

OLYMPOS

Aide de jeu

Mise en place

- Placer les tuiles découvertes et merveille sur les lignes correspondantes, avec les restrictions suivantes :

2 joueurs	Chaque découverte n'est présente qu'en un seul exemplaire (sauf Monnaie et Agriculture) La dernière colonne ne contient aucune tuile	4 joueurs	Enlever les tuiles numérotées « 5 »
3 joueurs	Enlever les tuiles numérotées « 4 » et « 5 »	5 joueurs	Placer toutes les tuiles

- Chaque joueur prend **5 jetons** de sa couleur et en pose 1 sur l'échelle de temps. Le dernier joueur ainsi désigné (celui en bas de la pile) va :

- Condamner 3/3/2/1 territoire [2/3/4/5 joueurs] de chaque type de ressource en posant les jetons associés retournés sur le plateau ; il ne peut pas condamner, pour chaque ressource, les deux territoires avec étoile. Dans les territoires avec étoile accessibles, placer un jeton Peuplade (O épée) dessus.
- Prendre 1 cube de chaque ressource de la réserve [+1 autre aléatoirement à 5 joueurs] et en distribuer 1 au hasard à chaque joueur.
- *Placer un jeton sur un territoire de chaque type. Ces territoires sont envahis par les barbares (qui ne fuient jamais) qui ont 1 épée (uniquement à 2 joueurs).¹*

- Mélanger les cartes Destin et Olympos, puis écartier face cachée 1 carte Olympos.

Tour de jeu

C'est toujours le joueur le plus en retrait sur l'échelle du temps qui joue, jusqu'à ce qu'il ait dépassé quelqu'un. Les jetons sabliers récupérés au fil de la partie sont dépensés en priorité.

Le joueur actif a le choix parmi deux actions :

1) S'étendre

L'extension consiste à déplacer 1 de ses colons jusqu'à atteindre un nouveau territoire. Ce colon peut déjà être sur le plateau, ou apparaît au nord de la carte ou dans un territoire contrôlé par le joueur. Si le territoire d'arrivée contient un jeton Peuplade, un jeton Barbare ou un colon d'un adversaire, il y a un combat (on compare les forces militaires (=nombre d'épées) de chacun) toujours remporté par le joueur actif. Ce dernier récupère les jetons associés au territoire.

Coût : 2 sabliers (si nouveau colon)

+ **1 sablier** par entrée sur une case terrestre

+ **2 sabliers** par entrée sur une case maritime

+ **1/2/3 sabliers** si, lors d'un combat, l'attaquant est plus fort/de force égale/moins fort que le défenseur.

IMPORTANT : Lors d'un combat, le défenseur gagne un jeton « **1 sablier** ».

2) Se développer

Cette action coûte **7 sabliers** et consiste à prendre une des tuiles du plateau de développement.

S'il s'agit d'une tuile découverte, le joueur doit posséder les ressources indiquées au-dessus (en jetons et/ou en cubes, ces derniers sont dépensés).

Le joueur place un de ses jetons de la réserve sur l'une des cases bonus située sous la tuile (les cases grises ne servent qu'à 5 joueurs), puis récupère la tuile.

Le premier joueur découvrant l'Agriculture ou la Monnaie choisit la tuile qui l'intéresse.

On ne peut pas prendre plusieurs fois la même tuile.

S'il s'agit d'une tuile merveille, le joueur doit disposer du nombre d'étoiles indiqué dessus. Ces étoiles sont procurées par :

- Les jetons étoile gagnés lors de la prise d'un territoire
- Certaines cartes Destin et Olympos
- Les découvertes Architecture et Ingénierie
- Chaque jeton bonus situé dans la même colonne que la merveille.

Cartes Olympos et Destin

Chaque joueur atteignant les cases Zeus pioche une carte Destin.

Pour chaque case, le **premier joueur** à l'atteindre pioche une carte Olympos à la fin de son tour, dont on applique les effets.

Pour chaque case où 2 cartes Olympos sont figurées, la deuxième carte est piochée quand **le dernier joueur** atteint la case.

Les cartes Destin se jouent à n'importe quel moment pendant son tour de jeu (sauf la carte Destin « Zeus »).

¹ Personnellement, je place un jeton « 1 sablier » sur les territoires concernés, qui resteront dessus toute la partie.

OLYMPOS

Aide de jeu

Fin de partie

Quand un joueur a dépassé la dernière case Zeus et que revient son tour, il peut s'arrêter là ou faire une dernière action. La partie s'arrête quand chaque joueur a terminé.

Décompte

Valeur de la position finale

+points de prestige gagnés pendant la partie

+1 point par contrôle de territoires à frontières blanches

+2 points par contrôle de territoires à frontière jaune

+2 points par découverte

+valeur des merveilles

+bonus des découverte Poésie, Philosophie, Cité, Absolutisme, Science et Ingénierie

+1 point par carte Destin non jouée

-2 points si le joueur a subi la carte Kères.

OLYMPOS

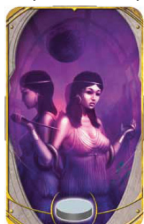
Cartes Olympos et Destin

Dieux bénéfiques

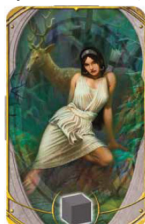
(joueurs majoritaires en symbole Zeus ; il en faut au moins 1)



Zeus
+3 PV



Hécate
+1 colon



Artémis
+1 cube ressource



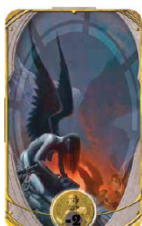
Athéna
+1 étoile pour sa
prochaine merveille



Arès
+2 épées (jusqu'au
prochain dieu)

Dieux contraires

(joueurs ayant le moins de symboles Zeus)



Kères
-2 PV en fin de partie



Hadès
-1 colon qui revient
dans son stock



Némésis
Défausse de toutes ses
cartes



Erinyes
+2 sabliers pour sa
prochaine action



Sirène
Pas de traversée
maritime (jusqu'au
prochain dieu)

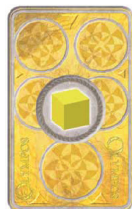
Cartes Destin



+3 PV si possession
d'un jeton de chaque
type



+3 sabliers si
possession du plus
grand nombre de jetons
de la ressource indiquée



+1 cube de la ressource
indiquée



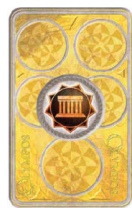
A joueur lors de la
révélation d'une carte
Olympus
+1 Zeus



+1 PV par possession de
jeton de la ressource
indiquée



+1 sablier par
possession de jeton de
la ressource indiquée

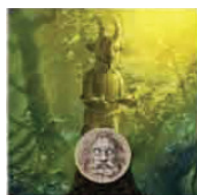


+1 étoile lors de la
construction d'une
merveille

OLYMPOS

Tuiles découverte

Niveau 1 (dos rouge)



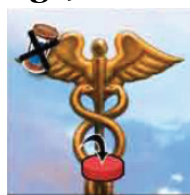
Culte
+1 Zeus



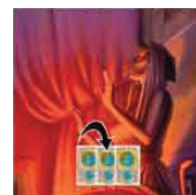
Cavalerie
+2 sabliers
Déplacements terrestres = 1 sablier



Métallurgie
+1 épée



Médecine
-1 sablier pour introduire un nouveau colon



Oracle
Chaque carte Destin prise est choisie parmi 3

Niveau 2 (dos jaune)



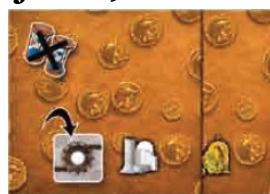
Polythéisme
+1 Zeus



Astronomie
-1 sablier par déplacement maritime



Hoplite
+1 épée

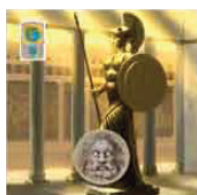


Monnaie
-2 sabliers par découverte exigeant de la pierre/de l'or

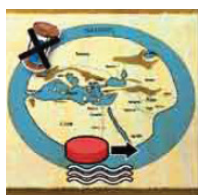


Agriculture
-2 sabliers par découverte exigeant du bois/des céréales

Niveau 3 (dos vert)



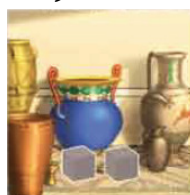
Hellénisme
+1 carte
+1 Zeus



Cartographie
-1 sablier par déplacement maritime



Phalange
+1 carte
+1 épée



Commerce
+2 cubes ressources de son choix



Démocratie
Départage des égalités en sa faveur

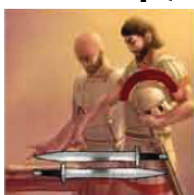
Niveau 4 (dos bleu)



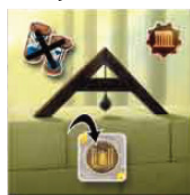
Art
+ 2 Zeus



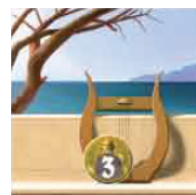
Chirurgie
+2 colons



Stratégie
+2 épées



Architecture
+1 étoile
-2 sabliers par merveille

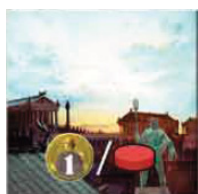


Poésie
3 PV

Niveau 5 (dos violet)



Ingénierie
+1 étoile
3 PV/jeton étoile



Cité
1 PV/colon sur le plateau de jeu



Absolutisme
2 PV/épée



Science
1 PV/découverte



Philosophie
5 PV