

MICHAEL TUMMELHOFFER

# PANTHEON

PEUPLES,  
DIEUX,  
MONUMENTS!



# PANT

## Mise en place

### Matériel

- 1 plateau de jeu
- 48 colonnes en 4 couleurs
- 48 pieds en 4 couleurs
- 4 pions en 4 couleurs
- 1 grand pied
- 1 temple
- 8 tuiles peuple
- 32 tuiles offrande
- 40 tuiles hexagonales
- 40 divinités
- 21 demi-dieux
- 4 marqueurs 50/100
- 6 tuiles bonus
- 75 cartes action (16 déplacement, 44 offrande, 15 argent)
- 7 cartes argent spéciales (2x2, 2x3, 2x4 et 1x5)
- 8 cartes peuple
- 1 sachet en toile
- 4 résumés

1 Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Le grand pied est les marqueurs 50/100 sont mis à côté.

Les 48 colonnes et les 48 pieds aux couleurs des joueurs forment une réserve générale à côté du plateau.

Les 6 tuiles bonus sont mélangées et empilées face cachée à côté du plateau.



50/100

tuile bonus

2 Les 40 tuiles hexagonales (aussi nommées tuiles du sac) sont mises dans le sac en toile.



réserve générale

11 Si un des joueurs est un demi-dieu, il devient premier joueur. dans le peu vraisemblable cas contraire, le plus jeune débute. Il prend le pion temple et commence la partie comme décrit en page 4.



10 Chaque joueur choisit une couleur et prend:

- 1 pion qu'il pose sur la case 0 de l'échelle qui entoure le plateau.
- 3 colonnes et 4 pieds qui constituent sa réserve personnelle devant lui.
- 5 cartes tirées de la pioche.
- 1 tuile bonus prise à la pioche (variante voir page 4)
- 1 résumé.



### Exemple



offrande



argent



offrande

# HEON

**3** Les 40 tuiles divinité sont mélangées et placées face cachée à côté du plateau.



**4** Les 21 demi-dieux sont répartis en deux groupes.

Ceux numérotés 4, 5 et 6 sont empilés face cachée à côté du plateau.

Ceux numérotés 1, 2 et 3 sont empilés par-dessus les précédents également face cachée.



4-6 dessous

1-3 dessus



**5** Les 8 tuiles peuple sont mise face visible à côté du plateau.

**6** Les 8 cartes peuple sont mélangées pour former une pioche face cachée à côté du plateau.



**ATTENTION:**  
différenciation importante



divinité

demi-dieu



**7** Les 32 tuiles offrande sont séparées par type (don, prêtre, danseur, temple) et empilées par rang (pile 1/2, pile 3/4)



**8** Les 7 cartes argent spéciales sont empilées face visible à côté du plateau, en valeur croissante, la plus petite dessus.



**9** Les 75 cartes action (déplacement, offrande, argent) sont mélangées et placées en une pioche face cachée à côté du plateau. Les 4 premières cartes sont tirées et posées face visible à côté de la pioche.



déplacement



# But du jeu

Les joueurs marquent des points en parvenant à s'attirer les faveurs des dieux et demi-dieux du panthéon et en leur érigeant des colonnes (inutile de faire de vrais monuments car en définitive il n'en reste que les colonnes). Le joueur qui totalise le plus de points l'emporte.

## Déroulement de la partie

Le jeu se décompose en six époques. Un peuple est joué à chacune d'elles en trois phases.

- 1 Mise en place de l'époque – émergence du peuple
- 2 Phase d'actions – âge d'or du peuple
- 3 Fin de l'époque – déclin du peuple



Echelle d'époque avec les époques 1 à 6

### 1- Mise en place de l'époque (émergence du peuple)

- Le premier joueur retourne la première carte peuple de la pioche et active ainsi le peuple.
- Le premier joueur place la tuile correspondante du peuple (à côté du plateau) et la pose sur la case libre la plus à gauche de l'échelle de temps (en haut à gauche du plateau).
- Le premier joueur retourne un nombre de tuiles divinité égale au nombre de joueurs + 1 et les place face visible en haut du plateau de jeu à droite de l'échelle de temps.
- Un autre joueur pioche dans le sac un nombre de tuiles égal au nombre de joueur + 1. Il répartit au hasard ces tuiles sur les cases du plateau sur lesquelles figurent le symbole du peuple actif (5 cases par peuple à proximité de la case d'origine) en respectant les cas suivants:
  - à 2 joueurs, les cases avec les numéros 3 et 4 ne sont pas prises en considération
  - à 3 joueurs les cases avec le numéro 4 ne sont pas prises en considération.
- Chaque peuple a une caractéristique propre qui est appliquée maintenant.
- Le premier joueur place un temple sur la case de d'origine du peuple.
- Ces préparations sont effectuées au début de chaque époque.

(Les effets des peuples, tuiles bonus et tuiles du sac sont expliqués en pages 11 et 12. Les avantages donnés par les divinités sont détaillés dans l'annexe)



### Exemple de préparation de l'époque 1 à 3 joueurs

- 1 le premier joueur dévoile la carte Gallia
- 2 Le premier joueur prend la tuile Gallia et la place sur l'époque 1
- 3 Le premier joueur dévoile 4 divinités (3 joueurs + 1) qu'ils place au sommet du plateau.
- 4 Un autre joueur pioche 4 tuiles dans le sac (3 joueurs + 1) qu'il répartit sur les cases portant le symbole Gallia à l'exception de la case 4 (à 3 joueurs) qui reste vide.
- 5 La capacité spéciale du peuple est appliquée
- 6 Le premier joueur pose un temple sur la case d'origine Gallia.



**Variante:** au lieu de distribuer les tuiles bonus au hasard, les joueurs peuvent décider de les choisir. ceci se déroule après la mise en place de l'époque 1. Les tuiles bonus sont placées, lors de la mise en place du jeu, face visible et nom face cachée. Le dernier joueur du tour débute et choisit une tuile puis chaque joueur fait de même en sens anti-horaire (sens inverse des aiguilles d'une montre).

## 2 - Phase d'action (âge d'or du peuple)

En commençant par le premier joueurs puis en suivant en sens horaire (dans le sens des aiguilles d'une montre) chaque joueur **DOIT** effectuer exactement une des quatre actions suivantes:

I Déplacement

**OU**

II Achat

**OU**

III Culte

**OU**

IV Pioche

Lorsqu'un joueur a effectué son action, son tour est terminé et le joueur suivant effectue son action.

### I - Déplacement



- Le joueur qui choisit cette action prend le grand pied qui lui donne 1 pas.
- Le joueur joue des cartes de déplacement, chaque carte lui procure 2 pas.
- Le joueur effectue la somme de ses pas

**Exemple:** le joueur **rouge** joue. Il prend le grand pied et joue une carte: il peut effectuer un déplacement de 3 pas.



### Effectuer le déplacement

- Pour chaque pas, le joueur peut poser un de ses pied ou une de ses colonnes sur une case du plateau.
- Les colonnes et pieds ainsi placés doivent provenir de la réserve personnelle du joueur.
- Les pieds peuvent être placé sur n'importe quelle case (y compris l'eau) à l'exception des cases sur lesquelles figure une colonne.
- Les colonnes ne peuvent être placées que sur les cases sur lesquelles figurent une colonne.
- Le joueur doit placer son premier pied sur une case adjacente au temple.
- Les pieds suivants doivent être placés sur une case adjacente au temple, à un autre pied de même couleur ou à une colonne de même couleur.
- Les colonnes doivent toujours être adjacentes à un pied de même couleur. Tous les pieds et colonnes que le joueur place doivent être reliés au temple.



**Exemple:** le joueur **rouge** joue. Il a trois pas à disposition. Il place un pied adjacent au temple, un second pied sur une case attenante puis une colonne sur une case appropriée. Il a fait usage de ses trois pas.

- Si le joueur place un pied sur une case contenant une tuile du sac, il prend la tuile.
- Placer un pied ou une colonne sur une case déjà occupée par le pion d'un autre joueur coûte un pas de plus.
- Une case peut contenir un maximum de 2 pieds ou colonnes qui doivent obligatoirement appartenir à deux joueurs différents.
- Le joueur défausse les cartes de déplacement jouées et reçoit le bonus de la tuile du sac. Le déplacement du joueur est terminé, mais pas son action car...

**ATTENTION:** lorsque le joueur actif a terminé son déplacement, tous les autres joueurs ont, dans l'ordre du tour, la possibilité de réaliser un déplacement. Ils doivent pour ce faire défausser des cartes de déplacement et ne bénéficient pas du grand pied.



**Jaune** a joué ces cartes qui lui donnent 6 pas.



**Exemple: Rouge** a choisit l'action déplacement. Après avoir effectué son déplacement **vert** joue une carte et pose 2 pieds.

C'est au tour de **jaune**. Il joue 3 cartes de déplacement et dispose de 6 pas. Il débute à côté du temple, pose 2 pieds pour 2 pas, puis une colonne pour 2 pas car la case est déjà occupée, puis encore un pied sur la case de la tuile qu'il empêche. Il renonce à son 6e pas.



- Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas effectuer de déplacement, il pioche une carte
- Lorsque tous les autres joueurs ont effectué un déplacement ou pioché une carte, le joueur dont c'était le tour remet le grand pied à côté du plateau. Il termine ainsi son tour.

*Autres exemples: Un joueur peut débiter depuis le temple à plusieurs reprises, diviser sa route ou poursuivre à n'importe quelle extrémité de l'une de ses routes.*



**Vert** choisit l'action déplacement. Il prend le grand pied et joue 2 cartes de déplacement. Il a donc 5 pas à disposition. Il place une colonne à l'extrémité d'une route commencée à un tour précédent, ensuite il place 2 pieds et une colonne à gauche du temple. Ceci lui coûte 4 pas car les pions jaunes ne sont pas encore à ces endroits.

Ensuite **jaune** joue. Il défausse 3 cartes de déplacement qui lui donnent 6 pas. Il place 2 pieds et 1 colonne comme illustré, ce qui lui coûte 5 pas puisque le vert est déjà présent.

**Rouge** enfin n'a plus qu'une carte de déplacement en main, ce qui ne lui permet d'atteindre ni une case à tuile ni une case à colonne. Il décide de renoncer à un déplacement et pioche une carte.

*Les pieds et colonnes nouvellement placés sont entourés de rouge*

Les colonnes placées sur le plateau demeurent en place jusqu'au terme de la partie (voir fin de l'époque, page 9). Les joueurs peuvent intégrer à leurs routes des colonnes placées à des époques précédentes à condition de relier la colonne au temple.



**Exemple: Jaune** choisit l'action déplacement. Il joue 2 cartes et dispose, avec le grand pied, de 5 pas. Il débute depuis le temple, place 2 pieds et relie au temple la colonne jaune placée antérieurement. Il peut intégrer cette colonne à sa route et pose 2 pieds et 1 colonne plus loin (les pieds et colonnes nouvellement placés sont entourés de rouge).



## II - Achat

Le joueur qui choisit l'action d'achat dépense de l'argent pour ses emplettes. Il peut effectuer un ou plusieurs achats (et aussi plusieurs fois le même achat).

- Le joueur peut acheter des tuiles offrandes et les placer devant lui. Il en existe de quatre types. Chaque joueur ne peut acheter qu'une seule tuile de chaque type durant la partie. Pour chaque type les tuiles ont des rangs échelonnés entre 1 et 4. Le joueur peut acheter n'importe quelle valeur de tuile, à condition de payer le prix indiqué en bas à droite de la tuile.

Offrande



Prêtre



Danseur



Temple



=



oder



=



**Exemple:** le joueur achète une tuile danseur de rang 1, elle lui coûte 1 argent.

Le joueur achète une tuile danseur de rang 3, elle lui coûte 6 argent.

- Le joueur peut augmenter le rang d'un type de tuile déjà acquis précédemment.. Pour convertir une tuile de rang 1 en rang 2 ou une tuile de rang 3 en rang 4 il suffit de retourner la tuile. Dans les autres cas, le joueur doit remplacer la tuile. Il défusse définitivement (remet dans la boîte) la tuile qu'il a devant lui et prend la tuile de rang supérieur. Dans tous les cas, le joueur doit payer la différence entre le coût du rang précédent et du nouveau.



=



**Exemple:** le joueur a déjà un temple de rang 1 et veut l'élever au rang 3. Il paie 5 argent (différence entre le coût du rang 1 et 3), défusse définitivement la tuile de rang 1 et place devant lui la tuile de rang 3.

- Le joueur peut acheter des pieds et colonnes de sa couleur à la réserve générale pour les mettre dans sa réserve personnelle. Chaque pion coûte 1 argent.
- Le joueur peut placer sur le plateau des pieds et colonnes de sa réserve personnelle, y compris ceux qui viennent d'être achetés (le placement de pieds et colonnes est ici considéré comme un achat). Placer un pied ou une colonne coûte 1 argent (2 argent si la case est occupée). Le placement fonctionne comme le déplacement sauf que le joueur paie en argent et non en pas. Les différences avec le déplacement sont les suivantes:
  - le grand pied n'est pas en jeu
  - les autres joueurs ne peuvent pas placer de pieds et colonnes au terme de l'action du joueur.
- Après avoir effectué ses achats le joueur défusse l'argent qui a servi au paiement.
- Il n'est pas possible de faire de la monnaie.

**Exemple d'achat:** Vert joue ces cartes argent. Il dépense les 8 argent comme suit:

il achète 1 tuile offrande "danseur" de rang 1 et une tuile offrande "prêtre" de rang 2 (4 argent)

il achète 1 pied et 1 colonne à la réserve générale (2 argent)

il place immédiatement la colonne sur une case déjà occupée (2 argent)

il défusse les cartes argent du montant nécessaire à ses achats



### III - Culte

Le joueur peut vénérer une des divinités posées sur le plateau de jeu, moyennant une offrande.

- Le joueur doit utiliser des cartes et/ou tuiles offrande.
- Cartes et tuiles doivent être de même type.



Offrande



Prêtre



Danseur



Temple



#### Dans le détail:

- Un ou plusieurs chiffres figurent dans le coin supérieur gauche de la tuile divinité.
- Ces chiffres indiquent le nombre d'offrandes et le nombre de types différents nécessaires à l'acquisition de la divinité.

La divinité requiert:

4 offrandes d'un type

1 offrande d'un autre type



**Exemple 1:** rouge défausse 4 cartes danseur et une carte temple, il acquiert la tuile divinité.



**Exemple 2:** jaune a une tuile danseur de niveau 4 et une tuile temple de niveau 2. Les conditions pour prendre la tuile divinité sont réunies.



**Exemple 3:** vert a une tuile danseur de niveau 2. Il défausse encore 2 cartes danseur et 1 carte temple pour acquérir la tuile divinité.

- Le joueur peut bien entendu utiliser d'autres types d'offrande que le temple et le danseur de l'exemple.





**Autre exemple:** vert veut vénérer cette divinité. Il a besoin de 4 types différents d'offrande dans les nombre indiqués.

- Les cartes offrandes jouées pour vénérer une divinité sont défaussées.
- Les tuiles offrandes utilisées demeurent chez le joueur. Il peut les utiliser à chaque tour.
- Chaque divinité donne un avantage particulier (voir annexe).
- Pour chaque tuile divinité acquise le joueur marque immédiatement des points en fonction de l'époque. Le nombre de points correspond à l'époque est indiquée sur l'échelle sous l'époque.

**Exemple:** A l'époque 2 rouge acquiert une divinité, il marque immédiatement 2 points.



- Chaque joueur ne peut vénérer qu'une seule divinité par action culte.

#### IV - Pioche

Le joueur prend trois cartes parmi les cartes visibles et/ou en tire sur la pioche face cachée. Si le joueur prend une carte visible, il la remplace immédiatement par la première carte de la pioche.

Si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche. Si il n'y a aucune carte dans la défausse, tous les joueurs donnent toutes leurs cartes qui sont mélangées pour constituer une nouvelle pioche. Le joueur qui est en train de piocher prend les cartes auxquelles il a encore droit.

#### Fin de la phase

Les joueurs jouent la phase à tour de rôle jusqu'à ce que la dernière tuile du sac (placée sur le plateau de jeu) ou la dernière divinité ait été prise. La phase prend alors fin. Le joueur actif termine son action, avance de 3 points sur l'échelle des points de victoire et donne le temple au joueur à sa gauche qui devient premier joueur.

**ATTENTION:** si la dernière tuile du sac est prise lors d'une action de déplacement, les autres joueurs peuvent encore effectuer un déplacement conformément à la règle. Ensuite seulement le tour du joueur actif (qui a le grand pied) prend fin et ce dernier marque 3 points de victoire.

#### Fin d'époque – déclin du peuple

- Les joueurs reprennent les pieds de leur couleur posés sur le plateau qu'ils remettent dans leur réserve personnelle.
- Les colonnes restent en place.
- Les tuiles divinité, demi-dieu et les tuiles du sac encore sur le plateau sont définitivement défaussés (retournent dans la boîte).

Une nouvelle époque débute avec les phases 1 à 3

**Exception:** un décompte a lieu au terme de l'époque 3 et au terme de l'époque 6. Le jeu se termine après ce deuxième décompte.



## Décompte

Les deux décomptes se déroulent de la même manière.

Les demi-dieux puis les colonnes sur le plateau de jeu sont d'abord décomptés.

Demi-dieux: chaque joueur additionne les points des demi-dieux qu'il a devant lui et avance son marqueur de ce nombre sur l'échelle des points de victoire. Chaque joueur conserve ses demi-dieux après le premier décompte.

Colonnes: chaque joueur marque des points pour les colonnes qu'il a placées en cours de partie. le nombre de points par colonne dépend du nombre de colonnes placées selon le tableau suivant:

Nombre de colonnes sur le plateau	Points
1 à 3	1 par colonne
4 à 7	2 par colonne
8 à 11	3 par colonne
12	4 par colonne

**Exemple** pour le 1er décompte: **rouge** a 11 points avant le décompte (acquisition de divinités et points de fin d'époque).

Il a un demi-dieu à 3 points et un autre à 2 points

Il a 5 colonnes sur le plateau

Il marque  $3+2 = 5$  points pour les demi-dieux

Il marque 2 points par colonnes, soit 10 points

Il totalise ainsi 15 points qui s'ajoutent aux 11 déjà acquis précédemment.



## Fin de partie

La partie prend fin après le second décompte. Le joueur qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, la primauté va au joueur avec le plus grand nombre de demi-dieux (nombre de tuiles). Si l'égalité persiste elle n'est pas départagée.

# Tuiles bonus – tuiles du sac



## Réserve

Le joueur prend dans la réserve générale le nombre de pieds/colonnes indiqués sur la tuile pour les mettre dans sa réserve personnelle.



## Demi-dieux

Préparation de l'époque: pour chaque tuile "demi-dieu" du sac une tuile demi-dieu est dévoilée et placée sur le plateau de jeu à côté des tuiles divinité. Le joueur qui gagne une tuile prend le demi-dieu de la plus grande valeur sur le plateau et le place face cachée devant lui.

Si il s'agit d'un bonus de départ, le joueur pioche la première tuile demi-dieu de la pile et la place face cachée devant lui. Chaque joueur peut en tout temps consulter les valeurs de ses demi-dieux.



## Tuiles divinité

Le joueur prend la première tuile de la pile. Il n'a pas à faire d'offrande pour ça. Il place la tuile divinité devant lui et bénéficie immédiatement des avantages de la divinité comme indiqué en annexe.

De surcroît le joueur marque immédiatement un nombre de points égal au numéro de l'époque.



## Colonnes

Le joueur qui prend cette tuile place immédiatement après la mise en place de la première époque 1 colonne de sa couleur prise à la réserve générale sur un emplacement de son choix du plateau. Cette colonne compte comme si elle avait été placée normalement en cours de partie.



## Tuile offrande

Le joueur améliore d'un rang une de ses tuiles offrande ou prend une nouvelle tuile offrande de rang 1.

Si le joueur peut le faire à plusieurs reprises (parce qu'il possède plusieurs tuiles) il peut cumuler l'effet sur une seule tuile offrande ou répartir sur plusieurs tuiles.



## Piocher des cartes

Le joueur pioche le nombre de cartes indiqué sur la tuile. Les cartes sont tirées sur la pioche dace cachée.



## Argent

Le joueur reçoit immédiatement la carte supérieure de la pile des cartes argent spéciales. Après avoir été utilisée, une carte argent spéciale est remise dans la défausse des cartes argent normales.



## Pas

Le joueur met ces tuiles devant lui. Il dispose dès ce moment d'un ou deux pas supplémentaire lors de chacune de ses actions de déplacement.. Le joueur peut aussi effectuer des déplacements sans faire usage de cartes de déplacement. Ces bonus sont valable toute la partie et se cumulent. Ces tuiles n'ont en revanche pas d'effet lors de l'action achat.

# Les peuples

## Gallia



Chaque joueur, en débutant par le premier joueur, a le choix: piocher deux cartes face cachée OU dévoiler une tuile divinité de la pile.

Pour acquérir cette divinité, il doit être capable de pourvoir à l'offrande requise par le chiffre le plus élevé (le plus en haut de la tuile). Il peut utiliser des cartes et ses tuiles offrande. Si

le joueur ne peut pas ou ne veut pas acquérir la divinité, elle est définitivement défaussée (remise dans la boîte). Exemple: si le joueur dévoile Gadicea, il doit avoir 5 offrandes de même type pour l'acquérir.



## Germania/Graecia

Tous les joueurs amènent leur main de cartes à 7 cartes. Les joueurs qui ont plus de 7 cartes défaussent le surplus, les joueurs qui en ont moins en piochent pour arriver à 7. Le joueur qui a trop de cartes choisit les cartes qu'il défausse. Le joueur qui a moins de 7 cartes tire sur la pioche face cachée.



## Aegyptus

Les joueurs, en commençant par le premier joueur, peuvent échanger comme ils le souhaitent des pieds contre des colonnes et vice versa entre leur réserve personnelle et la réserve générale de leur couleur.

## Persia

La pile des cartes argent spéciale est inversée. Les valeurs des cartes sont ordonnées de manière décroissante, la plus grande dessus, la plus petite dessous.



## Cartago

Chaque joueur, en débutant par le premier joueur, peut dépenser immédiatement 2 argent pour un achat comme lors de l'action achat.

## Iberia

Chaque joueur en débutant par le premier joueur prend une tuile offrande de valeur 1 ou améliore d'un rang une de ses propres tuiles offrande.



## Roma

Chaque joueur, en débutant par le premier joueur, pioche deux cartes sur la pile (pas de carte visible).

© 2011 Hans im Glück Verlags-GmbH

Vous avez des questions, des suggestions, des critiques?

Envoyez-nous un mail à l'adresse: info@hans-im-glueck.de ou à

Hans im Glück Verlag  
Birnauer Str. 15, 80809 München  
www.hans-im-glueck.de



Les auteurs et l'éditeur remercient Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner et tout particulièrement Dieter Hornung pour les nombreuses heures de tests.

Traduction française par  
Pierre Berclaz  
pierre@geniedelalampe.org

# LES DIEUX DU PANTHEON

Les joueurs peuvent acquérir les tuiles de divinité de 4 manières différentes:

- Avec une tuile bonus en début de partie: le joueur prend la première tuile divinité de la pile.
- Avec la prise d'une tuile du sac lors de l'action déplacement ou achat: le joueur peut prendre sur la pile une divinité par tuile du sac
- Lors de l'action culte: le joueur peut acquérir une tuile divinité par action.
- Avec la divinité Surparit (voir ci-après)



Chaque divinité donne un certain avantage au joueur.



Une divinité jaune donne un avantage unique et immédiat. La divinité est ensuite définitivement défaussée.



Une divinité bleue donne un avantage durable. Le joueur la place devant lui.

De surcroît chaque divinité donne immédiatement un nombre de points égale à l'époque.

## Les divinités dans le détail

### Surparit

#### Immédiat: tuile divinité

Le joueur pioche immédiatement une tuile divinité de la pile dont l'effet est aussi appliqué. En revanche s'il pioche à nouveau Surparit, il n'a pas droit à une nouvelle pioche (pas d'effet en chaîne).

Le joueur marque immédiatement les points de l'époque pour Surparit et pour la divinité piochée.



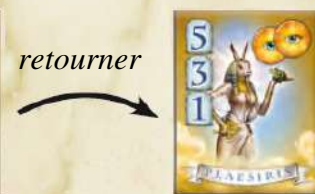
points d'époque



points d'époque



points d'époque



points d'époque

**Exemple 1:** le joueur pioche Stonkus qu'il pose devant lui devant lui (Stonkus procure un avantage permanent) et défausse Surparit définitivement.

**Exemple 2:** Le joueur pioche Plaesiris (voir plus loin) et prend les deux premiers demi-dieux de la pile puis défausse définitivement Surparit et Plaesiris.



points d'époque



points d'époque

**Exemple 3:** Le joueur pioche Surparit. Il défausse définitivement les deux tuiles sans en piocher de nouvelle et ne marque que les points de l'époque pour les deux tuiles.



## Plaesiris

### Immédiat: demi-dieux

Si Plaesiris est tiré lors de la phase de préparation de l'époque, les deux premiers demi-dieux de la pile sont retournés et placés à côté des divinités en haut du plateau.

Si un joueur vénère Plaesiris lors de l'action culte, il prend les demi-dieux de plus grande valeur déjà placés en haut du plateau.

Si le joueur reçoit Plaesiris par une tuile bonus ou une tuile du sac ou encore par Surparit, il pioche les deux premiers demi-dieux de la pile.



## Taksator

### Immédiat: argent

Le joueur prend immédiatement la carte supérieure de la pile des cartes argent spéciales. Une fois jouée pour un paiement ces cartes spéciales sont défaussées avec les autres cartes argent et demeurent donc en jeu toute la partie.



## Depraccus

### Permanent: 2 cartes

Au terme de la phase de préparation de l'époque, donc après la pose du temple, le joueur doit piocher 2 cartes face cachée.

## Vinthrad

### Permanent: +1 pas

Le joueur dispose d'un pas supplémentaire à chaque action déplacement, indépendamment du fait qu'il effectue l'action ou qu'il en bénéficie car un autre joueur l'effectue. Si le joueur possède plusieurs Vinthrad, l'effet est cumulatif. Le joueur peut aussi, grâce à cette divinité, effectuer un déplacement sans dépenser de carte. Vinthrad ne peut en revanche pas être utilisé pour une action achat dans le but de placer des pieds et/ou colonnes sur le plateau.



Ces éléments se combinent et peuvent permettre des déplacements sans dépense de cartes. Aucun de ces éléments ne peut être utilisé lors de l'action achat.



## Gaiviles

### Permanent: sauter

Le joueur peut, une fois durant l'action déplacement, déclenchée par lui-même ou par un autre joueur, sauter par dessus une case occupée par une ou plusieurs pièces adverses, comme si la colonne ou le pied présent étaient de sa couleur.

Le joueur peut:

- sauter directement depuis le temple
- sauter en biais
- sauter sur une case occupée (le coût est alors de 2 pas)
- sauter par dessus une case contenant 2 pieds ou 2 colonnes

**il ne peut pas sauter une case vide**

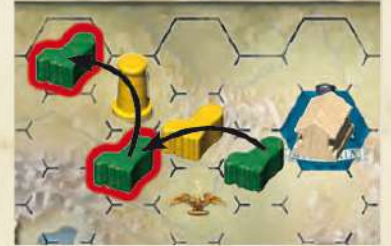


**Exemple 1:** *jaune* possède une tuile Gaiviles et utilise son effet pour sauter par dessus le pied vert en biais et directement depuis le temple. Il place ensuite une colonne.

Si le joueur possède plusieurs tuiles Gaiviles il peut sauter à plusieurs reprises, mais pas plus d'une case à la fois.



**Exemple 2:** *vert* a deux tuiles Gaiviles devant lui. Il ne peut pas sauter par dessus les deux pièces *jaune* en une fois (illustration de gauche) mais il peut sauter par dessus le pied en biais puis par dessus la colonne en biais également (illustration de droite).



## Stonkus

### Permanent: argent

Le joueur peut à chaque action achat dépenser 1 ou 2 argent de plus. Plusieurs divinités Stonkus cumulent leurs effets. Le joueur peut ainsi grâce à plusieurs de ces divinités procéder à un achat sans devoir défausser de carte argent. L'effet de Stonkus ne s'applique pas à l'action déplacement pour acheter des pas supplémentaires.



## Gadicea

### Permanent: +1 carte

Le joueur peut à chaque action piocher des cartes en piocher une de plus. Plusieurs divinités Gadicea cumulent leurs effets. L'effet ne peut être utilisé que pour l'action piocher des cartes.

## Pietalte



### Permanent: décompte

La tuile Pietalte ne peut être acquise qu'avec des cartes offrande, il n'est pas possible de faire usage des tuiles offrande. Le joueur doit dépenser trois cartes offrande d'un type, 2 cartes offrande d'un autre type et 1 carte offrande d'un troisième type pour acquérir cette divinité.

Lors d'un décompte, Pietalte est attribué à un type de tuile offrande que le joueur a devant lui. Le joueur marque autant de points que le rang de la tuile. Il est possible d'attribuer plusieurs divinités Pietalte à une même tuile offrande.



**Exemple 1:** rouge possède la divinité Pietalte et les deux tuiles offrande illustrée. Il attribue Pietalte à la tuile de rang 4 lors du décompte et marque 4 points.

**Exemple 2:** Rouge a deux divinités Pietalte et les deux tuiles offrande illustrées. Il attribue ses deux divinités à la tuile de rang 4 et marque 8 points lors d'un décompte.



## Traitera

### Une fois: +1 action

Le joueur peut faire usage de cette divinité à son tour, après avoir effectué une action, pour immédiatement effectuer une seconde action.

Les points suivants sont à observer:

- le joueur peut choisir une autre action ou la même
- Si le joueur choisit la même action, il peut à nouveau utiliser les divinités, offrandes, bonus et tuiles du sac dont il vient de faire usage.

**Exemple:** le joueur a effectué l'action achat et utilisé la divinité Stonkus. Il défausse Traitera et choisit à nouveau l'action achat. Il peut à nouveau utiliser sa divinité Stonkus.

- Le joueur peut faire usage des cartes, tuiles du sac et tuiles divinités qu'il a obtenu lors de l'action qu'il vient de faire
- Le joueur ne peut utiliser le pouvoir de Traitera que s'il la possédait déjà au début de son tour.
- Le joueur peut utiliser plusieurs divinités Traitera dans le même tour (s'il les possédait au début du tour)
- Après usage, Traitera est définitivement défaussée. Chacune de ces divinités ne peut être utilisée qu'une seule fois dans la partie.

Il est théoriquement possible que la pile de tuiles divinités soit vide alors qu'il faille dévoiler une divinité. Dans ce cas, les divinités définitivement défaussées sont exceptionnellement reprises et mélangées pour constituer une nouvelle pioche. Si un joueur serait dans l'impossibilité de faire usage du pouvoir de la divinité acquise (par exemple Transaktor lorsque la pioche de cartes argent spéciales est vide) il n'obtient que les points d'époque fournis par la divinité.