée dans votre main, vous devez défausser l'équipement qui lui était associé.

De plus, lorsqu'une carte Équipement est associée à une unité, cette carte perd sa couleur : seule la couleur de l'unité doit être prise en compte pour les pouvoirs spéciaux. La couleur d'une carte Équipement n'est donc utile que si vous utilisez une telle carte pour payer le coût d'une autre carte.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Tous les héros ont un pouvoir spécial ; certains soldats et équipements également. En fonction du symbole qui lui est associé, ce pouvoir n'intervient pas au même moment :



Une seule fois, au moment où la carte est jouée



À chaque fois que cette carte attaque



En permanence

Le texte de la carte indique si vous *pouvez* ou *devez* utiliser un pouvoir spécial. Vous pouvez jouer une carte même si son pouvoir spécial ne peut pas s'exercer. Certains pouvoirs ne peuvent affecter que des héros ou des soldats en particulier (et non des unités en général). Tant qu'une carte est dans votre main, ce n'est pas une *unité* et elle ne peut pas être visée par un pouvoir.

Soigner : certains pouvoirs spéciaux vous permettent de soigner une unité. Dans ce cas vous pouvez retirer de cette unité le nombre de pions Blessure indiqué sur votre carte (voir *Attaquer*).

Se déplacer : lorsqu'une unité se déplace suite à l'effet d'un pouvoir, elle ne peut jamais changer de côté et conserve toujours son équipement. Si deux unités sont déplacées, elles peuvent échanger de place.

2. ATTAQUER

Vous devez attaquer avec toutes vos unités en jeu, y compris celles déployées lors des tours précédents. Seules les unités qui ont une **force de 1 ou plus** attaquent. Une unité qui a une force imprimée de 0 ne peut attaquer et utiliser son pouvoir que si elle dispose d'un équipement qui augmente sa force.

Résolvez les attaques dans l'ordre, espace par espace, en partant de l'Olympe et en allant vers Troie. Si l'espace situé en face de votre unité attaquante est occupé, vous devez livrer un combat. Sinon, vous marquez le bonus de zone correspondant.

- **Livrer un combat (l'espace situé en face de votre unité attaquante est occupé) :**

Vous infligez des blessures à l'unité ennemie : elle reçoit autant de pions Blessure que la force de l'unité attaquante. **L'unité ennemie ne peut jamais riposter en dehors de son tour !** Les pions Blessure restent sur les cartes d'un tour sur l'autre. Lorsqu'une unité reçoit au moins autant de pions Blessure que sa résistance, elle est vaincue et défaussée. Certaines unités, bien que vaincues, peuvent rester en jeu malgré tout et ne pas être défaussées.

- **Marquer le bonus de zone (l'espace situé en face de votre unité attaquante est vide) :**

Vous n'infligez pas de blessure (sauf pouvoir spécial) et vous marquez un bonus de zone. Les bonus de zone sont listés ci-dessous.

 **Olympe :** recevez immédiatement un point de victoire. Déplacez le pion violet d'un cran vers vous. Si vous atteignez le 7^e point de victoire de cette manière, vous remportez immédiatement la partie.

 **Delphes :** prenez un pion de couleur sur le plateau et placez-le devant vous. Il pourra être dépensé comme s'il s'agissait d'une carte de la couleur correspondante pour payer le coût d'une unité ou d'un équipement. S'il n'y a plus de pions de couleur sur le plateau, vous pouvez en prendre un à votre adversaire.

 **Troie :** prenez une carte de la pioche.

Certains héros ont le symbole  qui déclenche leur pouvoir à chaque attaque.

Les pouvoirs spéciaux permanents  peuvent également avoir une influence sur une attaque.

Vous devez terminer l'attaque d'une unité avant de passer à la suivante. La force d'une unité doit être supérieure à 0 pour qu'elle puisse déclencher un pouvoir spécial d'attaque ou un bonus de zone.

Exemple :

Les deux espaces de Delphes sont occupés par Ménélas et Médée. Du côté de votre adversaire, il n'y a qu'une seule unité, Alcène, en face de Ménélas. Lorsque Ménélas attaque **1**, il inflige 2 blessures à Alcène. Sa résistance n'est que de 2 et la carte est donc défaussée **2**. L'espace qui fait face à Médée est vide, donc lorsqu'elle attaque **3**, elle déclenche le bonus de zone de Delphes, ce qui lui permet de prendre un pion de la couleur de son choix **4**.



3. PIOCHER DES CARTES

Prenez 2 cartes de la pioche. Votre main n'est pas limitée.

Si la pioche s'épuise (à ce moment ou à un autre), la partie s'arrête immédiatement.

FIN DU JEU

La partie s'arrête lorsqu'une des conditions suivantes est remplie :

- Un joueur occupe tous les espaces de son côté du plateau au début de son tour. Il gagne la partie.
- Un joueur a 7 points de victoire. Il gagne la partie.
- La pioche est épuisée. Dans ce cas, le joueur qui a le pion violet de son côté gagne la partie. Si le pion violet est au milieu (à 0 point de victoire), la partie se termine sur une égalité.

Auteur : Matthias Cramer

Illustrations : Javier González Cava

Traduction : Antoine Prono

Relecture : Gersende Cheylan

© 2017 Funforge s.a.r.l., Tous droits réservés pour l'édition française. Publié sous licence Lookout GmbH. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sauf permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.



Funforge s.a.r.l.
24 Rue Charlot 75003 Paris



© 2016 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.



La bataille fait rage sur le Mont Olympe. Certains dieux, vaincus, quittent la montagne sacrée, laissant la place libre. C'est le moment que vous attendiez pour accéder au trône suprême ! Malheureusement, votre adversaire a eu la même idée que vous. Seul un duel déterminera le vainqueur. Vos héros et vos troupes vont se battre pour vous, étendant la bataille jusqu'à Troie et Delphes, mais c'est sur le Mont Olympe que tout se jouera.

Parviendrez-vous à vaincre votre adversaire et rejoindre la demeure des dieux ?

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier joueur à marquer 7 points de victoire, ou à défaut, d'avoir plus de points que son adversaire à la fin de la partie.

Un joueur remporte également la partie s'il occupe tous les espaces situés de son côté du plateau au début de son tour.

MATÉRIEL

99 cartes, dont :

60 **cartes Héros** (15 de chaque couleur)
24 **cartes Soldats** (6 de chaque couleur)
12 **cartes Équipement** (3 de chaque couleur)
2 **cartes Aide de jeu**
1 **carte vierge** pour créer votre propre héros

1 **plateau de jeu**
5 **pions** (4 aux couleurs des cartes, le pion violet permettant de marquer les points de victoire)
20 **pions Blessure** de couleur violette

Dans ce livret de règles, comme sur les cartes, le terme *héros* s'applique à la fois aux héros et aux héroïnes.