

STEFAN FELD

# L'ORACLE DE DELPHES

## PRÉSENTATION

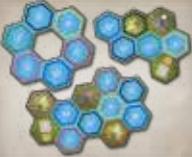
Une fois n'est pas coutume, Zeus, dieu suprême de la mythologie grecque, maître du ciel et du tonnerre, est d'humeur festive. Il souhaite faire don, à un mortel méritant, d'un fort généreux présent: une invitation à rejoindre son royaume, une entrée dans l'Olympe.

Afin de sélectionner le candidat idéal, Zeus organise une compétition.

Il dresse une liste de 12 travaux légendaires: ériger de magnifiques statues, bâtir d'impressionnants sanctuaires, rassembler de généreuses offrandes et terrasser des monstres terrifiants. Le premier qui parviendra à bout de ces 12 épreuves gagnera les faveurs du maître des dieux.

Bien évidemment, vous ne voulez pas passer à côté d'une telle opportunité. Vous avez donc armé votre navire et rallié votre équipage pour voguer sur les dangereuses eaux de la Mer Egée et suivre les traces de la légendaire Odysée. Mais comment établir la route la plus sûre ? Pour le savoir, rendez visite à l'Oracle de Delphes et laissez-vous guider par ses divinations.

## MATÉRIEL

12	6	12	34	48	8
					
Tuiles Plateau	Tuiles Cité	Tuiles Île	Jetons Faveur	Tuiles Zeus	Tuiles Navire
4	1	24	6	24	18
					
Boucliers	Zeus	Offrandes	Temples	Monstres et leurs autocollants	Statues
24	12	4	12	1	1
					
Dieux et leurs autocollants	Sanctuaires	Navires	Dés Oracle	Dé Titan	Dé de combat
42	30	22	18	4	4
					
Cartes Blessure	Cartes Oracle	Cartes Équipe-	Cartes Passager	Aides de jeu	Plateaux person-

## SOMMAIRE

- H Pages 2 - 4: Présentation du jeu et mise en place.
- H Page 5 : Déroulement général du jeu : structure des manches et des tours de jeu.
- H Pages 6-9: Explication détaillée des composants du jeu et de leur positionnement sur et autour des plateaux personnels.
- H Pages 10 et 11 : Description complète des actions accessibles aux joueurs durant leurs tours.
- H Page 12 : Présentation de la fin de partie, variante pour une partie courte et exemple d'un tour de jeu.

Pour votre première partie, nous avons élaboré et mis en évidence des recommandations. Il n'est pas obligatoire de suivre ces recommandations, mais elles ont pour but de faciliter l'apprentissage du jeu.

## PRÉSENTATION DU JEU

Pour gagner la partie, il vous faudra accomplir les 12 épreuves fixées par Zeus le plus rapidement possible : bâtir 3 Sanctuaires, rassembler 3 Offrandes et en faire don aux Temples correspondants ; ériger 3 Statues et terrasser 3 Monstres. Les épreuves sont disséminées parmi les îles du plateau de jeu, certaines ne pourront être réalisées qu'après une exploration minutieuse de l'archipel.

Pour voyager et accomplir les épreuves, vous devrez faire usage des 3 dés Oracle en votre possession, dès qu'ils vous permettront de réaliser des actions chaque tour.

Le premier joueur à se présenter devant Zeus après l'accomplissement des 12 épreuves remporte la partie.

## MISE EN PLACE

L'image ci-dessous illustre une mise en place complète pour une partie à 3 joueurs. La mise en place est divisée en 3 parties :

H Plateau modulable

H Réserve générale

H Tableau personnel

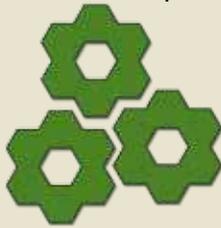


## MISE EN PLACE DU PLATEAU MODULABLE

- 1 Créez un plateau de jeu constitué de cases Eau et de cases Île à l'aide des 12 tuiles Plateau. Toutes les cases Eau du plateau de jeu doivent être reliées entre elles. Il est possible de laisser des trous entre les tuiles. Ces trous sont considérés comme des eaux peu profondes, ne pouvant pas être traversés par les Navires au cours de la partie. Remarque: La seule différence entre le recto et le verso des tuiles est d'ordre esthétique. Vous pouvez donc choisir le côté utilisé en fonction de vos préférences.

Recommandation pour une première partie : nous vous conseillons de créer un plateau de jeu aussi compact que possible et comprenant le minimum d'eaux peu profondes. Cela diminue la difficulté du jeu et réduit la durée de la partie.

Pour obtenir un plateau compact, nous suggérons la mise en place suivante :



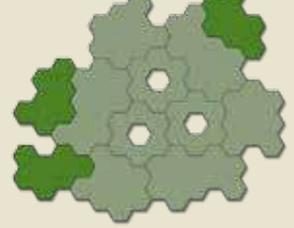
1 Disposez en triangle les 3 tuiles Plateau ayant un trou en leur centre.



2 Placez ensuite les 3 plus grandes tuiles Plateau suivant le schéma.



3 Placez ensuite les 3 tuiles restantes sur le schéma ci-dessus comme indiqué.



4 Placez les 3 dernières tuiles.

- 2 Placez les 6 tuiles Cité sur les bords du plateau de jeu, à une distance approximativement égale les unes des autres. Faites attention à ce que toutes les cases Eau soient toujours reliées les unes aux autres.

- 3 Le trou au centre de la tuile formée de 6 cases Eau constitue la case de départ et d'arrivée. Placez Zeus à cet emplacement. Vous ne pouvez vous trouver sur cette case qu'au début et à la fin de la partie. En cours de jeu, cette case est considérée comme une eau peu profonde.



- 4 Prenez autant d'Offrandes de chaque couleur que le nombre de joueurs participant au jeu. Répartissez équitablement les Offrandes sur les 6 cases Île appropriées, qu'on nommera îles Offrande. Une même île Offrande ne peut pas contenir 2 Offrandes de la même couleur.

- 5 Placez les 6 Temples sur les 6 îles Temple.

- 6 Prenez autant de Monstres de chaque couleur que le nombre de joueurs participant au jeu. Placez 2 Monstres de couleurs différentes sur chacune des 3 îles Monstre marquées d'un symbole. Répartissez les Monstres restants équitablement sur les 6 autres îles Monstre en faisant en sorte qu'une même île Monstre ne contienne pas 2 Monstres de la même couleur.



- 7 Pour chaque couleur, placez les 3 Statues sur la tuile Cité

## MISE EN PLACE : RÉSERVE GÉNÉRALE

Placez les composants suivants à côté du plateau de jeu :

- 1 Mélangez les cartes Oracle et formez une pioche face cachée. Laissez la place nécessaire à une défausse face visible.
- 2 Mélangez les cartes Blessure et formez une pioche face cachée. Laissez la place nécessaire à une défausse face visible.
- 3 Formez une pile avec les cartes Passager, face visible. Il n'est pas nécessaire de les trier, ou de les mélanger, ces cartes seront choisies spécifiquement au cours de la partie.
- 4 Mélangez les cartes Équipement et révélez 6 de ces cartes afin de former l'offre des Équipements. Formez



1



2



5



4



3

## MISE EN PLACE : TABLEAU PERSONNEL

Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel suivant : 1 Navire, 1 Bouclier, 12 tuiles Zeus et 1 Plateau personnel. Chaque joueur prend également 1 Dieu de chaque couleur (6 au total), 3 Sanctuaires, 3 dés Oracle et 1 Aide de jeu.

**1** Chaque joueur place son plateau personnel devant lui, en laissant de l'espace à gauche et à droite de celui-ci pour pouvoir poser des cartes durant la partie.



**2** Déterminez aléatoirement le premier joueur. Il reçoit 3 jetons Faveur. Puis, en suivant le sens horaire, chaque joueur reçoit 1 jeton Faveur de plus que son prédécesseur (c'est-à-dire 4 faveurs pour le 2e joueur, 5 pour le 3e et 6 pour le 4e).

Recommandation pour une première partie : Chaque joueur pioche aléatoirement 1 des 4 tuiles Navire ci-contre.



**3** Choisissez un mode de distribution des tuiles Navire :

**H** Aléatoire : Chaque joueur pioche aléatoirement 1 tuile Navire et la place sur son Plateau personnel.

**H** Sélection : Piochez un nombre de tuiles Navire égal au nombre de joueurs plus un et placez-les face visibles sur la table. En commençant par le dernier joueur et en suivant le sens antihoraire, chaque joueur choisit 1 tuile Navire et la place sur son Plateau personnel.

Remettez les tuiles Navire restantes dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées au cours de la partie.

**4** Le dernier joueur prend le dé Titan et le place au centre de son oracle.

**5** Chaque joueur lance ses 3 dés Oracle et les place sur les symboles correspondants de son oracle.  
Remarque : Cela s'appelle « Consulter l'Oracle ». Plusieurs dés peuvent être placés sur un même symbole de l'Oracle.

**6** Placez les Sanctuaires sur les emplacements appropriés.

**7** Chaque joueur pioche 1 carte Blessure et la place face visible près du coin inférieur gauche de son Plateau personnel.

**8** Chaque joueur place ses 6 Dieux sur la rangée la plus basse de sa piste des Dieux, puis prend le Dieu dont la couleur correspond à la carte Blessure piochée et l'avance sur la rangée correspondant au nombre de joueurs de la partie.



**9** Chaque joueur place son Bouclier sur la première case (« 0 ») de sa piste Bouclier.

**10** Chaque joueur place son Navire sur la case de départ, celle où se trouve Zeus.

Recommandation pour une première partie : Utilisez 8 tuiles Zeus au lieu de 12. Remplacez dans la boîte 1 tuile Zeus « Sanctuaire » et « Statue », ainsi que 1 tuile « Monstre » de couleur et 1 tuile « Offrande » de couleur (voir page 12, Variante). Tous les joueurs écartent les mêmes tuiles.

**11** Chaque joueur trie ses tuiles Zeus. 4 d'entre elles présentent des Offrandes de couleur sur une face et des

Cette section présente la structure générale du déroulement d'une partie. Le détail des composants du jeu et le fonctionnement des actions seront expliqués plus loin.

Une partie de l'Oracle de Delphes est découpée en manches. Au cours d'une manche, chaque joueur joue 1 tour en commençant par le premier joueur, puis les autres joueurs en sens horaire. Un tour est découpé en 3 phases, qui doivent être effectuées dans l'ordre représenté ci-dessous. Les phases 1 et 3 sont en général très rapides. Les actions des joueurs sont effectuées durant la phase 2.

## 1 Vérification des cartes Blessure. 3 cas de figures sont possibles.

a. Si vous possédez 3 cartes Blessure de la même couleur ou un total de 6 cartes Blessure :

Votre tour de jeu est un tour de récupération :

- défaussez 3 cartes Blessure de votre choix,
- terminez votre tour sans Consulter l'Oracle.



b. Si vous possédez 0 carte Blessure :

Prenez 2 jetons Faveur ou avancez 1 Dieu de 1 rangée.



c. Dans tous les autres cas :

Rien ne se passe.

Remarque : ceci est le cas de figure le plus commun.

Exemple : Vous possédez 6 cartes Blessure au début de votre tour. Défaussez 3 d'entre elles et mettez fin à votre tour.

## 2 Réalisation des actions (voir pages 10 et 11).

Vous pouvez réaliser vos actions dans l'ordre de votre choix :

H Utilisez vos 3 dés Oracle pour réaliser des actions. Les dés Oracle utilisés sont placés au centre de votre oracle.

H Vous pouvez utiliser 1 carte Oracle par tour pour réaliser une action. Pour mettre en évidence le fait que vous avez choisi cette option, placez la carte Oracle près du coin supérieur gauche de votre Plateau personnel, et inclinez-la horizontalement. Défaussez cette carte à la fin de votre tour.

H Vous pouvez utiliser l'action spéciale de 1 ou plusieurs Dieux ayant atteint la rangée la plus haute de la piste des Dieux (voir page 8).



Exemple : Vous avez déjà utilisé 2 dés Oracle et 1 carte Oracle verte pour réaliser des actions. Il vous reste le dé Oracle noir à utiliser. La carte Oracle bleue ne pourra pas être utilisée durant



Exemple : Durant ce tour, vous avez la possibilité d'utiliser l'action spéciale du Dieu bleu, Poséidon, en plus de vos dés Oracle et de votre carte Oracle.

## 3 À la fin de votre tour, Consultez l'Oracle. Lancez vos dés et annoncez les couleurs obtenues.

Tous les autres joueurs vérifient si au moins 1 de leurs Dieux déjà avancés sur la piste des Dieux correspond à une des couleurs annoncées. Si tel est le cas, alors ils peuvent avancer de 1 rangée 1 des Dieux de ces couleurs (voir page 8, Dieux).

Attention : Vous n'êtes pas autorisés à avancer un de vos Dieux, seuls les autres joueurs le peuvent.

Remarque: Après avoir consulté l'Oracle, vous connaissez les couleurs des dés disponibles pour votre prochain tour. Profitez-en pour planifier vos futures actions pendant le tour des autres joueurs. Cela permettra un gain de temps pour tous.

À la fin de chaque manche, avant de terminer son tour, le dernier joueur lance le dé Titan en même temps que ses dés Oracle pour établir la force du Titan.

Puis, le Titan attaque tous les joueurs simultanément :

H Si la force du Titan est de 6, chaque joueur pioche 2 cartes Blessure.

H Sinon, chaque joueur compare la résistance de son Bouclier à la force du Titan : chaque joueur dont le Bouclier a une résistance strictement inférieure à la force du Titan pioche 1 carte Blessure.

Cette section détaille les composants du jeu, dans le but de faciliter l'explication des actions (voir pages 10 et 11). Cette section peut aussi être utile pour trouver une réponse à une question spécifique sur un composant du jeu, c'est pourquoi les références à d'autres sections sont indiquées. Il n'est pas nécessaire de s'y référer au cours d'une première lecture. Comme les différents composants sont placés sur et autour du Plateau personnel, leur explication en suit la structure. Vous trouverez ci-dessous une représentation du Tableau personnel du joueur bleu durant un tour de jeu.



### 1 Tuiles Zeus

Les tuiles Zeus représentent les 12 épreuves à accomplir pour remporter la partie. La partie supérieure de la tuile indique la nature de l'épreuve, la partie inférieure indique la récompense obtenue après son accomplissement. Une fois l'épreuve accomplie, remettez la tuile Zeus correspondante dans la boîte, ceci afin d'identifier rapidement le nombre et la nature des épreuves restant à accomplir pour chaque joueur.

Il existe 4 types d'épreuves différentes et vous devrez accomplir 3 épreuves de chaque type.



**Sanctuaire:** Bâissez 3 Sanctuaires sur les tuiles Île de votre couleur (sur l'exemple à gauche il s'agit de la couleur bleue, la lettre grecque ne doit pas être prise en compte). Les tuiles Île correspondantes sont placées face cachée en début de partie, elles devront être explorées avant que le Sanctuaire ne puisse être bâti (voir page 11, actions « Explorer une Île » et « Bâtir un Sanctuaire »).

Récompense : Avancez 1 Dieu de 1 rangée (voir page 8, Dieux).



**Statue:** Érigez 3 Statues, chacune de couleur différente. Chargez les Statues présentes sur les tuiles Cité sur votre Navire et érigez-les sur les îles Statue contenant un site de construction de la couleur correspondante (voir page 11, actions « Charger une Statue » et « Ériger une Statue »).

Récompense : Choisissez dans la réserve générale 1 carte Passager dont la couleur correspond à celle de la Statue érigée, et placez-la dans votre Tableau personnel.



**Offrande:** Chargez sur votre Navire 1 Offrande de chaque couleur indiquée et déposez-la sur le Temple de la couleur correspondante (voir page 11, actions « Charger une Offrande » et « Déposer une Offrande »).

Récompense : Prenez 3 jetons Faveur dans la réserve.



**Monstre:** Terrassez 1 Monstre de chaque couleur indiquée (voir page 10, action « Combattre un Monstre »).

Récompense : Prenez 1 carte Équipement dans l'offre des Équipements.

Les Statues, Offrandes et Monstres existent dans les 6 couleurs de l'Oracle, dans une répartition équivalente pour chaque couleur.

La couleur blanche, présente sur certaines tuiles Zeus « Statue », « Offrande » et « Monstre », signifie « une couleur de votre choix ». Lors de l'accomplissement d'un même type d'épreuve, les couleurs utilisées doivent être toutes différentes. Par exemple, il n'est pas possible de délivrer 2 Offrandes rouges.

Important : La récompense n'est donnée qu'après avoir replacé la tuile Zeus dans la boîte, aussi, il n'est pas conseillé d'accomplir des épreuves ne correspondant pas à vos tuiles Zeus.

## 2 L'Oracle

Le disque formant l'Oracle constitue la partie la plus grande du Plateau personnel.

Remarque: La Pythie, prêtresse de l'Oracle de Delphes, est représentée au centre de l'oracle. La Consultation de l'Oracle s'effectue via le lancer des dés. Les résultats obtenus correspondent à ses divinations.

- H Après avoir consulté l'Oracle, placez les dés Oracle sur les symboles correspondants de votre oracle. Vous utiliserez ces dés pour réaliser vos actions lors de votre prochain tour.
- H Avant d'utiliser un dé pour réaliser une action, il vous est possible d'en changer la couleur. Pour cela, déplacez-le de 1 ou plusieurs emplacements (symboles) en suivant le tour de l'oracle dans les sens horaires. Vous devez payer 1 jeton Faveur par emplacement.
- H Après avoir utilisé un dé pour réaliser une action, placez-le sur la Pythie. Il ne vous est plus possible de l'utiliser à nouveau durant votre tour.



Exemple :  
Pour changer la couleur du dé vert en noir, vous devez payer 2 jetons

## 3 Tuiles Navire

Les tuiles Navire représentent les caractéristiques propres à chacun des Navires. La partie inférieure de la tuile indique la capacité de stockage du Navire (en nombre de fenêtres), c'est-à-dire le nombre maximum d'Offrandes et/ou de Statues pouvant être transportées en même temps. En général, cette capacité est de 2.

La liste ci-dessous présente le détail des différentes tuiles Navire :

 <p>Audébutdelapartie, augmentez de 2 la résistance de votre Bouclier.</p>	 <p>Placez vos Dieux sur la rangée correspondante au nombre de joueurs participant au jeu. Après avoir utilisé la capacité spéciale d'un Dieu, replacez-le tout ou partiellement sur cette rangée.</p>	 <p>La capacité de déplacement de votre Navire est augmentée de 2 (voir page 11, action « Déplacer votre Navire »).</p>	 <p>À chaque fois que vous gagnez des jetons Faveur, prenez-en 1 de plus. Ceci s'applique aussi aux jetons Faveur distribués en début de partie.</p>
 <p>Remettez une tuile Zeus de votre choix dans la boîte, sans en gagner la récompense. Vous ne devez accomplir que 11 épreuves pour prétendre à la victoire, au lieu des 12 requises.</p>	 <p>Le coût demandé pour changer la couleur d'un dé Oracle est réduit de 1.</p>	 <p>Audébutdelapartie, prenez 1 carte Équipement dans l'offre des Équipements et piochez 1 carte Oracle.</p>	 <p>Vous pouvez changer la couleur d'un dé en suivant les sens antihoraires de l'oracle. De plus, votre capacité de stockage est augmentée de 2.</p>

## 4 Bouclier

Le nombre situé au-dessus de votre Bouclier indique la résistance de ce dernier. Le Bouclier sert de défense face aux attaques du Titan (voir page 5) et lors des combats contre les Monstres (voir page 10, action « Combattre un Monstre »). Il est possible de renforcer son Bouclier en acquérant certaines cartes Passager, les Héros (voir pages 6 et 7), ou en explorant des tuiles Île (voir page 10, action « Explorer une Île »).

## 5 Cartes Blessure

Vous devez piocher 1 carte Blessure si la force du Titan est supérieure à la résistance de votre Bouclier lors de l'attaque du Titan (voir page 5) ou si vous obtenez « 0 » sur le dé de combat lors d'un combat contre un Monstre (voir page 10, action « Combattre un Monstre »).

Vous pouvez défausser vos cartes Blessure en utilisant l'action « Défausser une carte Blessure » (voir page 12), par l'action spéciale du Dieu rouge, Aphrodite, ou grâce à la capacité spéciale de certaines cartes Passager, les Héros. Si au début de votre tour, votre nombre de cartes Blessure est trop important, vous êtes contraint d'effectuer un tour de récupération (voir page 5, paragraphe 1a).

## 6 Cartes Oracle

Les cartes Oracle peuvent être utilisées de la même manière que les dés Oracle, dans la limite de 1 par tour. Pour mettre en évidence le fait que vous avez utilisé la carte, placez-la près du coin supérieur gauche de votre Plateau personnel, et inclinez-la horizontalement. Défaussez cette carte à la fin de votre tour.

## 7 Sanctuaires

Les Sanctuaires doivent être bâtis sur les tuiles Île de votre couleur illustrées sur les tuiles Zeus correspondantes. Les lettres grecques présentes sur votre Plateau personnel indiquent la récompense obtenue en explorant une tuile Île de la couleur d'un autre joueur et portant ce symbole (voir page 11, action « Explorer une Île »).

## 8 Jetons Faveur

Les jetons Faveur peuvent être utilisés pour :

- H Changer la couleur d'un dé Oracle (ou d'une carte Oracle) avant d'effectuer une action (1 jeton Faveur pour chaque déplacement sur l'Oracle, voir page 7, Oracle).
- H Augmenter la capacité de déplacement de votre Navire (1 jeton Faveur par case, voir page 10, action « Déplacer votre Navire »).
- H Combattre un Monstre (1 jeton Faveur par attaque supplémentaire, voir page 10, action « Combattre un Monstre »).

## 9 Monstres

Placez les Monstres vaincus sur votre Plateau personnel (voir page 10, action « Combattre un Monstre »).

## 10 Dieux

Avancer un Dieu durant votre tour :

Chaque fois que vous rencontrez le symbole ci-contre, il vous est possible d'avancer 1 Dieu. Le nombre de flèches indique le nombre d'avancées, c'est-à-dire le nombre de rangées. Quand vous recevez plus de 1 avancée, il vous est possible d'avancer plusieurs fois le même Dieu ou de partager ces avancées entre plusieurs Dieux.



Quand un Dieu avance depuis la rangée la plus basse, placez-le sur la rangée correspondante à un nombre de joueurs participant au jeu. Sinon, avancez-le de 1 rangée.

Avancer un Dieu durant le tour d'un autre joueur :

Au cours de la phase « Consulter l'Oracle », dès qu'un autre joueur obtient au moins 1 dé dont la couleur correspond à au moins 1 de vos Dieux ne se trouvant pas sur la rangée la plus basse, vous pouvez avancer 1 de ces Dieux de 1 rangée.

Actions spéciales des Dieux :

Si 1 ou plusieurs Dieux se trouvent sur la rangée la plus haute de la piste des Dieux durant votre tour, vous avez la possibilité de déclencher leurs actions spéciales immédiatement ou à un autre moment de la partie, mais uniquement lors de votre tour. Une fois l'action spéciale utilisée, le Dieu correspondant est replacé sur la rangée la plus basse de la piste des Dieux.

Remarque: vous n'avez pas à dépenser de dé Oracle pour déclencher l'action spéciale d'un Dieu.



**Poséidon** : Placez votre Navire sur une case Eau de votre choix.



**Artémis** : Explorez une tuile Île qui était face cachée. Gagnez la récompense associée (voir page 11, action « Explorer une Île »).



**Arès** : Si votre Navire est adjacent à un Monstre : terrassez le Monstre immédiatement, sans lancer le dé de combat. Gagnez la récompense associée et défaussez la tuile Zeus correspondante.



**Apollon** : Piochez 1 carte Oracle. Durant ce tour, vos dés et vos cartes Oracle peuvent être utilisés comme des dés/cartes de n'importe quelle couleur.



**Aphrodite** : Défaussez toutes vos cartes Blessure.



**Hermès** : Si votre Navire est adjacent à une tuile Cité : Prenez 1 Statue sur n'importe quelle tuile Cité et placez-la sur votre Navire.



Exemple :  
Vous pouvez avancer le Dieu rouge ou le Dieu vert

Si vous ne souhaitez pas, ou ne pouvez pas réaliser l'action spéciale d'un Dieu, vous pouvez à la place piocher 1 carte Oracle avant de replacer le Dieu sur la rangée la plus basse de la piste des Dieux.

## 11 Cartes Passager

Les cartes Passager sont obtenues en tant que récompense après l'accomplissement de l'épreuve Ériger une Statue (voir page 11, action « Ériger une Statue »). Il existe 3 types de Passagers différents, présents dans chacune des couleurs. Chaque type de Passager possède une capacité spéciale permanente.

Héros :

- H Lorsque vous recrutez un Héros, augmentez de 2 la résistance de votre Bouclier.
- H Vous pouvez désormais défausser toutes les cartes Blessure de la couleur de ce Héros, y compris celles que vous possédiez avant de l'acquérir.

Demi-Dieux :

- H Lorsque vous recrutez un Demi-Dieu, piochez 1 carte Oracle.
- H Vous pouvez désormais considérer n'importe quel dé Oracle de la couleur de ce Demi-Dieu comme des dés de n'importe quelle couleur.

Créatures :

- H Lorsque vous déplacez votre Navire en utilisant un dé de la couleur de cette Créature, votre capacité de déplacement est augmentée de 3. De plus, vous pouvez terminer votre mouvement sur une case Eau de n'importe quelle couleur (voir page 11, action « Déplacer votre Navire »).



## 12 Cartes Équipement

Les cartes Équipement sont obtenues en tant que récompense après l'accomplissement de l'épreuve **Terrasser un Monstre** (voir page 10, action « Combattre un Monstre »). Les cartes Équipement vous dotent de capacités spéciales permanentes ou à usage unique. Lorsque ces capacités contredisent les règles de base, l'effet des cartes Équipement prévaut sur la règle. Les capacités à usage unique sont reconnaissables par la présence du symbole éclair présenté ci-contre. Leurs effets doivent être appliqués immédiatement après leur acquisition.



Recommandation pour une première partie : Il n'est pas nécessaire d'étudier en détail toutes les cartes Équipement avant de jouer. Lisez les effets des 6 cartes disponibles seulement après avoir terrassé le premier Monstre. Vous pourrez ensuite lire et apprendre les effets des autres cartes à mesure que vous les rencontrerez.

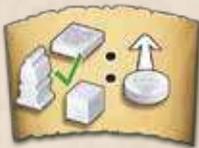
Dès qu'une carte Équipement a été prise, piochez jusqu'à reformer une offre de 6 cartes.



La capacité de déplacement de votre Navire est augmentée de 1.



Votre Navire peut traverser les eaux peu profondes. La traversée n'est pas prise en compte dans la capacité de déplacement.



Avancez 1 Dieu de 1 rangée à chaque fois que vous accomplissez 1 des épreuves ci-dessous : Déposer une Offrande, Ériger une Statue, Terrasser un Monstre.



Votre capacité de stockage est augmentée de 1. Usage unique : Augmentez de 1 la résistance de votre Bouclier.



Vous pouvez Combattre un Monstre, Explorer une Île et Bâtir un Sanctuaire à une case Eau de distance des tuiles Île visées.



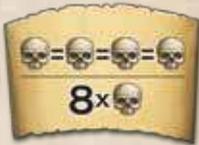
Vous pouvez Charger une Statue et Ériger une Statue à une case Eau de distance des tuiles Cité ou Île visées.



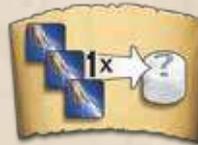
Vous pouvez utiliser un dé Oracle de la couleur indiquée pour effectuer l'action suivante : Prendre 1 jeton Faveur, piocher 1 carte Oracle et avancer de 1 rangée le Dieu de cette couleur.



Vous pouvez Charger une Offrande et Déposer une Offrande à une case Eau de distance des tuiles Île visées.



Lorsque vous vérifiez l'état de vos Blessures (voir page 5, paragraphe 1a), vous devez effectuer un tour de récupération seulement si vous possédez 4 cartes Blessure de la même couleur ou un total de 8 cartes Blessure (au lieu de 3 et 6 respectivement).



Une fois par tour, vous pouvez dépenser 3 jetons Faveur pour effectuer 1 action supplémentaire, de n'importe quelle couleur.



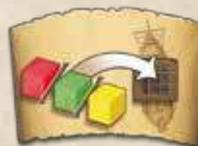
Lorsque vous Consultez l'Oracle, si au moins 1 dé affiche la couleur indiquée, prenez 2 jetons Faveur.



Usage unique : Parmi les Statues représentées, prenez-en 1 sur la tuile Cité correspondante et stockez-la sur votre Navire.



Usage unique : Placez 1 des Dieux représentés sur la plus haute rangée de la piste des Dieux.



Usage unique : Parmi les Offrandes représentées, prenez-en 1 sur la tuile Île correspondante et stockez-la sur votre Navire.



Usage unique : Prenez 2 tuiles Île non explorées, observez-les secrètement et remplacez-en 1 face cachée. Révélez l'autre tuile et gagnez la récompense correspondante (voir page 10, action « Explorer une Île »). S'il y a moins de 2 tuiles Île non explorées, cette carte ne peut pas être utilisée.



Usage unique : Prenez 3 jetons Faveur, piochez 1 carte Oracle et avancez 1 ou 2 Dieux d'un total de 2 rangées.

Les dés Oracle peuvent être utilisés pour réaliser divers types d'action. La majorité des actions disponibles dépend de la couleur des dés. Les actions ont été regroupées selon qu'elles dépendent ou non de la couleur du dé utilisé. Chaque action doit être réalisée entièrement avant de pouvoir en effectuer une autre.

Exemple: Vous ne pouvez pas effectuer l'action «Prendre 2 jetons Faveur» pendant une action «Combattre un Monstre» afin de prolonger le combat.

## a) Actions indépendantes de la couleur – pouvant être effectuées avec n'importe quel dé



### Piocher 1 carte Oracle

Piochez 1 carte Oracle et placez-la verticalement dans le coin inférieur gauche de votre Plateau personnel. Le nombre d'actions Oracle en votre possession est illimité, mais vous ne pouvez en jouer que 1 par tour.



### Prendre 2 jetons Faveur



### Observer 2 tuiles Île

Prenez 2 tuiles Île non explorées, regardez-les secrètement avant de les replacer face cachée sur leur emplacement respectif.

## b) Actions dépendantes de la couleur du dé

Règles générales :

- H Vous pouvez changer la couleur d'un dé Oracle avant la réalisation d'une action, en dépensant des jetons Faveur (voir page 7, Oracle).
- H Pour réaliser une action ciblant une case Île, votre Navire doit être adjacent à cette case.
- H La couleur du dé Oracle utilisé doit correspondre à la couleur de l'action effectuée. Par exemple, un dé rouge peut être utilisé pour une action liée à une Offre rouge, un dieu Rouge, des cartes Blessure rouges, ou des tuiles Île rouges.



### Déplacer votre Navire

Effectuez un mouvement de 1 à 3 cases Eau avec votre Navire. Votre déplacement doit se terminer sur une case Eau dont la couleur correspond à celle du dé Oracle utilisé pour effectuer l'action. Il n'est pas possible de traverser ou de terminer son mouvement sur une case Île ou une Eau peu profonde. Il est possible de vous déplacer sur une plus grande distance en payant 1 jeton Faveur par case Eau supplémentaire. La capacité de déplacement peut également être augmentée grâce à certaines cartes Passager, tuiles Navire et cartes Équipement. La couleur de la case de destination doit toujours correspondre à la couleur du dé Oracle utilisé. Une case Eau peut être occupée par un ou plusieurs Navires, sans restriction.



### Combattre un Monstre

Un combat se déroule en 1 ou plusieurs rounds et se termine par la défaite du Monstre ou par votre reddition. Chaque Monstre débute le combat avec une force égale à 9.

Soustrayez à cette valeur la résistance de votre Bouclier.

Déroulement d'un round : Lancez le dé de combat (valeurs allant de 0 à 9).

- H Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à la force du Monstre : vous avez terrassé le Monstre. Récupérez la récompense associée et défaussez la tuile Zeus correspondant à cette épreuve. Placez le Monstre vaincu dans la partie inférieure droite de votre Plateau personnel.
- H Si vous obtenez un résultat inférieur à la force du Monstre : vous avez perdu ce round de combat.

Si vous avez obtenu 0, piochez 1 carte Blessure.

Pour pouvoir poursuivre le combat, vous devez dépenser 1 jeton Faveur. Dans ce cas, réduisez de 1 la force du Monstre et procédez à un nouveau round de combat.

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer 1 jeton Faveur, vous abandonnez le combat. Le combat se termine, sans générer d'effets négatifs supplémentaires. Pour le prochain combat contre ce Monstre, celui-ci aura retrouvé sa valeur de force initiale.



Exemple : La résistance de votre Bouclier étant égale à 2, il vous faut un résultat supérieur ou égal à 7 pour vaincre le Monstre. Vous n'obtenez que 5. Vous choisissez de dépenser 1 jeton Faveur pour entamer un second round de combat. Pour ce round, vous devez désormais obtenir un résultat supérieur ou égal à 6. Vous obtenez 7, le Monstre est vaincu.



### Explorer une Île

Pour réaliser cette action, la couleur de votre dé Oracle doit correspondre à la couleur de l'hexagone de la case Île.

Prenez la tuile Île, placez-la face visible sur son emplacement et récupérez la récompense associée :

**H** Si le dessin correspond à celui de 1 de vos tuiles Zeus, placez 1 Sanctuaire sur la tuile Île. Récupérez la récompense associée à cette épreuve et défaussez la tuile Zeus correspondante.

**H** Si le dessin ne correspond pas à celui de 1 de vos tuiles Zeus, la récompense gagnée dépend du symbole grec représenté sur la tuile :



Prenez 4 jetons Faveur.



Piochez 2 cartes Oracle.



Avancez 1 ou plusieurs Dieux d'un total de 3 rangées.



Défaussez toutes les cartes Blessure de la couleur de votre choix, puis augmentez de 1 la résistance de votre Bouclier.



Exemple: Vous avez réalisé une action jaune pour Explorer une île. Le dessin correspond à une de vos tuiles Zeus. Vous pouvez donc immédiatement bâtir un Sanctuaire sur cette île en récompense.

Remarque: Si un autre joueur explore une Île correspondant à 1 de vos tuiles Zeus, placez 1 Sanctuaire sur la tuile Zeus correspondante pour indiquer que l'Île a déjà été explorée.



### Bâtir un Sanctuaire

Pour réaliser cette action, la couleur de votre dé Oracle doit correspondre à la couleur de l'hexagone de la case Île. Placez 1 Sanctuaire sur la tuile Île, à condition que le dessin de cette tuile corresponde à celui de 1 de vos tuiles Zeus. Récupérez la récompense associée et défaussez la tuile Zeus correspondante.



### Charger une Offrande

Pour réaliser cette action, votre Navire doit être adjacent à une île Offrande. Prenez une Offrande dont la couleur correspond à la couleur de votre dé Oracle et stockez-la sur votre Navire. Si votre Navire ne dispose pas d'emplacement de stockage libre, vous ne pouvez pas réaliser cette action.



Exemple: Vous utilisez une action rouge pour Charger une Offrande sur votre Navire. Comme votre Navire est adjacent à un Temple rouge, vous utilisez une seconde action rouge pour Faire une Offrande.



### Faire une Offrande

Pour réaliser cette action, votre Navire doit être adjacent à une île Temple. Placez sur l'île une Offrande dont la couleur correspond à la fois à la couleur de votre dé Oracle et à celle du Temple. Récupérez la récompense associée et défaussez la tuile Zeus correspondante.



Exemple: Vous utilisez une action rouge pour charger une Statue sur votre Navire. Puis, vous déplacez votre Navire sur une case Eau jaune via une action jaune. Enfin, vous utilisez une seconde action rouge pour Ériger une Statue.



### Charger une Statue

Pour réaliser cette action, votre Navire doit être adjacent à une tuile Cité. Prenez une Statue dont la couleur correspond à la couleur de votre dé Oracle et stockez-la sur votre Navire. Si votre Navire ne dispose pas d'emplacement de stockage libre, vous ne pouvez pas réaliser cette action.



### Ériger une Statue

Pour réaliser cette action, votre Navire doit être adjacent à une île Statue. Placez sur l'île une Statue dont la couleur correspond à la fois à la couleur de votre dé Oracle et à celle d'un emplacement libre. Récupérez la récompense associée et défaussez la tuile Zeus correspondante.

Remarque: 3 Statues de couleurs différentes peuvent être construites sur chaque île Statue.



### Défausser des cartes Blessure

Défaussez toutes les cartes Blessure de la couleur du dé Oracle utilisé.



### Avancer un Dieu

Avancez de 1 rangée le Dieu dont la couleur correspond à la couleur de votre dé Oracle. Tant qu'un Dieu se trouve sur la rangée la plus haute de la piste des Dieux, son action spéciale est disponible. Vous pouvez réaliser cette action à n'importe quel moment de votre tour, même lors d'un tour ultérieur. Une fois l'action spéciale utilisée, remplacez le Dieu correspondant sur la rangée la plus basse de la piste (voir page 8, « Dieux »).

## FIN DE PARTIE

Une fois que vous avez accompli toutes les épreuves fixées par Zeus, c'est-à-dire une fois que vous avez défaussé toutes vos tuiles Zeus, vous devez retourner devant Zeus. Lors de l'action « Déplacer votre navire », vous pouvez utiliser un dé de n'importe quelle couleur ou la capacité spéciale du Dieu bleu, Poséidon, pour entrer dans la case Zeus. Le premier joueur à atteindre Zeus déclenche la fin de partie. À la fin de la manche en cours, la partie est terminée.

Si 1 seul joueur est revenu devant Zeus, il gagne la partie.

Si plusieurs joueurs sont revenus devant Zeus, celui d'entre eux qui possède le plus de cartes Oracle gagne la partie.

Si certains joueurs sont encore à égalité, celui d'entre eux qui possède le plus de jetons Faveur gagne la partie.

Si une égalité persiste, alors ces joueurs partagent la victoire.

Remarques :

- H Une fois de retour devant Zeus, les cartes Oracle étant le premier critère de départage en cas d'égalité, il est fortement conseillé d'utiliser les dés Oracle restants et les actions spéciales des Dieux pour « Piocher 1 carte Oracle » (voir page 10, action « Piocher une carte Oracle » et page 8, « Dieux »).
- H Les Dieux atteignant la rangée la plus haute de la piste des Dieux après votre dernier tour ne peuvent pas être utilisés.

## VARIANTE : PARTIE COURTE

Pour réduire le temps de partie, il est possible de réduire le nombre d'épreuves à réaliser. Pour cela, en début de partie, remettez jusqu'à 4 tuiles Zeus dans la boîte. Plus vous retirez de tuiles, plus la partie sera courte. Si vous choisissez d'enlever moins de 4 tuiles, il est conseillé de procéder dans l'ordre de priorité ci-dessous :



1 tuile « Statue »



1 Sanctuaire et  
1 tuile « Sanctuaire »



1 tuile de couleur « Monstre »  
(la même pour tous les joueurs)



1 tuile de couleur « Offrande »  
(la même pour tous les joueurs)

## EXEMPLE DE PREMIER TOUR



Vous disposez d'un dieu noir, violet et vert.



Pour votre première réaction, vous utilisez le dé vert pour « Déplacer votre Navire » de 3 cases jusqu'à une case Eau verte.



Puis, vous changez la couleur du dé violet en bleu, en dépensant 1 jeton Faveur. Vous utilisez ce dé pour charger une Offrande bleue sur votre Navire. Une autre option aurait été de payer 3 jetons Faveur de plus, pour passer de violet à rouge et faire l'action « Explorer une île ».

Vous utilisez le dé noir pour avancer le Dieu noir de 1 rangée.



Enfin, vous mettez fin à votre tour en lançant à nouveau les dés Oracle.



Auteur : Stefan Feld

Illustrations et graphismes : Dennis Lohausen

Maquette et réalisations 3D : Andreas Resch

Réalisation : Ralph Bruhn

Traduction : Erwann Dréan

Copyright © 2016 Pegasus Spiele GmbH, Allemagne - www.pegasus.

de Matagot - 96 rue de Miromesnil 75008 Paris - www.matagot.com

L'éditeur et l'auteur désirent remercier tous les testeurs et les relecteurs pour leurs remarques pertinentes.

Tous droits réservés. La réimpression ou l'édition des règles,



Pegasus Spiele

