



Un jeu de Guerric FRITZEN

Proto janvier 2018

2 à 6 joueurs – 1 heure – à partir de 12 ans

Les Dieux par le biais de leurs disciples mènent des luttes d'influences.

Préféreront-ils faire ériger des monuments à leur gloire, accroître le pouvoir de leur peuple préféré, soumettre ceux des autres ou résoudre des quêtes épiques... ?

A vous de le dire au gré de vos alliances éphémères, en sachant qu'il ne pourra y avoir qu'un vainqueur !

Aperçu et but du jeu

PANTHEON est un jeu de stratégie dans lequel les joueurs incarnent des Dieux ayant des disciples pour agir sur le monde. Chaque tour de jeu, les joueurs planifient simultanément leurs actions en plaçant leurs disciples secrètement (récolter des ressources, favoriser telle ou telle quête, tel ou tel peuple, avoir l'initiative).

Ensuite on résout action par action ce qui s'est réellement passé. Enfin chaque joueur peut construire des monuments et recruter des disciples.

Au bout d'un certain nombre de tour (voir fin de partie), la partie s'arrête. Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

Matériel :

- 1 grand plateau de jeu
- 6 plateaux « temple »
- 6 plateaux « entrepôt »
- 6 paravents (1 par Dieu)
- 25x6 jetons blancs (disciples)
- 6x6 jetons couleur bois (pour compter les ressources)
- 8 jetons « épilogue » des quêtes
- 6 marqueurs peuples (pour l'échelle de puissance des peuples)
- 6x2 jetons peuples
- 1 sac noir (pour les jetons peuples)
- 6 marqueurs d'initiative « Dieux »
- 6 jetons de score « Dieux »
- 6 marqueurs « score » 50 recto/ 100 verso
- 27 cartes « monuments »
- 9 cartes « outils »
- 12 cartes « quêtes », 6 peuples favorisés (plus), 6 peuples défavorisés (moins)
- 9 cartes « pouvoir »
- 1 carte « score » recto (2-3 joueurs) / verso (4-6 joueurs)
- 1 carte « résolution »
- 6 cartes « aide de jeu »
- 1 livret de règle

Éléments du jeu :

6 Dieux !



6 jetons pour le score
6 pour l'ordre d'initiative

6 Peuples :



De gauche à droite : orcs (orange), nains (gris), fées (bleu), mort-vivants (noir), elfes (vert), humains (jaune)

6x2 jetons pour les quêtes + 1 sac noir
6 marqueurs pour l'échelle de puissance des peuples.



Points de victoire : le nerf de la guerre

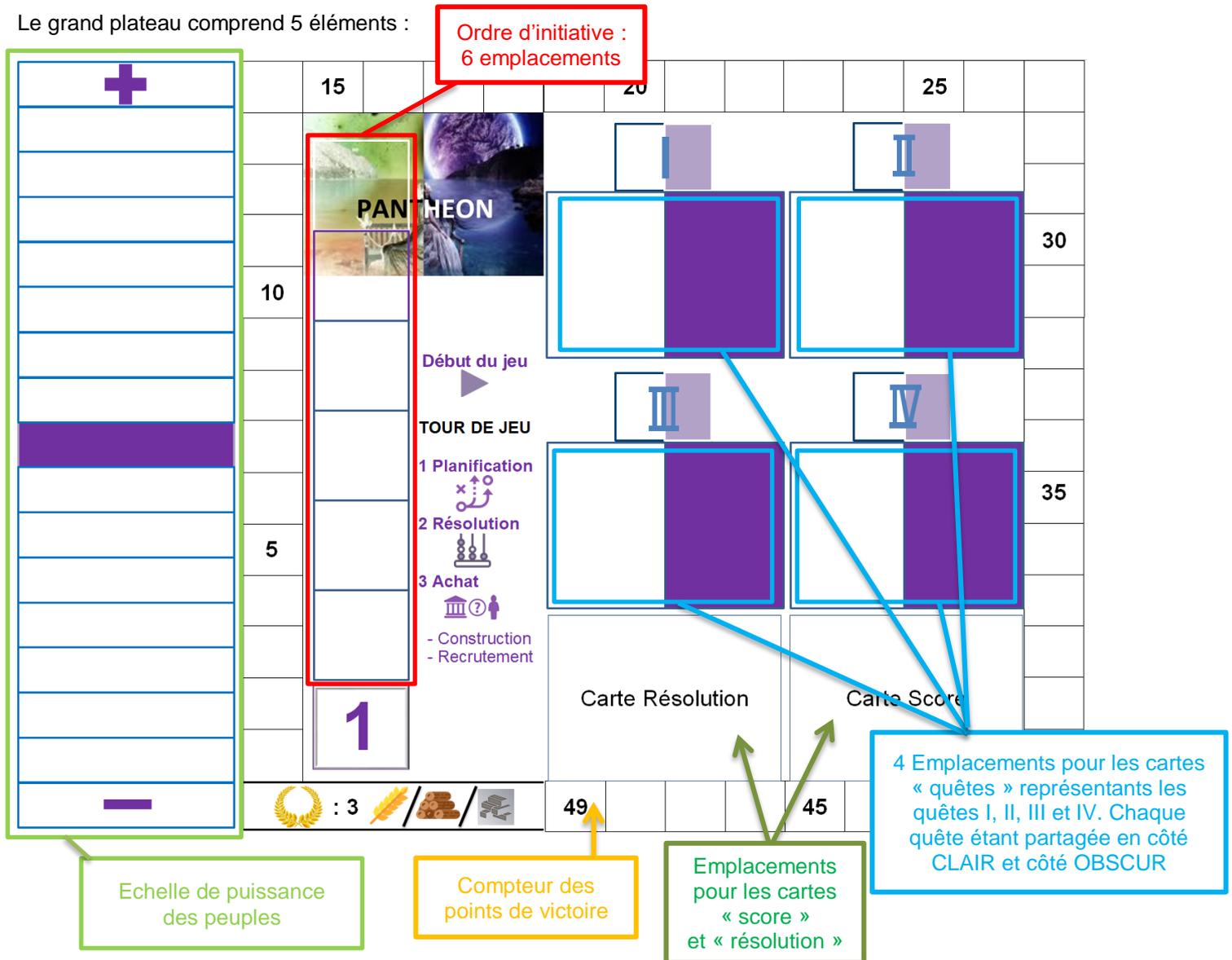


Disciples : pour accomplir les quatre volontés des Dieux



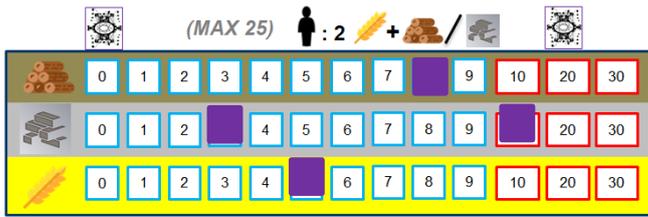
Ressources du jeu : *métal, bois et blé*. Pour construire des monuments et recruter des disciples

Le grand plateau comprend 5 éléments :



Chaque joueur a deux **plateaux individuels**.

L'entrepôt sert à **compter les ressources** (respectivement « bois », « métal » et « blé ») produites :

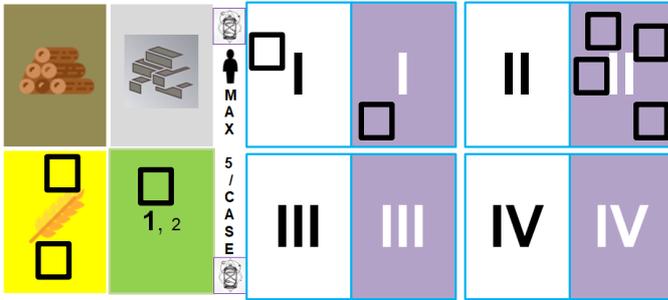


6 (par joueur) marqueurs utilisés pour compter les ressources

Exemple : le joueur a une réserve de 8 « bois », 13 « métal » et 5 « blé »

Ces ressources serviront à construire des bâtiments ou recruter des disciples (voir phase « achat ») et elles sont mises à jour lors de la résolution des planifications (voir phase « résolution »).

Le temple sert à **planifier ses actions**



□ 25 marqueurs / joueur



= Un disciple = □

Exemple : le joueur aura dans la phase de « résolution » un décompte de 2 disciples pour récolter du « blé », 1 pour se battre sur l'initiative, un décompte de 1 côté clair et côté sombre de la quête I, ainsi qu'un décompte de 5 sur la quête II.



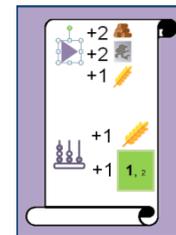
6x2 Carte « objectif »

« + » et « - » par peuple

Chaque Dieu a un peuple « **favori** » (carte « objectif plus ») et un peuple « **défavorisé** » (carte « objectif moins »). Il peut donc au cours de la partie choisir d'aider ou non des peuples à faire des quêtes pour renforcer leurs puissances. A la fin de la partie cela pourra valoir des points de victoire si la logique cosmique est respectée (voir fin de partie).

9 Cartes « pouvoir »

C'est ce qui fait que chaque Dieu est unique ! Chacun pouvant compter sur ses propres compétences pour l'emporter !



24 Cartes « monuments » (6 blanches et 3x6 couleurs)

Chaque Dieu pourra faire ériger à sa gloire des « monuments » pour illustrer sa puissance. Chacun a un coût à s'acquitter et permet de cumuler des points de victoire (variables ou fixes). Il y a 7 couleurs de monuments, les 6 couleurs de peuple plus un 7^{ème}, blanc ici présent.



9 Cartes « outils »

Chaque Dieu pourra compter sur des outils lui permettant d'avoir des avantages uniques par rapport aux autres et tirer ainsi son épingle du jeu ! Bon même pour un Dieu ce n'est pas toujours gratuit... mais à utiliser sans modération !

1 Carte « score » recto/verso

Points de victoire obtenus lorsque les joueurs sont du côté victorieux ! Mais attention il faut parfois plus que de la poudre aux yeux pour les obtenir !

4-6j

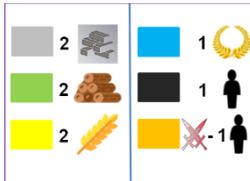
1er -> 4

2nd -> 2



2-3j

1er -> 3



1 Carte « résolution »

Gains obtenus lorsque les joueurs aident les peuples à être victorieux sur les quêtes

12 Cartes « quête »

Favoriserez-vous le côté clair ou obscur ?
Tel peuple au détriment d'un autre ?
Bien évidemment !

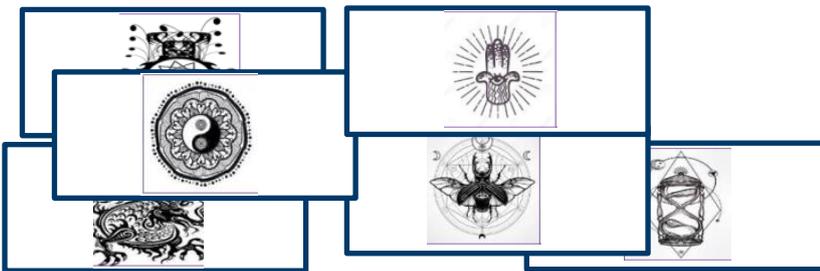


Effet si le côté
CLAIR l'emporte
lors de l'épilogue
d'une quête

Effet si le côté
OBSCUR l'emporte
lors de l'épilogue
d'une quête

6 Paravents

Certaines choses doivent rester secrètes !



6 marqueurs « score »
(recto/verso)

100

50

8 jetons pour l'épilogue des quêtes

Préparation (voir figure page suivante) :

A 2 ou 3 joueurs, seuls 3 emplacements de quête et 4 « peuples » sont utilisés.

Ranger le matériel non utilisé dans la boîte, c'est-à-dire, les marqueurs des deux peuples non utilisés ainsi que les cartes « monuments » et « objectifs » (« peuple favorisé » et « peuple défavorisé ») correspondantes.

Conseil : vous pouvez enlever le peuple noir (Mort-vivant) et orange (Orc) pour une première partie.

A 4 joueurs et plus, 4 emplacements de quête sont utilisés et les 6 couleurs de peuples, ainsi que toutes les cartes « monuments ».

A. Sélection de la carte de « score » et de la carte de « résolution »

Choisir la carte « score » en fonction du nombre de joueurs (2-3 ou 4+) et la carte « résolution ».

B. Sélection de l'ordre d'initiative et choix du Dieu

Le premier joueur (dans l'ordre d'initiative) est tiré au sort puis l'ordre des joueurs est défini dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dans l'ordre défini, chaque joueur choisit un symbole de Dieu, prenant les plateaux et le paravent correspondant. Cet ordre est reporté dans l'initiative sur le plateau de jeu principal avec les marqueurs « Dieux » correspondants. Les jetons « Dieux » étant mis sur le départ de la piste des scores.

Les symboles de Dieux et plateaux non utilisés sont rangés dans la boîte, ils ne serviront pas par la suite.

C. Sélection des cartes « pouvoir », des cartes « outils » et distribution des cartes « objectifs »

Prendre au hasard autant de cartes « pouvoir » qu'il y a de joueurs plus une (exemple : en prendre 6 pour 5 joueurs). Remettre les autres dans la boîte, elles ne serviront pas pour le reste de la partie. Le premier joueur en choisit une parmi celles sélectionnées et ainsi de suite, dans l'ordre du tour. Les cartes « pouvoirs » sont mises face visible devant soi.

En faire de même pour les cartes « outils » à l'exception que la distribution est réalisée dans l'ordre inverse du tour. C'est-à-dire que c'est le dernier joueur qui sélectionne en premier sa carte, suivi de l'avant dernier et cela jusqu'au premier joueur. Les cartes « outils » sélectionnées sont mises faces cachées dans la main des joueurs.

Précision : les cartes « outils » récupérées ne s'appliqueront que quand elles seront construites en phase d'achat.

Distribuer une carte « peuple favorisé » et une carte « peuple défavorisé » à chaque joueur. Chaque joueur peut consulter ses cartes mais ne doit pas les révéler. Ces cartes ne seront révélées qu'à la fin du jeu au moment du décompte final.

D. Mise en place des pioches « monuments » et « quêtes »

Mélanger les cartes « monuments » utilisées et en révéler les cinq premières.

Mélanger les cartes « quête » et former une pioche avec les dix premières, remettre les autres dans la boîte.

Révéler ensuite 3 (2-3 joueurs) ou 4 cartes « quêtes » face visible sur les emplacements correspondants (I à III / IV).

E. Mise en place des jetons et marqueurs « peuples »

Les marqueurs des peuples (4 ou 6 suivant le nombre de joueurs) sont mis sur la case médiane de l'échelle de puissance des peuples.

Les jetons de peuple (2x4 – 2-3 joueurs - ou 2x6 – 4 joueurs et +) sont mélangés dans le sachet noir.

Attribuer, par quête, 2 jetons « peuple » différents pris aléatoirement du sac. L'un sur la partie CLAIRE et l'autre sur la partie OBSCURE de la quête.

Attention 2 peuples différents doivent obligatoirement être présent sur chaque quête. Si ce n'est pas le cas, repiochez en un et remettez celui en double dans le sac.

F. Début de partie

Sauf indication contraire sur sa carte « pouvoir » (symbole ) , un joueur commence avec 15 « disciples » et aucune ressource / point de victoire. Les « disciples » et autres cubes non utilisés sont placés dans la réserve (soit, sauf indication contraire 10 « disciples », 3 cubes « comptage des ressources » par joueur et 8 cubes « épilogue » de quête).

B

Ordre d'initiative (exemple pour 6j)

1 jeton de peuple aléatoire tiré du sac sur chaque côté des quêtes

E

E

1 marqueur de chaque peuple au milieu

15 20 25

10 30

5 35

49 45 40

HEON

Début du jeu

TOUR DE JEU

1 Planification
2 Résolution
3 Achat

- Construction
- Recrutement

1

4-6j 1er -> 4
2nd -> 2

réserve

B

Compteur de score

Notes :

2-3 joueurs : 3 quêtes et 4 peuples différents
4+ joueurs : 4 quêtes et 6 peuples différents

D

Pioche cartes « monuments »

10

1+2x

3x

8+

1+2x

Pioche cartes « quêtes »

réserve

F

Joueur (exemple)

(MAX 25) : 2

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 30

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 30

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 20 30

B Paravent

I I II II

III III IV IV

1, 2

MAX 5 / CASE

C

2 Cartes Objectifs (face caché)

1 Carte « Outils » (face caché)

Déroulement d'une partie :

Une partie comprend plusieurs tours de jeu dont le nombre dépend des conditions de fin de partie.

Un tour est composé des phases suivantes :

1) **Planification** (symbole )

2) **Résolution** (symbole )

3) **Achat** (symbole )

3.1 Construction

3.2 Recrutement

Conditions de fin de partie :

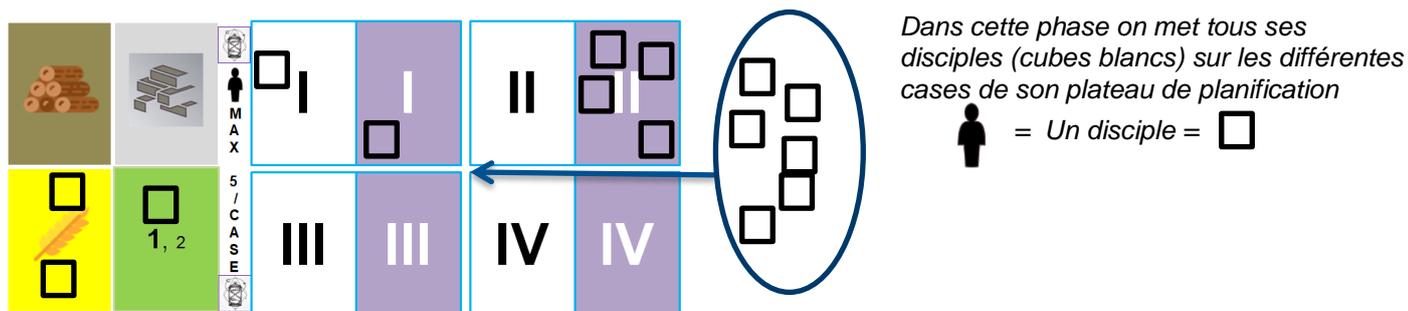
- une carte « quête » ne peut pas être remise sur le plateau
- une carte « monuments » ne peut être remplacée
- un peuple atteint la case maximale (« plus ») ou minimale (« moins ») de l'échelle de la puissance des peuples

1) Planification :

Les joueurs doivent positionner tous leurs disciples disponibles sur les différentes cases de leur « temple » (plateau de planification) pour décider de leurs actions du tour. (Si trop ou trop peu de disciples a été placé, voir phase de « résolution »)

Durant cette phase les joueurs peuvent s'exprimer librement mais ne peuvent pas montrer leur plateau de planification, ils doivent avoir leur paravent levé devant leur plateau de planification. Aucune obligation de respecter la parole donnée (un joueur peut très bien dire blanc et jouer noir).

Pour signifier sa volonté de finir cette phase pour passer à la suivante, chaque joueur peut lever la main. Si la majorité stricte de joueur a la main levée (par exemple 4 joueurs à 6), cette phase se termine après 20 secondes (pour laisser le temps à tous de finir / modifier la planification) et l'on passe à la phase suivante.



 Sur les cartes : Eventuel bonus / malus à réaliser au cours de cette phase

Précision : un joueur peut lever, baisser plusieurs fois la main à cette phase jusqu'à que la condition de fin soit actée.

Précision : un joueur peut œuvrer pour la réussite (colonne claire) et l'échec (colonne obscure) d'une même quête.

Précision : A 2 ou 3 joueurs, les cases « quête IV » ne sont pas utilisées.

2) Résolution :

 Sur les cartes : Eventuel bonus / malus à réaliser au cours de cette phase

Problème de planification :

Règle 1 : Si un joueur n'a pas utilisé tous ses disciples, les cases sont augmentés jusqu'à leur maximum (5 disciples par case) en partant des cases les plus à gauche jusqu'à atteindre le bon nombre.

Règle 2 : Si un joueur a utilisé plus que son nombre de disciple (suite à une erreur de jeu), les disciples sont enlevés des cases en partant de la dernière en bas à droite, c'est-à-dire de la quête IV.

Règle 3 : Un joueur ne peut pas poser plus de 5 disciples par case.

Précision : Si un joueur a mis, par exemple, 6 disciples dans une case, le sixième est enlevé et remis en utilisant la règle 1.

Résolution des planifications :

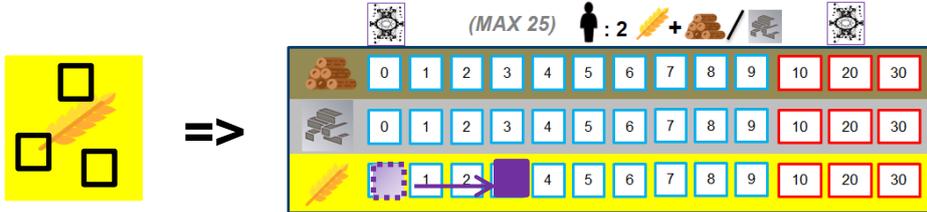
Pour chaque colonne, en partant de la gauche, les scores sont résolus un par un, en comptant éventuellement les bonus/malus des cartes « outils » et « pouvoir ».

Précision : les bonus/malus sur une colonne s'appliquent lors de la résolution de la case Y si le joueur en a émis le souhait et l'ordre de résolution de ces bonus/malus est dictée par l'initiative.

Précision : Le joueur A a mis Y disciples (cubes blancs) sur la case Z et n'a pas de bonus/malus. Il a donc un décompte de Y pour la résolution de la case Z.

2.1 Cases ressources :

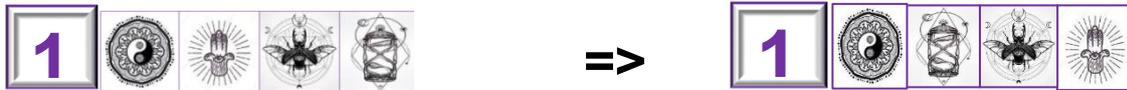
Chaque joueur augmente sur son « entrepôt » les compteurs de ressources correspondants.



2.2 Résolution de l'initiative :

Celui qui a le plus haut décompte sur cette colonne met son marqueur d'initiative en premier et ainsi de suite. En cas d'égalité l'ordre d'initiative est conservé.

Précision : dès que le changement d'initiative est résolu, elle est considérée comme référente pour les futures résolutions.



Le joueur B passe dernier car il a le score le plus faible. Le joueur A et D étant à égalité avec une valeur de 3, l'ordre actuel, c'est-à-dire A devant D, est conservé. (Le joueur A a un score de 2 (par ses disciples) + 1 (bonus sur la case d'initiative))

2.3 Résolutions des quêtes

Pour chaque quête, de la quête I à la quête IV :

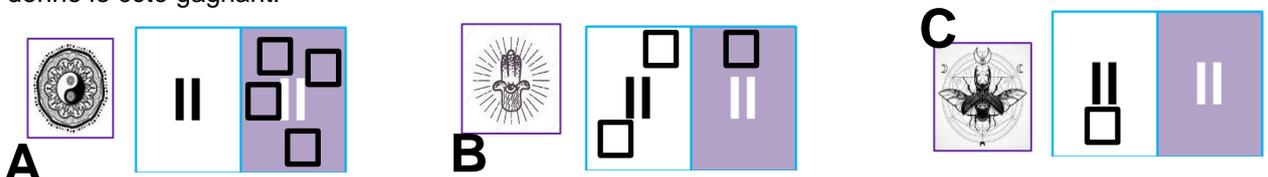
a) Décompte

On additionne les décomptes de la case CLAIR de tous les joueurs pour cette quête. A cette valeur on retranche les décomptes de la case OBSCURE de tous les joueurs. Si la valeur est strictement positive, c'est le côté CLAIR qui gagne, si c'est négatif c'est le côté OBSCUR.

Les joueurs ajoutent un marqueur « épilogue » sur le côté gagnant de la quête.

Déterminer le côté gagnant en cas d'égalité :

- S'il y a 0-0 (0 pour le côté CLAIR et 0 pour le côté OBSCUR) alors aucun gagnant, la quête est considérée non-résolue et les joueurs passent à la résolution de la suivante.
- Si tous les joueurs ont joué des 2 côtés alors le côté CLAIR est gagnant.
- Sinon parmi les joueurs ayant joué un SEUL côté (CLAIR ou OBSCUR) celui qui a la meilleure initiative donne le côté gagnant.



Exemple : Il y a 3 côté CLAIR et 5 côté OBSCUR, soit -2 pour le décompte final, c'est donc le côté OBSCUR qui l'emporte. On ajoute un marqueur « épilogue » sur le côté obscur de la quête II du plateau de jeu.

b) Conséquences de la résolution des quêtes

b.1 Modification de l'échelle de puissance des peuples

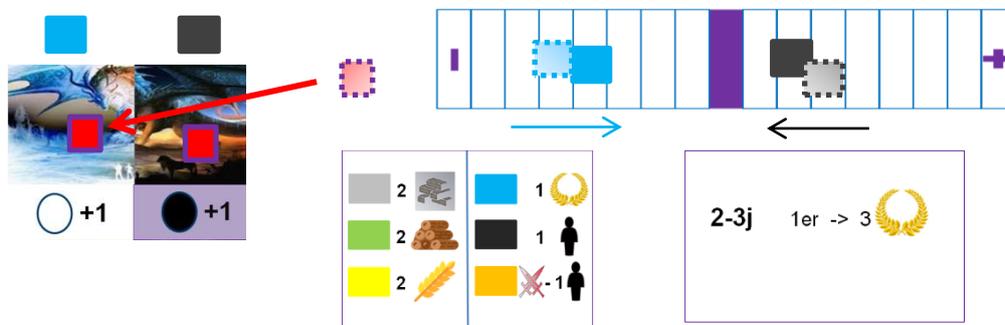
A chaque côté de quête correspond un peuple. Le peuple gagnant étant le peuple du côté gagnant de la quête. Le peuple gagnant avance de un dans l'échelle de puissance des peuples. L'autre peuple de la quête recule de un sur cette même échelle.

b.2 Application de la carte « résolution »

Tous les joueurs ayant un décompte strictement positif côté gagnant appliquent l'effet du peuple correspondant sur la carte « résolution ».

b.3 Application de la carte « score »

Le joueur ayant eu le plus haut décompte marque également les points de victoire correspondant à la carte « score » et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de joueurs ayant joué sur cette CASE ou plus de points à distribuer. En cas d'égalité, le départage se fait selon l'ordre d'initiative.



Exemple : C'est le côté CLAIR qui a gagné. => Un marqueur « épilogue » est mis sur le côté CLAIR. Le peuple fée (bleu) avance de un dans l'échelle de puissance des peuples. Le peuple mort-vivant (noir) recule de un. Tous les joueurs qui ont au moins un de décompte côté CLAIR auront un point de victoire donné par les fées (carte résolution). Le joueur qui a mis le plus grand décompte côté CLAIR marquera 3 points de victoire (carte score).

Si le peuple mort-vivant l'avait emporté les joueurs du côté OBSCUR auraient eu 1 disciple (carte résolution). Le côté OBSCUR de la quête aurait reçu son second marqueur « épilogue », ce qui aurait conduit à la fin de la quête.

c) Epilogue

S'il y a deux marqueurs « épilogue » sur un côté de cette quête, la quête est terminée et on applique immédiatement les effets du côté gagnant. Ensuite la quête et les jetons de peuples sont défaussés.

Si une quête a été terminée ce tour-ci, on en remet une, si possible, en compagnie de deux jetons « peuple » différents tirés du sac. Si le sac est vide on le remplit avec les jetons des peuples mis sur le côté.

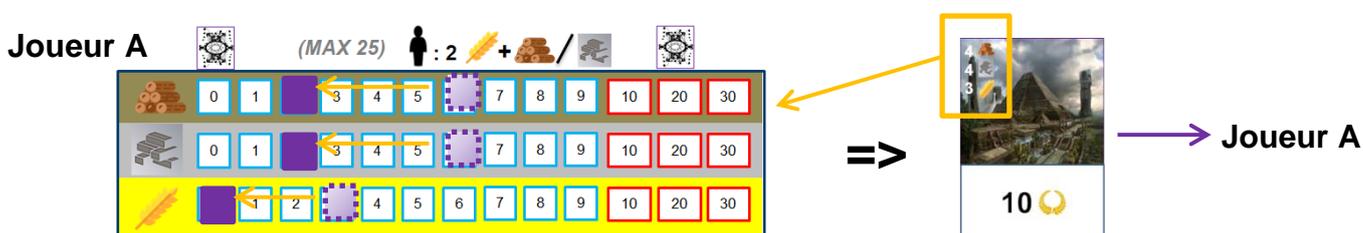
3) Phase d'achat :

Sur les cartes : Eventuel bonus / malus à réaliser au cours de cette phase

3.1 Construction

Chaque joueur, dans l'ordre d'initiative, peut construire des « monuments » en payant les coûts via son « entrepôt ». Le joueur récupère les éventuelles cartes construites et les mets phase visible devant lui. Elles serviront à la fin du jeu pour le décompte final.

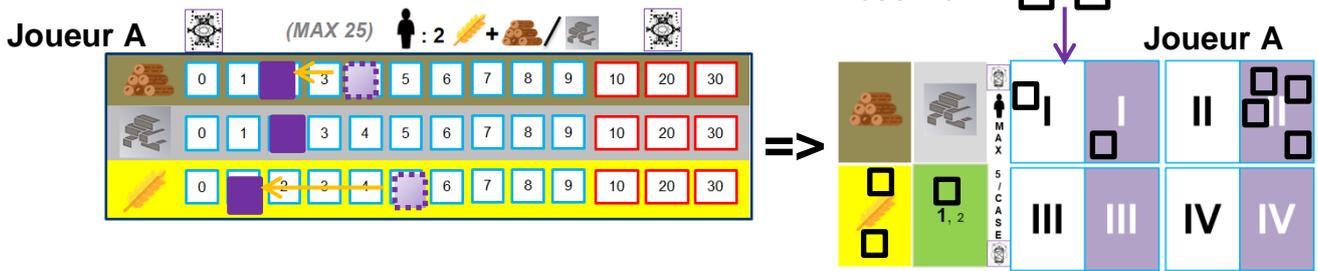
Quand une carte est construite, on la remplace immédiatement depuis la pioche, s'il en reste. (La carte remplaçante peut être achetée par le même joueur).



Chaque joueur peut aussi construire sa carte « outil » en payant les coûts et/ou en ayant les éventuels prérequis inscrits sur les cartes.

3.2 Recrutement

Un joueur peut également recruter un ou plusieurs disciples en payant deux « blés » plus un « bois » ou un « métal » pour chacun.



Précision : un joueur ne peut avoir que 25 disciples au maximum.

4) Fin du tour :

Si aucune des conditions de fin de partie n'est présente, un nouveau tour commence.

Fin de partie

Condition de fin de partie :

La partie s'arrête si :

- une carte « quête » ne peut pas être remise sur le plateau
- une carte « monument » ne peut pas être remise en jeu
- un peuple atteint une des cases « + » ou « - » sur l'échelle de puissance des peuples

$$\text{Couronne} + \left(\text{Blé} + \text{Bois} + \text{Minerais} \right) / 3 + \text{Monument} + \text{Carte} + \text{Carte}$$

Chaque joueur met à jour ses points de victoire correspondants aux cartes « monuments ».

Chaque joueur gagne 1 point de victoire par tranche de 3 bois / minerais / blé

Exemple G. a 4 bois, 2 minerais et 1 blé à la fin de la partie, il marque donc 7/3 soit 2 points de victoire

Les cartes « objectifs » sont révélées lors de la fin de partie.

L'objectif « plus » / « moins » est rempli par chaque joueur ayant la carte correspondante à la faction la plus / moins puissante, chaque objectif rempli valant 10 points, y compris en cas d'égalité.

Si un joueur a une seule couleur pour ses deux cartes et qu'il remplit un des deux objectifs, il marque 15 points.

Le gagnant est celui qui a le plus de points de victoire. En cas d'égalité, c'est celui qui est devant dans l'ordre d'initiative.

Règles optionnelles

- Pour une première partie les cartes « pouvoir » et « outils » peuvent être tirés au hasard.
- Pour des parties encore plus calculatoires, les joueurs peuvent jouer avec leurs objectifs faces visibles.

Description des symboles



Points de victoire



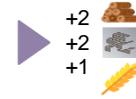
Disciples : utilisés pour planifier ses actions



Ressources du jeu : *métal, bois et blé.*



Début du jeu



Le joueur reçoit 2 bois, 2 métaux et 1 blé au début du jeu



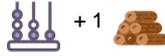
Phase de planification



Le joueur reçoit 1 disciple à chaque phase de planification



Phase de résolution



Le joueur reçoit 1 bois à chaque phase de résolution



Phase d'achat
(Construction, Recrutement)



Le joueur ne peut pas recruter ou recevoir des disciples



Le joueur ne peut jamais gagner de disciple lors de la phase de résolution



=



Le joueur peut utiliser n'importe quelle ressource à la place d'une autre



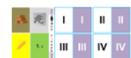
Case correspondante du temple
Existe pour chaque case.



Lors de la résolution de la case blé, le joueur reçoit un blé de moins que son décompte. Si le décompte de la case est 0 rien ne se passe.



Sur une case quelconque
du temple



Lors de la résolution de n'importe quelle case, le joueur peut rajouter un à son décompte. Utilisable une seule fois par tour.



Carte « monument » de
n'importe quelle couleur



Lors de la construction d'un monument le joueur bénéficie d'une réduction d'un bois sur chaque carte monument qu'il construit.



Carte « monument » de couleur
jaune (existe aussi en bleu, vert,
noir, gris et orange)



En fin de partie ce monument vaut 1 point de victoire plus 2 points par monument jaune construit. Donc entre 3 et 7 points de victoire.



Côté adverse
(Un joueur du côté gagnant peut aussi être impacté s'il a joué sur les côtés OBSCUR et CLAIR d'une même quête).



Résolution de quête avec les orcs vainqueurs :
Tous les joueurs ayant un décompte partiel positif non-nul du côté perdant perdent un disciple.
(Même s'ils ont aussi joué du côté gagnant)



Côté OBSCUR (carte quête)
Case OBSCURE (planification)



Sur une carte quête, les quêtes non encore résolues ce tour auront un bonus de un sur leur côté OBSCUR lors de leur résolution



Côté CLAIR (carte quête)
Case CLAIRE (planification)



Lors de la résolution, si le joueur a mis 5 disciples sur une case de quête CLAIRE de son plateau il a un bonus de 1 sur cette case lors du décompte.

Règles rapides

Préparation :

2-3 joueurs : 3 emplacements de quêtes et 4 peuples
(Remettre les cartes/jetons non utilisés dans la boîte)

4-6 joueurs : 4 emplacements de quêtes et 6 peuples

- sélection de la carte « score » et « résolution »
- détermination au hasard de l'ordre d'initiative sur le plateau
- dans l'ordre d'initiative, choix du Dieu et carte « pouvoir »
- Prises du paravent et des plateaux « temple » et « entrepôt » correspondant
- dans l'ordre inverse choix de la carte « outils »
- distribution des cartes objectifs « favorisé » et « défavorisé »
- révélation des quêtes, de 5 monuments et mise en place des peuples

Déroulement de la partie :

Pour chaque tour de jeu :

1-Phase de Planification

- mettre ses disciples sur les cases de son « temple »
- les joueurs souhaitant passer à la phase suivante lève la main. Une majorité stricte signifie que le décompte de fin de cette phase est enclenché (20 secondes)

2-Phase de Résolution

- **cases ressources** : mise à jour de chaque « entrepôt » du décompte de chaque joueur.
- **case initiative** : mise à jour de l'ordre d'initiative en fonction des valeurs des décomptes des joueurs
- **pour chaque quête** :

Décompte

- si non-résolution de la quête (décompte 0-0) => quête suivante
- désignation du côté gagnant (calcul de la différence entre décompte côté CLAIR et côté OBSCUR)
- si jamais, résolution des égalités par l'ordre d'initiative (avec seulement ceux qui ont joués un SEUL côté)
- mise du jeton « épilogue » sur le côté gagnant.

Résolution

- mise à jour de l'échelle des peuples (le peuple gagnant avance d'un, celui perdant recule)
- application de la carte résolution pour les joueurs gagnants
- application de la carte score parmi les joueurs gagnants

Epilogue

- si 2 marqueurs « épilogue sur un côté => application de l'effet côté gagnant et la quête est défaussée.

3-Phase d'achat

Dans l'ordre d'initiative :

Construction des monuments et des outils

Recrutement des disciples

Fin de partie et score

Condition de fin de partie :

- une quête ne peut être remplacée sur le plateau
- un monument ne peut être remplacé
- un peuple a atteint la case maximale/minimale de l'échelle de puissance des peuples

Décompte final pour désigner le gagnant :

Les joueurs comptent leurs points de victoire :

- piste score
- points de ressources
- monuments
- cartes objectifs « favorisé » et « défavorisé »

En cas d'égalité, l'ordre d'initiative fait foi.

Ressources du jeu : métal, bois et blé.



Disciples



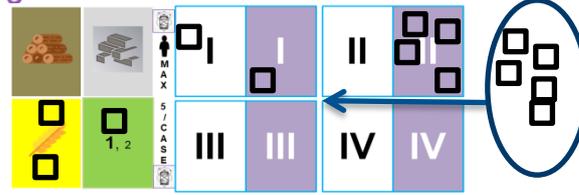
Points de victoire



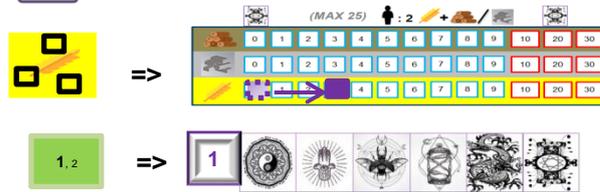
Début du jeu



Phase de planification



Phase de résolution



=>

Décompte => Côté **GAGNANT**

côté CLAIR

côté OBSCUR



Résolution :

- échelle des peuples
- effets carte résolution
- gains carte score

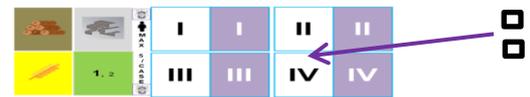
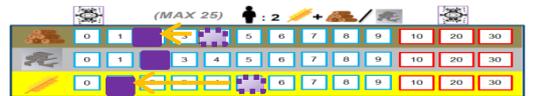
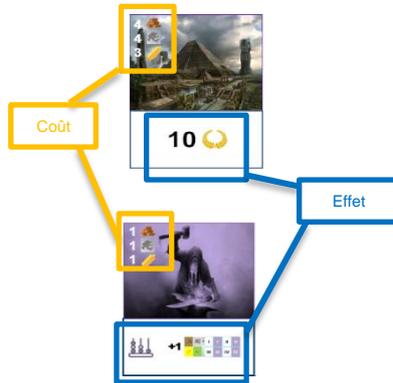
Epilogue



Phase d'achat



=> (Construction, Recrutement)



Condition de fin de partie ?

Si **NON** nouveau tour

Si **OUI** fin de partie

Points fin de partie : + (+ +) / 3 + + +