


Un jeu de Philippe Keyaerts - Illustrations de Arnaud Demaegd - Design de C. Demaegd & S. Gantiez



# Règles du jeu

*À l'aube des civilisations, prenez en main le destin de tout un peuple. Devant vous, s'étendent les plaines du Péloponnèse. Dans le lointain, les lumineux rivages de la mythique Atlantide. Mais pour vous faire une place durable sur cette terre promise, il vous faudra combattre vos adversaires, développer des technologies, bâtir des merveilles, et surtout prier pour la clémence des dieux qui scrutent toutes vos actions depuis leur demeure d'Olympos !*

# Préparation

*(4 joueurs)*

Le plateau de jeu et le plateau développement sont placés au centre de la table. Les tuiles découverte comportant un 5 au dos sont écartées (elles ne seront pas utilisées au cours de la partie). Les tuiles découverte restantes sont triées par type (par exemple, les deux tuiles Oracle vont ensemble). Chaque découverte à dos rouge, vert, jaune et bleu est en double, chaque découverte à dos violet est unique. Les tuiles découverte sont alors installées sur le plateau développement comme suit (une pile par colonne, voir page 11) :

- Les 5 piles de 2 tuiles découverte à ***dos rouge*** sont installées aléatoirement sur la ***première ligne*** du plateau.
- Les 5 piles de 2 tuiles découverte à ***dos jaune*** sont installées aléatoirement sur la ***seconde ligne*** du plateau.
- Les 5 piles de 2 tuiles découverte à ***dos vert*** sont installées aléatoirement sur la ***troisième ligne*** du plateau.
- Les 5 piles de 2 tuiles découverte à ***dos bleu*** sont installées aléatoirement sur la ***quatrième ligne*** du plateau.
- Les 5 tuiles découverte à ***dos violet*** sont installées aléatoirement sur la ***cinquième ligne*** du plateau.
- Les 5 ***tuiles merveille*** sont installées aléatoirement sur la ***dernière ligne*** du plateau.

Les jetons ainsi que les cubes ressource, sont triés et placés à proximité des plateaux et forment la ***réserve***.

Les joueurs choisissent une couleur et prennent à la réserve ***5 jetons*** de cette couleur. Ils en placent 4 devant eux (dans leur ***stock***). Avec le jeton restant à chaque joueur, un joueur forme aléatoirement une pile qu'il place sur la ***case départ*** de l'échelle de Temps du plateau de jeu.

Le joueur placé ***en bas de la pile*** prend à la réserve ***2 jetons « Territoire » de chaque type***. Avec ces jetons, il condamne huit territoires de son choix du plateau, dont la ressource correspond à celle affichée sur le jeton. Il ne peut cependant condamner les 2 territoires d'un même type contenant une étoile (par exemple, il ne peut condamner les deux territoires « Bois+Étoile »). Pour montrer à tous que ces territoires sont condamnés, il place les jetons « Territoire » sur ces cases, ***avec la face affichant une croix visible***.

*Note : en fonction du nombre de territoires à étoile condamnés (de 0 à 4), il sera plus ou moins difficile de bâtir des merveilles.*

Un jeton « Peuplade » est disposé sur chaque territoire marqué d'une étoile et non condamné.

Un joueur prélève à la réserve ***4 cubes de ressource différents***. Il distribue aléatoirement un cube à chaque joueur, qui le place dans son stock.

Les ***cartes « Destin »*** sont mélangées et placées face cachée à côté du plateau.

Les ***cartes « Olympos »*** sont mélangées. Une carte « Olympos » est placée face cachée à côté des 3 cases « Zeus » de l'échelle de Temps. 2 cartes « Olympos » sont placées face cachée à côté des 3 cases « Zeus double » de l'échelle de Temps. La carte « Olympos » restante est défaussée face cachée. Elle ne sera pas utilisée au cours de la partie.

# Contenu de la boîte



55 tuiles « Découverte »



5 tuiles « Merveille »



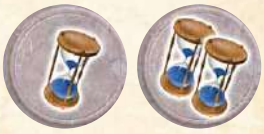
1 plateau développement



32 jetons « Territoire » / « Croix » (au dos)
Orange (Grain), Blanc (Pierre), Marron (Bois), Jaune (Or)



28 jetons « Prestige »



12 jetons « Sablier »



8 jetons « Peuplade » / « Étoile »



1 jeton « Zeus »




1 plateau de jeu



10 cartes « Olympos »

22 cartes « Destin »



100 jetons « Colon » en 5 couleurs



28 cubes « Ressource » en 4 couleurs :
Orange (Grain), Blanc (Pierre), Marron (Bois), Jaune (Or)

A) Départ de l'échelle de Temps
B) Case « Zeus »
C) Case « Zeus double »
D) Zone nord (départ des colons)
E) Olympos (Pierre + Zeus)
F) Territoire (Bois + Étoile)
G) Atlantide
H) Fin du jeu obligatoire

*Note : Les îles I sont considérées comme des zones de terre. Les îles non entourées ne comptent pas dans le jeu.*



## But du Jeu

Les joueurs incarnent des peuples qui tentent de coloniser la Grèce et ses environs, incluant la mythique Atlantide. En s'appropriant des territoires et des ressources (parfois par la force), ils accéderont à des découvertes scientifiques et à des merveilles architecturales qui leur permettront de bâtir une civilisation prospère et glorieuse. À la fin de la partie, la civilisation la plus prestigieuse l'emporte.

## Déroulement du Jeu

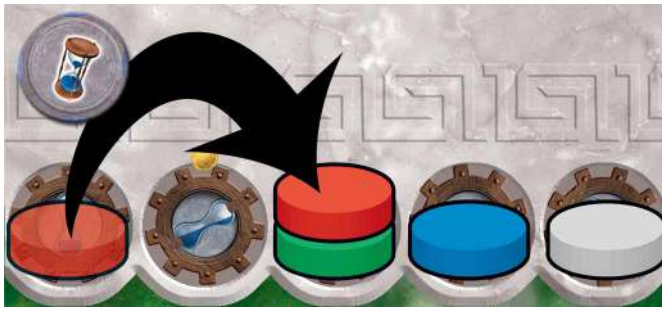
*(4 joueurs)*

***Ordre du tour :*** le jeu se déroule en fonction de ***l'échelle de Temps*** qui fait le tour du plateau de jeu. Le tour de jeu dépend de la position des joueurs sur cette échelle. C'est toujours au joueur qui est placé en ***dernière place*** d'effectuer une action qui lui coûtera des points d'action (voir plus loin). Puis ce joueur « paye » son action en déplaçant son jeton sur l'échelle de Temps. S'il arrive ainsi sur une case où se trouve le jeton d'un autre joueur, il empile son jeton ***au dessus*** de celui-ci. C'est ensuite au joueur qui se retrouve en dernière place sur l'échelle de Temps de jouer, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

*Notes : - Un joueur pourra parfois jouer plusieurs tours de suite. En effet, si à la suite d'une de ses actions il reste en dernière place sur l'échelle de Temps, c'est à nouveau à lui de jouer.*

*- Quand plusieurs joueurs sont sur la même case de l'échelle de Temps (par exemple au début du jeu), c'est le joueur dont le pion est au dessus de la pile qui joue le premier.*

***Jetons Sabliers :*** à certains moments du jeu, les joueurs gagneront des jetons « Sablier ». Ces jetons leurs permettront d'effectuer des actions sans avancer sur la ligne de temps (1 sablier = 1 point d'action). Un joueur qui possède des jetons « Sablier » ***doit les utiliser en priorité*** pour payer son action (avant d'avancer sur l'échelle de Temps).



*Exemple : Rouge est en dernière position sur l'échelle de Temps. C'est donc à lui de jouer son tour. Il effectue une action qui lui coûte 3 points d'action. Rouge dispose d'un jeton « Sablier ». Il dépense donc ce sablier (1 point) et avance son jeton de deux cases pour payer les 2 points restants. Rouge empile donc son jeton sur celui de Vert. Comme il est toujours dernier sur l'échelle de Temps, c'est donc à lui d'effectuer un nouveau tour. Puis ce sera au tour de Vert...*

***Tour du joueur :*** à son tour, un joueur a le choix entre 2 actions : ***Expansion*** ou ***Développement***.

### *A) Expansion*

L'expansion consiste à déplacer ***un*** de ses colons sur le plateau principal. Le but de ce déplacement est de ***conquérir de nouveaux territoires***, que ce soit pacifiquement ou par le combat. Le joueur peut soit déplacer l'un de ses colons déjà présent sur le plateau, soit déplacer un nouveau colon. Le joueur ne paye son action qu'à la fin de son déplacement.

***Nouveau colon :*** pour créer un nouveau colon, le joueur doit en avoir un ***dans son stock***. Le nouveau colon peut soit apparaître dans la ***zone nord*** du plateau, soit ***sur un territoire qu'il possède***. La création d'un nouveau colon coûte ***2 points d'action***. Ce nouveau colon ***doit être déplacé immédiatement***.

*Notes : La zone nord du plateau sert uniquement à faire apparaître de nouveaux colons. Les colons ne peuvent pas rester sur cette zone ou la traverser au cours du jeu. La découverte « Médecine » permet de faire apparaître de nouveaux colons pour seulement 1 point.*

***Déplacement*** : un joueur peut déplacer son colon d'autant de cases qu'il le souhaite. Il peut traverser des territoires contenant des colons (les siens ou ceux d'autres joueurs) ou des territoires vides. Il ne peut pas s'arrêter sur les cases contenant un jeton « Croix » (mais peut les traverser). Le coût du déplacement dépend des cases parcourues :

- ***Entrer dans une case de terre coûte 1 point d'action***
- ***Entrer dans une case de mer coûte 2 points d'action***

*Note : les découvertes « Équitation », « Astronomie » et « Cartographie » permettent de réduire les coûts de déplacement.*

***Nouveau territoire :*** un joueur qui stoppe son mouvement sur un territoire vide ***s'empare automatiquement de ce territoire***. Pour marquer la possession de ce territoire, ***il prend un jeton « Territoire »*** du type correspondant à la ressource produite par ce territoire et le pose devant lui. Si par la suite le joueur quitte ce territoire, il devra replacer le jeton à la réserve. De plus le territoire ***Olympos rapporte un jeton « Zeus » au joueur qui contrôle ce territoire***.

***Combat :*** un joueur peut également décider de stopper son déplacement sur un territoire possédé par un autre joueur. Dans ce cas, ***il devra combattre***. Un combat est remporté ***automatiquement***, mais ***son coût dépend de la force militaire des deux joueurs*** qui s'affrontent. La force militaire est mesurée par les découvertes militaires que possèdent les joueurs. Sur ces découvertes figurent des symboles « Épée » qui déterminent le coût du combat :

- Si ***l'attaquant a plus de symboles « Épée »*** que le défenseur, l'attaque coûte ***1 point d'action***,
- S'il y a ***égalité*** (y compris si aucun des joueurs ne possède de symbole « Épée »), l'attaque coûte ***2 points d'action***,
- Si ***l'attaquant a moins de symboles « Épée »*** que le défenseur, l'attaque coûte ***3 points d'action***.

L'attaquant pose alors son jeton ***par dessus*** celui du joueur qu'il vient d'attaquer. Ce dernier remet à l'attaquant un jeton « Territoire » correspondant à la ressource produite par ce territoire (et éventuellement le jeton « Zeus » si le territoire est Olympos) et ***prend à la réserve un jeton « Sablier »***. L'attaquant contrôle désormais cette case jusqu'à ce qu'un autre joueur la conquière ou qu'il décide de la quitter (dans ce cas, si un pion est situé en dessous, le contrôle du jeton « Territoire » revient au joueur possédant ce pion).

*Note : un joueur peut attaquer un territoire même si d'autres combats ont déjà eu lieu dans ce territoire et que plusieurs jetons y sont empilés.*

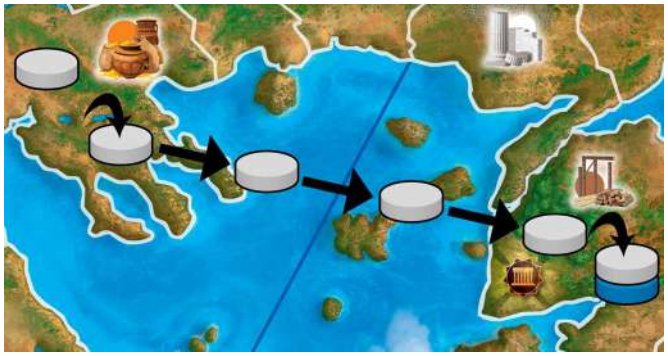
***Fuite :*** à son tour, un joueur dont un pion se trouve sous le pion d'un autre joueur peut décider de quitter ce territoire (mais il peut également rester autant de tours qu'il le souhaite dans cette position). Le joueur peut décider de revenir immédiatement sur le territoire qu'il a quitté pour relancer un combat (mais il ne peut pas relancer un combat directement, il doit d'abord quitter la case). Un joueur dont le territoire a été conquis ***ne peut pas créer de nouveau colon*** sur ce territoire.

***Peuplades :*** les territoires où figurent des ***étoiles*** sont des sites stratégiques occupés au début de la partie par des peuplades. Pour s'emparer de ces territoires, un joueur ***devra combattre***. Le combat se déroule comme indiqué plus haut et la peuplade ne dispose d'***aucune Épée***. Une fois la peuplade vaincue, le joueur récupère un jeton « Territoire » correspondant à la ressource produite par ce territoire ainsi que le jeton « Peuplade » qu'il place devant lui sur la face « Étoile ». Si par la suite un autre joueur lui reprend ce territoire, il devra donner à ce joueur le jeton « Étoile » en plus du jeton « Territoire ». S'il quitte le territoire, il replace le jeton « Étoile » dessus. Si un joueur s'empare du territoire par la suite, il prendra le jeton « Étoile » en plus du jeton « Territoire » (la peuplade ayant été anéantie, il n'y a plus besoin de combattre).

***Fin du déplacement :*** à la fin de son déplacement, le joueur ***fait le total des points dépensés*** (éventuel nouveau colon, plus points du déplacement, plus éventuel combat) et ***avance sur l'échelle de Temps*** d'autant de cases. Son tour est terminé.







*Exemple : Blanc dispose de la découverte « Astronomie », qui lui permet de se déplacer sur les cases de mer pour 1 point, et de la découverte « Hoplite », qui lui donne une Épée. À son tour, il décide d'aller attaquer Bleu (qui ne dispose d'aucune Épée). Blanc crée un nouveau colon (coût : 2 points), traverse deux cases de mer (coût : 1 point par case), entre dans le territoire de Bleu (coût : 1 point pour la case de terre) et attaque Bleu (coût : 1 point car Blanc a plus d'Épées). Bleu est conquis et donne donc à Blanc un jeton « Territoire » Bois et un jeton « Étoile » (qui correspondent à ce que contient le territoire conquis). En compensation pour l'attaque, Bleu reçoit un jeton « Sablier ». Blanc paye son déplacement en avançant de 6 cases sur l'échelle de Temps. Son tour est terminé.*



## *B) Développement*

Le développement consiste soit à faire ***une découverte***, soit à bâtir ***une merveille***.

***1) Découverte :*** pour faire une découverte, le joueur doit disposer des jetons « Territoire » et/ou de cubes ressource correspondant à cette découverte. Les jetons « Territoire » correspondent aux ressources dont le joueur dispose en permanence. Il n'a pas besoin de dépenser ces jetons quand il fait une découverte et les conserve donc devant lui. Les cubes de ressource correspondent à une ressource unique. Un joueur qui utilise un cube pour faire une découverte doit donc le défausser.

*Note : pour certaines découvertes le type de ressource n'est pas fixé mais une combinaison précise est requise.*




*Exemple : - Pour développer la Chirurgie (haut/gauche), le joueur doit disposer de 2 Grains et 2 Bois.*

*- Pour développer la Science (bas/gauche), le joueur doit disposer de 3 Grains et de deux ressources identiques supplémentaires, qui ne peuvent être du Grain (par exemple 2 Ors).*

*- Pour développer la Stratégie (haut/droite), le joueur doit disposer de 3 ressources identiques et d'une ressource supplémentaire différente (par exemple 3 Ors et 1 Bois).*

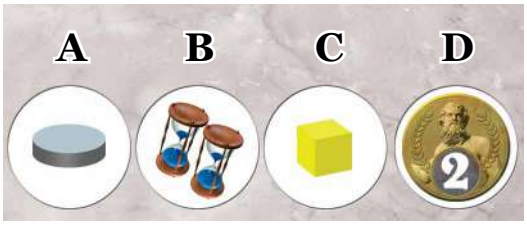
*- Pour développer la Philosophie (bas/droite), le joueur doit disposer de deux paires de ressources et de deux ressources, toutes différentes. Par exemple il peut développer la Philosophie avec 2 Grains, 2 Bois, 1 Or et 1 Pierre.*

*Les ressources sont soit des jetons « Territoire » ou des cubes ressources. Par exemple, le joueur peut payer la Chirurgie s'il dispose de 2 jetons « Territoire » Grain et d'un jeton « Territoire » Bois (qu'il conserve) et d'un cube de Bois (qu'il défausse).*

***Acquisition*** : un joueur disposant des jetons « Territoire » et/ou des ressources requis prend simplement la tuile découverte de son choix et la pose devant lui. Il dispose désormais du pouvoir spécial lié à cette découverte (voir en dernière page).

*Note : un joueur ne peut faire une même découverte qu'une seule fois dans la partie. Par exemple, il est impossible de découvrir deux fois « Agriculture ».*

***Bonus :*** le joueur prend alors un jeton de sa couleur ***à la réserve*** et le place sur le plateau développement, sur l'une des cases disponibles en dessous de la découverte qu'il vient de prendre. Cependant, si la découverte propose 3 bonus (découvertes à dos rouge et vert), ***il ne peut pas prendre le bonus à fond gris*** (qui est réservé au jeu à 5). Le joueur prend immédiatement son bonus qu'il place dans son stock. Ce bonus n'est désormais plus disponible pour les autres joueurs qui prendront cette découverte.




*Bonus :*
*- A : le joueur prend un de ses jetons à la réserve et le place dans son stock. Il pourra le placer sur le plateau de jeu dès le tour suivant.*

*- B : le joueur prend 2 Sabliers.*

*- C : le joueur prend 1 cube de ressource Or.*

*- D : le joueur prend 2 points de prestige qu'il place face cachée devant lui.*

*Note : les découvertes de la cinquième ligne ne rapportent aucun bonus.*

***Coût :*** 7 points d'action. Le joueur avance donc son pion de 7 cases sur l'échelle de Temps. Son tour est à présent terminé.

*Note : Les découvertes « Monnaie » et « Agriculture » permettent d'obtenir une réduction de ce coût.*






*Exemple : Bleu décide de développer la Stratégie (3 ressources identiques + 1 ressource différente). Bleu dispose de jetons « Territoire » Grain, Grain et Bois ainsi que d'un cube de Grain. Il peut donc acquérir la Stratégie en défaussant son cube.*

*Bleu prend donc la tuile Stratégie qu'il pose dans son stock (désormais, il dispose de 2 Épées pour les combats). Il doit maintenant choisir un bonus. Pour indiquer son choix, il prend donc un de ses jetons à la réserve et le place sur le bonus.*

*Il décide de prendre un nouveau colon, et place donc son jeton sur ce bonus, puis prend un de ses colons à la réserve qu'il place dans son stock. Il dispose désormais d'un nouveau colon à placer sur le plateau.*

*Bleu doit maintenant payer pour son action. Il avance donc son jeton de 7 cases sur l'échelle de Temps. Son tour est à présent terminé.*

***2) Merveille :*** sur chaque merveille un coût en symboles « Étoile » est indiqué. Pour bâtir une merveille, le joueur doit disposer de suffisamment de symboles « Étoile ». Les joueurs obtiennent une étoile :

- Pour chaque jeton « Étoile » posé devant eux,
- S'ils possèdent les découvertes « Architecture » ou « Ingénierie »,
- Pour chaque jeton bonus situé ***dans la même colonne*** que la merveille visée,
- Sur certaines cartes.

Le joueur prend alors la tuile « Merveille » et la pose devant lui. Cette merveille lui rapportera des points en fin de partie.

***Coût :*** 7 points d'action. Le joueur avance donc son pion de 7 cases sur l'échelle de Temps. Son tour est à présent terminé.

*Note : la découverte « Architecture » permet d'obtenir une réduction de ce coût.*




*Merveilles : la Porte Cyclopéenne, le Stade, le Parthénon, la Statue de Zeus et le Colosse.*




*Exemple : Vert possède 2 jetons «Étoile», la découverte Architecture (1 étoile supplémentaire) et 2 jetons bonus dans la colonne du stade (merveille à 5 étoiles).*

*Il peut donc construire cette merveille en avançant son pion de 5 cases sur l'échelle de Temps (en comptant la réduction offerte par l'Architecture).*

*Il prend le stade et le place devant lui. Cette merveille lui rapportera 10 points de prestige en fin de partie.*

## Cartes Destin

Au cours du jeu, les joueurs piocheront des cartes « Destin ». Ces cartes offrent aux joueurs divers bonus.

***Piocher une carte :*** Dès qu'un joueur atteint ou dépasse sur l'échelle de Temps une case marquée du symbole « Zeus », il pioche une nouvelle carte « Destin » à la fin de son tour. Il pourra jouer cette carte immédiatement.

***Jouer une carte :*** Les joueurs peuvent jouer autant de cartes qu'ils le souhaitent au cours de leur tour. Ils en appliquent immédiatement les effets. Quand une carte rapporte des points de prestige, ceux-ci sont placés face cachée devant le joueur qui les gagne.

*Note : la découverte « Oracle » permet au joueur qui la possède d'améliorer la pioche de cartes « Destin ».*



Le joueur gagne 1 sablier par jeton « Territoire » Grain qu'il possède.



Le joueur gagne 3 sabliers s'il possède strictement plus de jetons « Territoire » Pierre que chaque autre joueur.



Le joueur gagne 1 cube ressource de la couleur indiquée.



À jouer après le tirage d'une carte « Olympos ». Le joueur ajoute un « Zeus » à son total, puis la carte est défaussée.



Le joueur marque 1 point par jeton « Territoire » Bois qu'il possède.





Si le joueur possède 1 jeton « Territoire » de chaque type, il marquera 3 points.



Le joueur peut défausser cette carte pour aider à construire une merveille. Dans ce cas, il ajoute une étoile à son total.

## Cartes Olympos

Au cours de la partie, ***9 dieux*** viendront interrompre les actions des joueurs. Ces événements se déclenchent dès que certains joueurs franchissent des cases particulières de l'échelle de Temps (celles marquées d'un symbole « Zeus »).

- Pour les ***deux premiers*** et le ***dernier*** espaces « Zeus » de l'échelle de Temps, on tire une carte « Olympos » à la fin du tour du ***premier joueur*** qui atteint la case (après que ce joueur ait pioché une carte « Destin »). Les effets de la carte sont alors appliqués avant que le tour du joueur suivant ne débute.

- Pour les trois espaces « Zeus double », on tire une carte « Olympos » à la fin du tour du ***premier joueur*** qui atteint la case. On tire une autre carte « Olympos » à la fin du tour du ***dernier joueur*** qui atteint la case. Dans les deux cas, les effets de la carte sont alors appliqués avant que le tour du joueur suivant ne débute.

***Effet :*** une moitié des événements divins a un effet positif, l'autre moitié a un effet négatif. Cependant ces événements ne toucheront généralement pas l'intégralité des joueurs. Pour savoir qui est touché par l'événement, les joueurs font le total des symboles « Zeus » qu'ils possèdent (que ce soit sur certaines découvertes, sur le jeton « Zeus », ou encore sur les cartes « Destin » qu'ils jouent après la révélation de la carte « Olympos ») :

- Si l'événement est positif, il bénéficie au(x) joueur(s) ***possédant le plus de symboles « Zeus » au moment du tirage***. Il faut disposer d'au moins un symbole « Zeus » pour bénéficier de l'événement.
- Si l'événement est négatif, il est subit par le(s) joueur(s) ***possédant le moins de symboles « Zeus » au moment du tirage*** (ou n'en possédant pas).

Les cartes Artémis et Hadès sont appliquées dans le sens horaire, en commençant par le joueur qui les déclenche.

*Conseil : pour se souvenir du ou des joueurs touchés par certains dieux (Athéna, Arès, Kères, Sirène et Erinyes), les joueurs placent sur la carte un pion de leur couleur en provenance de la réserve.*



***Zeus :*** le joueur possédant le plus de symboles « Zeus » gagne 3 points de prestige qu'il place face cachée devant lui.



***Hécate :*** le joueur possédant le plus de symboles « Zeus » prend 1 colon à la réserve et le place dans son stock.



***Artémis :*** le joueur possédant le plus de symboles « Zeus » gagne 1 cube ressource de son choix.



***Erinyes :*** la prochaine action du joueur possédant le moins de symboles « Zeus » lui coûtera 2 points supplémentaires.



***Athéna :*** le joueur possédant le plus de symboles « Zeus » gagne 1 étoile. Cette étoile ne peut être utilisée que pour aider à bâtir 1 merveille, puis elle est « défaussée ».



***Arès :*** le joueur possédant le plus de symboles « Zeus » gagne 2 épées. Ces épées restent actives ***jusqu'à ce que la prochaine carte « Olympos » soit tirée***.



***Hadès :*** le joueur possédant le moins de symboles « Zeus » perd 1 colon de son choix sur le plateau. Ce colon est replacé ***dans son stock***.



***Kères :*** le joueur possédant le moins de symboles « Zeus » perd 2 points de prestige en fin de partie.



***Sirène :*** le joueur possédant le moins de symboles « Zeus » ne peut plus traverser la mer ***jusqu'à ce que la prochaine carte « Olympos » soit tirée.***



***Némésis :*** le joueur possédant le moins de symboles « Zeus » défausse toutes ses cartes « Destin ».



## Fin de la partie

Quand un joueur a ***dépassé la dernière case « Zeus »*** de l'échelle de Temps et que revient son tour, il a alors le choix entre ***passer*** ou ***jouer une dernière fois***. S'il choisit de passer, sa partie est terminée. S'il choisit de jouer, il effectue ***une dernière action***, mais ne peut en aucun cas dépasser la case « Croix ». Quand tous les joueurs ont terminé, on compte les points.

*Précision : la règle fin de partie s'applique à tous les joueurs. Le jeu ne se termine donc pas quand le premier joueur a dépassé la dernière case Zeus, mais quand chaque joueur l'a fait.*

***Distribution des points de prestige :*** Les joueurs utilisent maintenant un de leurs jetons et l'échelle de Temps pour compter leur score (l'échelle comporte des points toutes les 5 cases pour faciliter le comptage du score).

Les joueurs comptent leur prestige :

- La ***position finale*** du joueur sur l'échelle de Temps rapporte ***entre 0 et 5 points***.
- Chaque ***jeton « Prestige »*** possédé rapporte sa valeur faciale,
- Territoires :
  - Chaque ***territoire « normal »*** possédé rapporte ***1 point*** (un colon conquis ne rapporte pas de point),
  - Chaque ***territoire « Atlantide »*** possédé rapporte ***2 points*** (un colon conquis ne rapporte pas de point),
- Chaque ***tuile découverte*** possédée rapporte ***2 points***,
- Chaque ***merveille*** rapporte ***entre 8 et 12 points et*** les découvertes « ***Poésie »*** et ***« Philosophie »*** rapportent ***3 et 5 points***,
- Les découvertes « ***Absolutisme », « Cité », « Science » et « Ingénierie »*** rapportent des ***bonus de points*** (voir plus loin),
- La ***carte « Olympos » Kères***, si elle est sortie au cours de la partie, fait ***perdre 2 points*** aux joueurs qui en ont été victime.
- Chaque ***carte « Destin »*** restant en main rapporte ***1 point***

*Note : les cubes de ressource et les jetons « Sablier » restants au joueur ne rapportent rien.*

***Le joueur avec le plus de prestige remporte la partie***. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de tuiles découverte et merveille l'emporte.

## Variantes

Pour jouer à 3 ou 5 joueurs, on applique les modifications suivantes :

### *Jeu à 5 :*

*Note : le jeu à 5 est un peu plus long et difficile que les versions à 3 et 4 joueurs. Il est donc conseillé aux joueurs de se familiariser d'abord au jeu à 3 ou 4 avant de pratiquer la version à 5.*

- Pour installer le plateau développement, on utilise ***toutes les tuiles découverte*** (les tuiles découverte à dos rouge et vert sont donc en triple). Par la suite, quand un joueur développe une découverte sur la première ligne (rouge) ou la troisième (vert), ***il peut choisir le troisième bonus*** (à fond gris) lié à cette découverte.
- Le dernier joueur de la pile de départ ***condamne 4 territoires*** au lieu de 8 : il prend 1 jeton « Territoire » de chaque type et condamne les territoires comme dans le jeu à 4.
- Un joueur prélève à la réserve ***4 cubes de ressource différents plus un cinquième, pris aléatoirement***. Il distribue aléatoirement un cube à chaque joueur, qui le place dans son stock.

### *Jeu à 3 :*

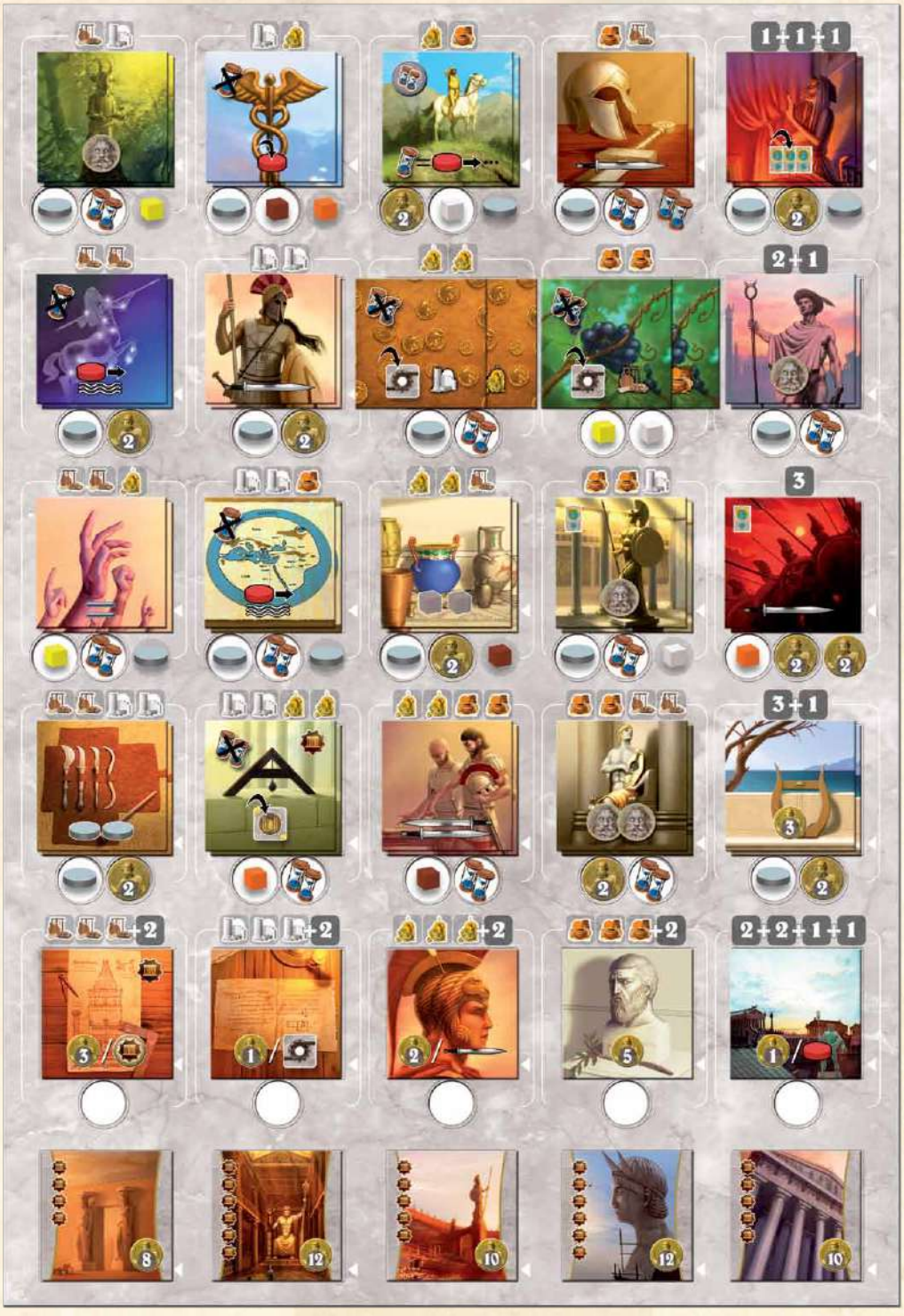
- Pour installer le plateau développement, les ***tuiles découverte*** comportant un 5 et un 4 au dos sont écartées (elles ne seront pas utilisées au cours de la partie). Les tuiles découverte restantes sont triées par type (chaque tuile découverte à dos jaune et bleu est en double, chaque tuile découverte à dos rouge, vert et violet est unique). Quand un joueur développe une découverte sur la pre-

mière ou la troisième ligne de ce plateau (dos rouge et vert), ***il ne peut pas choisir le troisième bonus*** (à fond gris) lié à cette découverte.

- Le dernier joueur de la pile de départ ***condamne 12 territoires*** au lieu de 8 : il prend 3 jetons « Territoire » de chaque type et condamne les territoires comme dans le jeu à 4. Il ne peut cependant condamner les 2 territoires d'un même type contenant une étoile.
- Au début du jeu, chaque joueur reçoit un cube ressource différent (tiré aléatoirement).

## Remerciements

Olympos fut un projet de longue haleine et nombreux sont ceux qui en ont testé l'une ou l'autre version. Je les remercie milles fois, et en particulier Yves Dohogne, Yolande Elsen, Yann Vekemans, Xavier Houppertz, Vincent Piedboeuf, Valérie-Anne Delvaux, Thomas Provoost, Thomas Laroche, Stéphane Van Eesbeeck, Stéphane Rimbert, Stavros Gessis, Nicolas Christian, Mulambo, Laurent Demilie, Johan Javaux, Jean-Pierre Ernotte, Jean-Paul Reginster, Iris Fostiez, Fred Dieu, Eric Hanuise, Dom Vandaële, Cédrick Caumont, Bernard Jorion, Benoît Kusters et Alexis Keyaerts ainsi que l'équipe de test d'Ystari. PK.



***Plateau développement : exemple d'installation des tuiles (4 joueurs).***

# Découvertes



***Médecine :*** poser un nouveau colon sur le plateau coûte 1 point d'action au lieu de 2.



***Cavalerie :*** rapporte 2 sabliers. Quand il traverse plusieurs cases de terre ***successives***, le joueur paye ***un seul point d'action pour toutes ces cases.***



***Oracle :*** quand il doit tirer une carte « Destin », le joueur tire les trois premières cartes de la pile et en choisit une (les deux autres sont défaussées face visible).



***Astronomie, Cartographie :*** se déplacer sur une case de mer coûte 1 point d'action de moins.
*Note : l'effet de ces deux découvertes est cumulatif.*



***Métallurgie, Hoplite, Phalange, Stratégie :*** ces découvertes rapportent des Épées pour les combats.
*Note : la Phalange rapporte de plus une carte « Destin » (l'Oracle s'applique). La Stratégie rapporte 2 Épées.*



***Culte, Polythéisme, Hellénisme, Art :*** ces découvertes rapportent des symboles « Zeus » pour les événements divins.
*Note : l'Hellénisme rapporte de plus une carte « Destin » (l'Oracle s'applique). L'Art rapporte 2 symboles « Zeus ».*



***Démocratie :*** le joueur gagne toutes les égalités (cartes « Olympos » et « Destin », Épées).



***Commerce :*** le joueur gagne immédiatement 2 cubes ressource de son choix.



***Chirurgie :*** le joueur prend 2 colons à la réserve et les ajoute à son stock.



***Architecture :*** le joueur bénéficie d'une étoile et dépense 2 points d'action de moins pour construire des merveilles.





***Monnaie, Agriculture :*** pour toutes les découvertes demandant la ressource indiquée sur la tuile, le joueur dépense 2 points d'action de moins. L'effet de ces deux découvertes est cumulatif. Le joueur ne peut bénéficier de la réduction que si la ressource est indiquée sur la découverte (elle ne fonctionne pas avec les carrés gris). Les deux tuiles Monnaie et les deux tuiles Agriculture offrent une réduction sur une ressource différente. Le joueur qui acquière cette découverte en premier prend la réduction de son choix.







***Poésie, Philosophie :*** le joueur marque respectivement 3 et 5 points de prestige en fin de partie (en plus des 2 points alloués pour chaque tuile découverte).




***Science :*** le joueur marque 1 point par tuile découverte en sa possession en fin de partie.




***Cité :*** le joueur marque 1 point pour chacun de ses colons sur le plateau de jeu (y compris les colons conquis) en fin de partie.




***Absolutisme :*** le joueur marque 2 points par Épée figurant sur ses découvertes en fin de partie.




***Ingénierie :*** le joueur bénéficie d'une étoile et marque 3 points par jeton « Étoile » qu'il possède en fin de partie.