

LIVRET
DE RÈGLES



4 GODS

UN JEU DE CHRISTOPHE BOELINGER

Ludically



4 dieux se sont réunis pour créer un nouveau monde. Bien que ces dieux soient neutres à l'origine et que leur désir commun soit uniquement de créer la plus belle planète possible, ils abandonneront rapidement leur neutralité. En effet, au fur et à mesure que le monde se dessine, certaines tendances se profilent... Parmi les océans, les forêts, les montagnes ou les plaines, certains éléments deviennent plus prépondérants que d'autres. Différentes races commencent à peupler ces variétés de terrain. Cela pousse les 4 dieux à s'incarner sur cette planète et à se présenter vis à vis de ces différents peuples en tant que déesse des Elfes, dieu des Nains, déesse des Ondins ou encore dieu des Humains. Inévitablement, chaque dieu souhaite avoir la plus grande influence religieuse sur ce nouveau monde. Chacun tentera donc de devenir le dieu du peuple le plus représenté sur la planète.

Mais la présence religieuse de chaque dieu ne se limitera pas aux contrées habitées par la race qu'il représente. Cela ne suffit pas pour un dieu ! C'est alors qu'ils enverront des émissaires, des prophètes, prêcher la bonne parole sur les terres des autres races peuplant ce monde en pleine expansion.

Pour atteindre la suprématie religieuse sur ce nouveau monde, la lutte sera rude entre ces 4 dieux.

MATÉRIEL DE JEU

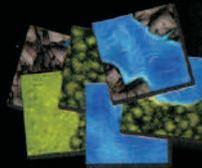
NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 4

plateau / cadre de jeu avec piste d'Influence Divine



tuiles terrain recto / verso

92x



56 figurines de prophètes

14x 14x 14x 14x



4x boîtes de rangement (une pour chaque couleur de prophète)



8x jetons de Cités Légendaires

face normale



face détruite

4x jetons de mode de jeu



jeton « Jeu simultané / Tour chronométré »

jeton « Dieux visibles / Dieux secrets »

jeton « 3 / 4 joueurs »

jeton « 2 joueurs »

4x cartes rectangulaires représentant les 4 dieux



1x grand sac de pioche



1x sablier de 30 secondes



1x livret de règles



MODES DE JEU

4 Gods vous propose de jouer selon différents modes en combinant les jetons de mode de jeu. Chaque jeton est recto-verso et vous permet de choisir en début de partie, tous ensemble, quels modes de jeu vous souhaitez utiliser pour votre partie. Vous pouvez aussi tirer au hasard, à pile ou face, pour chaque jeton de mode de jeu.

Pour l'explication des règles nous utiliserons les modes de jeu suivants :



Jeu simultané



Dieux visibles



4 Joueurs

Vous trouverez en fin de règles les spécificités pour 2 et 3 joueurs, ainsi que les explications des autres modes de jeu.

MISE EN PLACE DU JEU

Référez-vous au schéma de mise en place ci-dessous.

1. Assemblez le cadre de jeu au milieu de la table. Destiné à recevoir les tuiles terrains, l'intérieur de ce cadre s'appellera désormais le « Monde ». Chaque joueur s'installe en face d'un côté du plateau.

2. Placez les 8 Cités Légendaires, face normale visible, à l'extérieur du cadre dans un angle, ainsi que les 3 jetons de mode de jeu choisis.

3. Placez les 4 cartes de dieux à l'extérieur du cadre dans un autre angle. Devant chaque dieu, placez la boîte de la couleur correspondante, contenant 10 prophètes (réserve de prophètes). Ce nombre vous est donné par le jeton de mode de jeu « Nombre de joueurs », représenté ci-contre.

4. Placez toutes les tuiles terrain dans le sac. Puis chaque joueur pioche 2 tuiles terrain de ce sac, une dans chaque main.



BUT DU JEU

Être le joueur avec la plus grande Influence Divine sur le Monde à la fin du jeu.

Les joueurs vont gagner des points d'Influence Divine en fin de partie en fonction du dieu qu'ils auront choisi d'incarner, des Royaumes qui seront sous l'influence de leurs prophètes, et des Cités Légendaires qu'ils auront bâties ou détruites à coups de cataclysmes !

DÉMARRAGE DE LA PARTIE

Comme nous avons choisi de positionner ce jeton face « Jeu simultané », il n'y aura pas de tour de jeu ou d'ordre de jeu dans la partie. Les joueurs joueront tous en même temps jusqu'à la fin du jeu, en exécutant les actions décrites ci-dessous.

La partie démarre donc dès que tous les joueurs annoncent qu'ils sont prêts, chacun avec une tuile terrain dans chaque main.



2



3



1



4



3

ACTIONS POSSIBLES

Voici la liste des actions que tous les joueurs peuvent exécuter, alterner ou répéter dans l'ordre de leur choix, tant qu'ils respectent les règles décrites ci-dessous.

Poser une tuile terrain dans le Monde

Vous pouvez poser une tuile terrain que vous avez en main dans le Monde, côté recto ou verso au choix, si vous respectez les règles suivantes :

- La nouvelle tuile terrain que vous placez doit toucher au moins deux bords rectilignes déjà présents dans le Monde. On désigne par « bord rectiligne » tout bord du cadre ou côté de tuile terrain déjà placée dans le Monde.

Les premières tuiles terrain placées le seront forcément dans les angles du cadre. Les angles du cadre ne sont pas réservés à un joueur en particulier. Les joueurs sont libres de poser des tuiles terrain où ils veulent dans le Monde, du moment qu'elles touchent deux bords rectilignes.

Note : Une Cité Légendaire étant un jeton circulaire, elle n'apporte pas de bord rectiligne sur lequel attacher une nouvelle tuile terrain.

- La nouvelle tuile terrain que vous placez doit respecter le puzzle du Monde en construction. C'est à dire que tous les côtés de la nouvelle tuile qui sont en contact avec d'autres tuiles terrain doivent respecter les connexions des 4 éléments : mer, plaine, forêt, montagne. La mer doit toucher la mer, la plaine doit toucher la plaine, etc.



Dans le schéma ci-dessous, tous les placements de tuiles terrain et Cités Légendaires sont légaux, à part les cas A, B, C qui ne respectent pas les règles.



La tuile terrain A ne peut pas être placée ici car elle ne touche qu'un seul bord rectiligne.

La Cité Légendaire B, ne peut pas être construite ici car elle ne touche qu'un seul bord rectiligne (voir plus loin « Construire une Cité Légendaire »).

La tuile terrain C ne peut pas être placée ainsi car elle ne respecte pas la connexion des éléments de puzzle. La plaine touche la mer.



Défausser une tuile terrain dans sa défausse

A l'extérieur du cadre Monde, chaque joueur dispose devant lui d'une zone de défausse de 10 tuiles. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas placer une tuile terrain dans le Monde, vous pouvez défausser cette tuile de votre main dans la zone de défausse située devant vous. Toutefois votre défausse personnelle est limitée à 10 tuiles terrain (dans un jeu à 4 joueurs). Quand cette limite est atteinte, vous ne pouvez plus piocher de tuiles dans le sac.

Placez la tuile ainsi défaussée, présentant la face de votre choix, en contact avec un emplacement libre du bord de cadre devant vous. Vous pouvez défausser deux tuiles d'affilée ou en même temps (une par main, comme toujours).



Piocher une tuile terrain du sac

Piocher une tuile terrain du sac est une opération très naturelle. Vous devez disposer de vos deux mains libres pour pouvoir piocher dans le sac. Une main saisit le sac, et la deuxième main part à la pioche, sans regarder dans le sac bien évidemment. Vous pouvez alors piocher deux tuiles, en mettant une tuile dans chaque main, ou bien une seule tuile si vous préférez.

Attention : Si votre défausse personnelle est saturée (10 tuiles à 4 joueurs), vous n'avez plus le droit de piocher dans le sac, même si vos deux mains sont vides.



Changer la face visible d'une tuile terrain déjà dans une défausse

Vous pouvez retourner et ainsi changer la face visible de toute tuile terrain dans votre défausse personnelle, mais aussi dans la défausse de n'importe quel autre joueur. Vous pouvez répéter ce procédé autant de fois que vous le souhaitez et sur autant de tuiles que vous le souhaitez. Vous devez avoir au moins une main libre pour ce faire.

Les tuiles ainsi retournées doivent rester dans la défausse où elles se trouvent, c'est-à-dire en contact avec le bord du cadre. Si, en les retournant, vous les prenez vers vous en les faisant passer au dessus du Monde, alors cela sera considéré comme « Piocher une tuile terrain dans une défausse », soit l'action décrite juste ci-dessous.



Piocher une tuile terrain dans une défausse

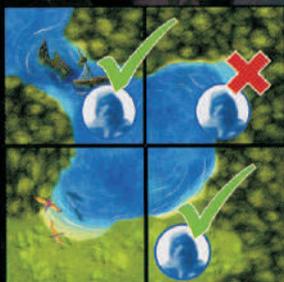
Si vous disposez au minimum d'une main libre, vous pouvez piocher une tuile qui vous intéresse de votre défausse ou de celle de tout autre joueur. Prenez simplement cette tuile en main. Attention, toutefois, si vous ne pouvez pas placer cette tuile terrain dans le Monde, elle rejoindra votre défausse personnelle et non celle du joueur chez qui vous l'avez prise.

Cas rare : Si vous ne pouvez pas placer cette tuile terrain dans le Monde, mais que votre défausse personnelle est saturée, vous pouvez défausser la tuile dans la défausse du joueur chez qui vous l'avez prise. Si celle-ci est aussi devenue saturée entre temps, alors défaussez la tuile dans le sac.

Choisir un dieu

Comme nous avons choisi de jouer en mode « Dieux visibles » comme indiqué par la face du jeton ci-contre, à tout moment dans le jeu, tout joueur n'ayant pas déjà choisi son dieu peut prendre une carte de dieu ainsi que la réserve de prophètes qui l'accompagne. Il annonce alors clairement et à voix haute le dieu en lequel il a choisi de s'incarner : déesse des Ondins et des mers ; dieu des Nains et des montagnes ; déesse des Elfes et des forêts ; ou dieu des Humains et des plaines. Il conservera ce dieu jusqu'à la fin du jeu et ne pourra pas en changer. Il place la carte du dieu choisi et sa réserve de prophètes devant lui, sous sa zone de défausse.





Placer un prophète

Vous ne pouvez poser des prophètes qu'à partir du moment où vous avez choisi votre dieu incarné. Vous ne pouvez poser un prophète que lorsque vous posez une nouvelle tuile terrain dans le Monde. Prenez un prophète de votre réserve pour le placer sur l'un des types de terrain présents sur la nouvelle tuile. Ne placez pas le prophète à cheval entre deux types de terrain.

Être incarné en déesse des Ondins ne vous oblige pas à placer tous vos prophètes dans les mers. Bien au contraire, votre but est de placer votre nouveau prophète dans le Royaume : mer, plaine, forêt ou montagne, qui vous semble être le plus grand et le moins occupé par des prophètes concurrents afin de marquer un maximum de points d'Influence Divine en fin de partie.

Définition : Un Royaume est une zone contiguë formée d'un même type de terrain s'étendant sur un enchaînement d'au moins deux tuiles adjacentes.

Si votre réserve de prophètes est vide, vous pouvez migrer (déplacer) un autre de vos prophètes déjà dans le Monde vers cette nouvelle tuile terrain. Vous n'avez pas le droit de migrer un prophète depuis une Cité Légendaire.

Construire une Cité Légendaire

Vous ne pouvez construire une Cité Légendaire qu'à partir du moment où vous avez choisi votre dieu incarné.

Il est possible de construire au maximum 8 Cités Légendaires, correspondant aux 8 jetons circulaires de Cités Légendaires qui ont été placés en bord de jeu à la mise en place.

A tout moment, tout joueur peut décider de construire une Cité Légendaire. Pour ce faire, il prend l'un des jetons « Cités Légendaires » encore disponible hors-Monde et le place dans le Monde en respectant les règles suivantes :

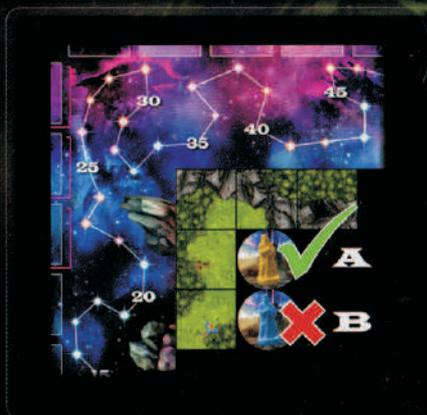
- La Cité Légendaire que vous placez doit toucher au moins deux bords rectilignes déjà présents dans le Monde.

Rappel : On désigne par « bord rectiligne » tout bord du cadre ou côté de tuile terrain déjà placée dans le Monde.

- Une Cité Légendaire étant circulaire, elle ne fournit pas de bord rectiligne permettant d'y attacher une autre Cité Légendaire ou bien une tuile terrain.
- Vous devez placer un prophète de votre couleur sur la nouvelle Cité Légendaire. Celui-ci provient en priorité de votre réserve de prophètes. Si celle-ci est vide, vous pouvez migrer un de vos prophètes en provenance d'une tuile terrain du Monde (pas en provenance d'une autre Cité Légendaire).

Chaque Cité Légendaire rapportera 5 points d'Influence Divine à son propriétaire à la fin du jeu.

Mais attention ! Si nous les nommons Cités Légendaires, c'est que tout comme Pompéi ou Atlantis, un cataclysme divin pourrait fort bien les effacer de la carte et les faire entrer dans la légende !



Dans l'exemple ci-contre, la construction de la Cité Légendaire A est valide car elle touche au moins 2 bords rectilignes.

En revanche, la Cité Légendaire B est une construction invalide car elle ne touche qu'un seul bord rectiligne, la cité Légendaire A ne fournissant pas de bord rectiligne pour la construction de B.

Détruire une Cité Légendaire

Si un joueur déjà incarné en dieu (voir « Choisir un dieu ») dispose en main de la tuile terrain qui se substitue parfaitement à l'emplacement d'une Cité Légendaire, tout en respectant la continuité avec les terrains présents sur les tuiles déjà placées, alors il peut exercer son pouvoir divin (donc uniquement s'il a déjà choisi son dieu incarné) et déclencher le cataclysme naturel qui engloutira cette cité. Il annonce à voix haute qu'il va détruire une Cité Légendaire occupée par le joueur correspondant à la couleur du prophète qu'il voit sur ladite Cité Légendaire.

Note : On ne peut pas détruire sa propre Cité Légendaire !

Il montre que la tuile terrain dont il dispose en main correspond bien aux terrains adjacents à la Cité. Si effectivement il ne s'est pas trompé, il pose la tuile à la place de la Cité Légendaire et retire la Cité Légendaire du Monde, la plaçant devant lui, face détruite visible, sous sa défaisse de tuile. Elle lui rapportera 5 points d'Influence Divine en fin de jeu pour un cataclysme qui restera dans les livres d'histoire et une cité devenue véritablement légendaire.

Le prophète qui se trouvait sur la Cité Légendaire est définitivement retiré du jeu, son propriétaire ne le récupère pas.

Le joueur qui vient de placer la nouvelle tuile terrain ayant écrasée la Cité Légendaire peut, s'il le souhaite, placer un de ses prophètes sur un des types de terrain de la nouvelle tuile.

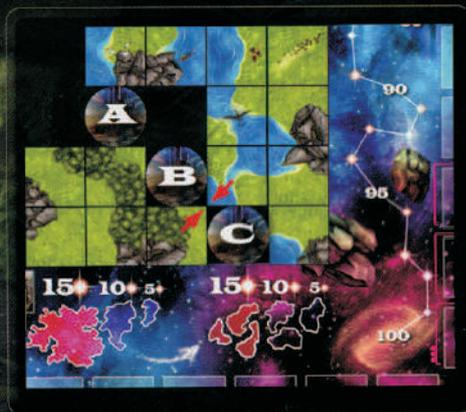
Il faut donc construire les Cités Légendaires avec prudence et parcimonie. À ce sujet, sachez qu'il existe deux cas de figure dans lesquels vous pouvez être certain que votre Cité Légendaire sera protégée de tout cataclysme :

- Si l'emplacement où vous construisez votre Cité Légendaire est bordé par les 4 types de terrains existants, soit mer, montagne, plaine et forêt, elle ne sera jamais détruite car il n'existe pas de tuile terrain disposant des 4 éléments.

C'est le cas de la Cité A dans l'exemple ci-contre.

- Si deux tuiles terrain diagonalement opposées présentent deux types de terrains différents, alors les Cités Légendaires qui bordent ces tuiles sont elles aussi indestructibles. En effet, aucune tuile terrain ne pourrait être placée légalement à leur emplacement.

C'est le cas des Cités B et C ci-contre.



FIN DU JEU

Le jeu se termine quand l'une des conditions suivantes se produit :

- Le Monde est rempli de tuiles terrain et Cités Légendaires.
- Le sac de tuiles terrain est vide. Dans ce cas, le joueur qui pioche la dernière tuile doit l'annoncer à voix haute.
- Tous les joueurs décident de passer, c'est-à-dire que tous les joueurs sont à cours d'actions qu'ils souhaitent ou peuvent réaliser (cas très rare).

Si le jeu se termine normalement, dès que le Monde est plein, ou dès que le sac est vide, les joueurs disposent, tous ensemble, d'un sablier de 30 secondes par joueur pour encore effectuer toutes les actions qu'ils souhaitent. À 4 joueurs, les joueurs disposent donc de 2 minutes, tous ensemble, pour essayer de compléter le Monde ou d'écraser des Cités Légendaires.

Retournez 4 fois le sablier, ou utilisez un chronomètre de smartphone, ce qui évite d'oublier de retourner le sablier à chaque fois...

Quand le temps s'est écoulé, les joueurs ne peuvent plus faire aucune action et on passe au décompte des points d'Influence Divine.

DÉCOMPTE DES POINTS D'INFLUENCE DIVINE

Parmi les prophètes qui avaient été retirés du jeu en début de partie, placez-en un de chaque couleur sur l'étoile marquée d'un zéro sur la piste de score en pourtour du Monde. Pour chacune des étapes décrites ci-dessous, avancez le prophète de la couleur correspondante sur la piste de score.

Notez que ces 4 étapes de décompte de points sont reprises sur le cadre autour du Monde.



Cités Légendaires

Chaque joueur gagne 5 ID (points d'Influence Divine) par Cité Légendaire qu'il contrôle, c'est-à-dire contenant un prophète de sa couleur. Retirez les prophètes des Cités Légendaires et replacez-les dans les réserves de leur propriétaire, au fur et à mesure que leur influence a bien été prise en compte.

Chaque joueur gagne 5 ID par Cité Légendaire qu'il a détruite et dont il dispose du jeton devant lui.

Prophètes et Royaumes

Rappel : Un Royaume est une zone contiguë formée d'un même type de terrain s'étendant sur un enchaînement d'au moins deux tuiles adjacentes.

Le Royaume de forêt ci-contre est constitué de 3 tuiles terrain comportant toutes des forêts connectées entre elles. Pour qu'un Royaume soit valide, il doit être constitué d'au moins deux tuiles terrain. Retirez les prophètes qui seraient éventuellement sur des tuiles solitaires qui ne sont pas des Royaumes. Ces prophètes ne rapporteront aucune Influence Divine à leur propriétaire.



Voir l'illustration ci-dessous pour mieux comprendre comment marquer les points d'Influence Divine avec les prophètes.

Pour chaque Royaume, regardez quel est le joueur disposant de la majorité de prophètes dans ce Royaume. Ce joueur remporte autant d'ID que de tuiles terrain inoccupées constituant ce Royaume. Inoccupée signifiant que pour chaque tuile constituant ce Royaume, on compte les tuiles terrain qui ne comportent pas de prophète sur le type de terrain du Royaume.

Si deux ou plusieurs joueurs sont majoritaires à égalité sur le même Royaume, chacun gagne les ID tel que décrit ci-dessus. Les joueurs qui sont présents mais ne sont pas majoritaires ne gagnent pas d'ID.

Continuez ensuite, Royaume par Royaume, en retirant à chaque fois tous les prophètes de chaque Royaume une fois les points d'Influence Divine attribués. Et ce jusqu'à ce que tous les Royaumes aient été traités, et que le Monde soit totalement dénué de tout prophète.

Exemple :

A : Le Royaume de montagne au nord-ouest est constitué de 6 tuiles terrain. Seul le joueur gris, dieu des Nains, dispose d'un prophète dans ce Royaume. Le joueur gris remporte donc 5 ID. On retire le prophète gris de cette montagne.

B : La grande plaine qui touche le bord ouest du Monde est constituée de 12 tuiles. Elle est occupée par 2 prophètes jaunes, et 1 prophète pour chacune des couleurs vert, bleu et gris. Le dieu des Humains (joueur jaune) est majoritaire, il gagne seul : $12 \text{ (tuiles)} - 5 \text{ (prophètes qui les occupent)} = 7 \text{ ID}$. Retirez les 5 prophètes de la grande plaine et remettez-les dans les réserves de leur propriétaire.

C : Le Royaume de montagne au sud-ouest du Monde est constitué de 9 tuiles terrain, occupées par seulement un prophète vert et un prophète bleu. Les joueurs bleu et vert gagnent donc 7 ID chacun (9-2). Retirez les 2 prophètes du Monde.



Dieux contrôlant les plus grands Royaumes

Si vous atteignez cette étape de l'Influence Divine, c'est que le Monde est désormais vide de tout prophète. Seuls subsistent les prophètes qui circulent autour du Monde sur la piste d'Influence Divine.

Chaque joueur va maintenant chercher le plus grand Royaume du type de terrain correspondant au dieu qu'il a choisi d'incarner : le plus grand Royaume de mer pour la déesse des Ondins, le plus grand Royaume de montagne pour le dieu des Nains, le plus grand Royaume de forêts pour la déesse des Elfes et le plus grand Royaume de plaines pour le dieu des Humains. Il compte alors le nombre de tuiles différentes constituant ce Royaume et l'annonce à voix haute.

Le joueur qui a le plus grand Royaume gagne 15 ID, le deuxième 10 ID et le troisième 5 ID. Le quatrième joueur ne gagne rien.



Ex æquo

Quand deux joueurs sont ex æquo sur la taille de leur plus grand Royaume, ils se partagent les points d'ID de la première et deuxième place, ou de la seconde et troisième place selon le rang auquel se situe l'égalité. Les fractions sont arrondies à l'entier inférieur le plus proche.

- Si deux joueurs sont ex æquo en tête, ils se partagent les ID de la première et deuxième place, soit $(15+10) / 2 = 25 / 2 = 12$ ID par joueur. Le joueur suivant emporte les ID de la troisième place, soit 5 ID.
- Si deux joueurs sont ex æquo pour la deuxième place, ils se partagent les ID de la deuxième et troisième place, soit $(10+5) / 2 = 7$ ID par joueur. Le dernier joueur, arrivant en quatrième place, ne marque rien.
- Si deux joueurs sont ex æquo pour la troisième place, ils se partagent les ID de la troisième place seulement, puisque la quatrième place ne fait gagner aucune ID, soit $5 / 2 = 2$ ID par joueur.
- Si le premier joueur se détache et gagne 15 ID mais que les trois autres joueurs sont tous ex æquo pour le second plus grand Royaume, alors ces 3 joueurs se partageront $(10+5) / 3$ soit 5 ID par joueur.

Dans l'illustration précédente (forcément, les prophètes ne devraient plus être sur le Monde) :

D : La déesse des Ondins dispose du plus grand Royaume avec sa vaste mer au centre et au nord-est : un Royaume d'eau formé de 21 tuiles. Le joueur bleu remporte donc 15 ID.

B : La plus grande plaine est constituée de 12 tuiles, donc le dieu des Humains (joueur jaune) remporte 10 ID.

C = E : La plus grande forêt ainsi que la plus grande montagne sont toutes deux constituées de 9 tuiles. Le dieu des Nains et la déesse des Elfes se partagent donc la 3^{ème} place, soit $5 / 2 = 2$ ID par joueur.



Dieux contrôlant le plus grand nombre de Royaumes

Chaque joueur va maintenant compter combien de Royaumes du type de terrain de son dieu incarné sont présents dans le Monde. Rappel : un Royaume doit être constitué au minimum de 2 tuiles terrain.

Le joueur qui contrôle le plus grand nombre de Royaumes gagne 15 ID, le deuxième 10 ID et le 3^{ème} joueur 5 ID. Le quatrième joueur ne gagne rien.

En cas d'ex æquo, les joueurs se partagent les points de la même manière que dans la section « Dieux contrôlant les plus grands Royaumes ».

A partir de l'illustration exemple précédente :

Il y a 8 Royaumes de forêt, 7 Royaumes de mer, 7 Royaumes de plaine, 4 Royaumes de montagne. C'est donc le joueur incarné en déesse des Elfes (joueur vert) qui remporte 15 ID, puis la déesse des Ondins (joueur bleu) et le dieu des Humains (joueur jaune) se partagent $10+5 = 15$ ID soit 7 ID chacun pour les joueurs bleu et jaune.

Le dieu des Nains (joueur gris) ne gagne rien.

ET LE GRAND GAGNANT EST ?

Le dieu-joueur ayant le plus d'Influence Divine à la fin de ce décompte emporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.



MODES DE JEU

Les modes de jeu ci-dessous sont combinables comme vous le souhaitez, indépendamment du nombre de joueurs. N'hésitez pas à les essayer sous différentes configurations afin de déterminer les modes de jeu qui conviennent le mieux à votre groupe.

Tour chronométré

Ce mode de jeu supprime la simultanéité et instaure un mode de jeu au tour par tour. Il est fortement conseillé aux joueurs qui n'aiment pas voir plusieurs mains œuvrer en même temps sur le plateau de jeu, ou encore si vous voulez absolument éviter les erreurs de placement de tuiles lors des premières parties.

La mise en place du jeu est strictement identique si ce n'est que chaque joueur démarre avec les mains vides au lieu d'avoir deux tuiles en mains. Puis déterminez aléatoirement qui sera le premier joueur et retournez le sablier pour démarrer le tour de ce joueur.

Durant son tour, un joueur dispose de 30 secondes pour effectuer toutes les actions qu'il souhaite tout en respectant les règles du jeu énoncées jusqu'ici : piocher une ou deux tuiles du sac, poser des tuiles dans le Monde, défausser des tuiles dans sa défausse personnelle, changer la face visible de tuiles dans les défausses adverses, piocher des tuiles dans les défausses adverses, placer des prophètes, choisir son dieu, etc. Il peut combiner tout cela aussi vite qu'il le souhaite tant que son sablier n'est pas écoulé. Il peut aussi répéter plusieurs fois les mêmes actions. Par exemple, piocher, défausser, piocher, défausser et ainsi de suite. Si sa défausse devient saturée, il ne pourra évidemment plus piocher dans le sac.

Pendant qu'il joue, les adversaires contrôlent le juste positionnement des tuiles terrain dans le Monde (ainsi, il n'est pas possible d'effectuer un placement de tuile en erreur sans qu'il soit découvert immédiatement). Les adversaires contrôlent également l'écoulement du sablier. Dès que le sablier est épuisé, le joueur actif doit mettre les tuiles qu'il a en main dans sa défausse personnelle, puis c'est le tour du joueur à sa gauche qui dispose lui aussi de 30 secondes pour effectuer toutes ses actions. Et ainsi de suite en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre et jusqu'à atteindre la fin du jeu.

Fin du jeu

Le jeu se termine dans les mêmes conditions qu'explicitées dans les règles de base. Toutefois, si le jeu se termine parce que le Monde est plein ou que le sac de pioche est vide, on effectue un tour de jeu complet supplémentaire, avec 30 secondes par joueur (indépendamment et non simultanément) pour tenter de compléter le Monde et écraser les dernières Cités Légendaires présentes.

Quand ce n'est pas votre tour :

- Vous ne pouvez pas garder de tuiles en main.
- Vous pouvez changer la face visible des tuiles dans votre défausse personnelle, mais si le joueur dont c'est le tour vient explorer les tuiles dans votre défausse, vous devez lui laisser le champ libre et retirer vos mains de votre défausse.
- Vous ne pouvez pas changer la face visible des tuiles dans les défausses adverses ni laisser trainer vos mains au-dessus du Monde.



DIEUX SECRETS

Dans ce mode de jeu, les dieux ne sont pas placés face visible en début de partie, mais distribués face cachée à chaque joueur.

Chaque joueur choisit une couleur de prophètes et prend la réserve correspondante en tout début de jeu, avant même d'avoir reçu son dieu. Puis on distribue à chaque joueur une carte dieu face cachée. Il est donc possible, et même probable, que la couleur des figurines de prophètes ne corresponde pas avec la couleur habituelle du dieu. Ceci est normal puisque l'on souhaite garder secret le dieu incarné par chaque joueur. Chaque joueur révèle sa carte dieu en fin de partie juste avant le décompte des points d'Influence Divine.

Le reste des règles de jeu demeure inchangé.

Notes pour ce mode de jeu:

Les joueurs possédant leurs dieux dès le début de la partie, ils peuvent placer des prophètes dès les premières tuiles placées s'ils le souhaitent.

Ce mode de jeu est fortement déconseillé en partie à deux joueurs dans le mode utilisant les 4 dieux, puisque par défaut chaque joueur sait forcément quels sont les dieux que son adversaire incarne. En revanche, il fonctionne très bien en mode 2 joueurs avec 2 dieux seulement.



PARTIES À 3 JOUEURS

Les règles sont les mêmes si ce n'est que :



- Chaque joueur dispose d'un maximum de 13 tuiles dans sa défausse personnelle avant d'atteindre la saturation et de ne plus pouvoir piocher. Ceci est indiqué sur le cadre du Monde par le dédoublement des trois premiers espaces de défausse de tuile sur la gauche de chaque bord de cadre.



- Chaque joueur dispose de 13 prophètes dans sa réserve lorsqu'il choisit un dieu.



- Lorsque que tous les joueurs auront choisi un dieu, il restera un dieu et ses prophètes qui ne seront pas utilisés dans cette partie.

Note : Lors du décompte des points pour le plus grand Royaume et le plus grand nombre de Royaumes, le type de terrain associé au dieu qui n'est pas en jeu n'est pas comptabilisé.

PARTIES À 2 JOUEURS

A deux joueurs il existe deux modes de jeu possibles :



Utilisant les 4 dieux

Placez 10 prophètes dans chaque réserve, devant chaque carte dieu. Il s'agit de la même mise en place que lors d'une partie à 4 joueurs.

Chaque joueur devra, durant la partie, choisir deux dieux et prendre les deux réserves de prophètes correspondantes. Ces deux dieux peuvent être choisis simultanément ou en différé. Chaque fois que l'un des joueurs place une nouvelle tuile terrain dans le Monde, s'il décide de placer un prophète sur cette tuile, il doit décider de la couleur de ce prophète. On ne peut toujours placer qu'un seul prophète par tuile.

Défausse personnelle

Placez le plateau de jeu en losange entre les deux joueurs, de façon à ce que chaque joueur dispose de deux bords de défausse devant lui. Chaque joueur dispose de 20 emplacements de défausse avant d'être saturé et de ne plus pouvoir piocher.

Décompte final

Chaque joueur est représenté par deux prophètes de couleurs différentes sur la piste d'Influence Divine, correspondant aux deux dieux qu'il a choisis. Chacun de ses prophètes-marqueurs de score évoluent indépendamment.

Lors du décompte des points apportés par les prophètes, la majorité dans un Royaume n'est pas déterminée par joueur mais bien par couleur de prophète.

Par exemple, si, dans un même Royaume, Julie contrôle 1 prophète bleu et 3 prophètes verts, et Bernard contrôle 2 prophètes gris, c'est le marqueur score vert de Julie qui gagnera les points d'Influence Divine de ce Royaume.

Qui perd et qui gagne ?

Le joueur ayant le prophète-marqueur le plus bas sur l'échelle d'Influence Divine perd la partie. Son adversaire l'emporte. En cas d'égalité du prophète-marqueur le plus bas, le joueur avec le prophète-marqueur le plus haut sur l'échelle d'Influence Divine emporte la partie. S'il y a toujours égalité, les joueurs partagent la victoire.



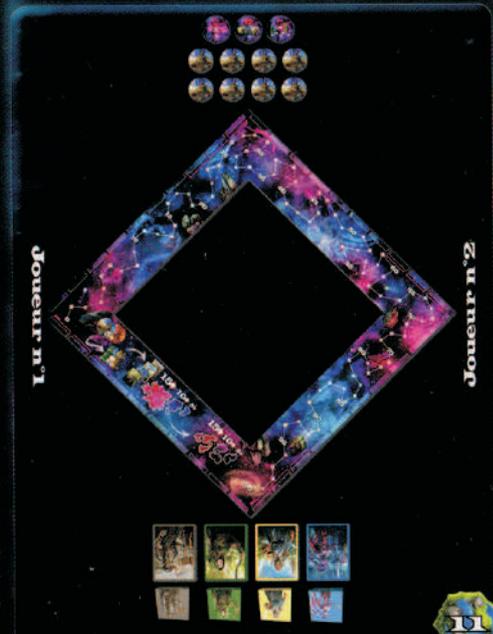
Utilisant 2 dieux

Disposez les 4 cartes dieux comme dans une partie à 4 joueurs. Placez 13 prophètes dans chaque réserve devant chaque carte dieu. Durant la partie, chaque joueur ne pourra choisir qu'un seul dieu et prendra la réserve de prophètes correspondante. Les deux autres dieux seront inutilisés.

Note : Lors du décompte des points pour le plus grand Royaume et le plus grand nombre de Royaumes, les types de terrain associés aux dieux qui ne sont pas en jeu ne sont pas comptabilisés.

Défausse personnelle

Placez le plateau de jeu en losange entre les deux joueurs, de façon à ce que chaque joueur dispose de deux bords de défausse devant lui. Chaque joueur dispose de 20 emplacements de défausse avant d'être saturé et de ne plus pouvoir piocher.



ERREURS DES PREMIÈRES PARTIES

Lors de votre première partie, si vous jouez en mode de jeu simultané, il est probable que certains joueurs fassent involontairement des erreurs de placement de tuiles terrain, ne respectant pas le puzzle ou ne touchant pas deux bords rectilignes. La plupart du temps, les autres joueurs s'apercevront immédiatement de cette erreur et la mentionneront au joueur concerné qui retirera immédiatement sa tuile du Monde et la récupérera.

Mais il peut arriver que ces erreurs ne soient pas découvertes immédiatement.

Comment corriger une erreur découverte avec retard ?

Si la tuile en erreur comporte un prophète, il est aisé de savoir qui a posé cette tuile. Le joueur en faute récupère alors sa tuile et son prophète. Le prophète rejoint sa réserve de prophètes, et la tuile, sa défausse personnelle. Si sa défausse est saturée, la tuile est alors défaussée dans le sac.

Si la tuile en erreur ne comporte pas de prophète, il faut demander qui est responsable de cette erreur. Le joueur qui reconnaît sa faute récupère sa tuile dans les mêmes conditions qu'énoncées ci-dessus. Si personne ne se prononce et qu'il n'est pas possible de retrouver le fautif, la tuile est retirée du Monde et retourne dans le sac.

Une fois la tuile en erreur retirée du Monde, on regarde si d'autres tuiles qui lui étaient rattachées sont désormais également en erreur. Elles sont alors retirées du Monde et remises dans le sac. Il est alors possible que d'autres tuiles deviennent à leur tour illégales. Retirez toutes les tuiles illégales jusqu'à ce que toutes les tuiles restantes soient légales. Pour les tuiles retirées au-delà de la tuile fautive à l'origine, il n'est pas nécessaire de retrouver leurs propriétaires. Si des prophètes sont présents sur ces tuiles, les propriétaires les récupèrent dans leur réserve.

Si une tuile est trouvée en erreur lors du décompte final des points, il est trop tard pour corriger les erreurs. Le décompte des points s'effectue alors avec cette ou ces tuiles en erreur.

Pénalités en cas de mauvais placement d'une tuile terrain

Bien que les erreurs de placement de tuile surviennent surtout lors de la première partie, il n'est pas conseillé d'appliquer des pénalités de placement lorsque les joueurs découvrent le jeu pour la première fois. Toutefois, il est possible d'instaurer des pénalités pour mauvais placement, applicables uniquement aux joueurs ayant déjà pratiqué le jeu, ainsi que pour toutes les parties au-delà de la première.

Quand un joueur fait une erreur de placement de tuile, appliquez toutes les règles mentionnées ci-dessus, puis ce joueur perd un de ses prophètes, qui est retiré définitivement du jeu. Généralement, et en priorité, ce sera le prophète se trouvant sur la tuile en erreur. S'il n'y avait pas de prophète sur la tuile en erreur, alors il perd un prophète de sa réserve. Si sa réserve est vide, il doit retirer un de ses prophètes du Monde, hors Cité Légendaire.

REMERCIEMENTS

Merci à tous les playtesteurs qui se sont adonnés à ce jeu depuis sa genèse. Ce fut un réel plaisir de partager toutes ces parties avec vous. Vous êtes nombreux à avoir créé de nouveaux mondes, et je suis certain que j'oublierai certains d'entre vous, j'espère que vous ne m'en voudrez pas. Et comme toujours par ordre décroissant de participation aux playtests (enfin de souvenir...) : Beatriz Fortunato, Alexandre Figuière, Yves et Merlin Ley, l'équipe de JDR des Fières Hâches, Jean Seb et Stéphanie de JSST Jeux, les joueurs de l'AsmoDay 2015, Stéphane Burgunder, les joueurs brésiliens de Rio de Janeiro et Juiz de Fora et du salon Diversao Offline, la team Conclave Brazil, Jean-Charles Mourey, l'équipe de joueurs allemande et multinationale de l'hôtel d'Essen, la team animation Asmodée, Henri Bendelac et les aventuriers du Rhône, Alexis d'Asmodée, Ismaël...

Un remerciement tout particulier à Ismaël pour son talentueux travail artistique sur le jeu. Bravo l'artiste !

CRÉDITS

Auteur : Christophe Boelinger

Illustrations : Ismaël

 : Patrick Matheus

PAO : Jean-Charles Mourey, Ismaël, Christophe Boelinger, Jean-Luc Mourey

Relecteurs : Christophe Boelinger, Alexandre Figuière, Sherinford

Ludically

www.ludically.com