

RÈGLES MYTIKAS

Au sommet du mont Olympe, dans ce lieu secret au-dessus des nuages nommé Mytikas, les dieux règnent en maître, contemplant le monde et régissent la vie des mortels. En tant que bâtisseurs, vous souhaitez percer le mystère de l'Olympe et vous rapprocher de la lumière divine. Pour cela, vous devrez construire des cités prospères et de somptueux temples aux différents niveaux du mont, en faisant progresser habilement vos ressources vers le sommet. Pour vous aider dans votre tâche, vous devrez vous attirer, au bon moment, les faveurs des dieux. Mais attention, les places au sommet sont limitées et vos adversaires pourraient bien vous mettre des bâtons dans les roues !

MATÉRIEL

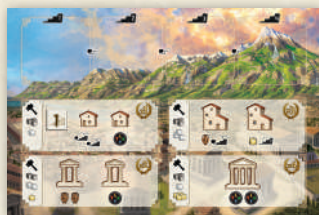
- 1 plateau Mont Olympe



- 1 plateau Action



- 4 plateaux individuels



- 16 cartes Divinité



- 4 pions Bâtisseur (1 par couleur)



- 12 petites cités (3 par couleur)



- 8 grandes cités (2 par couleur)



- 8 petits temples (2 par couleur)



- 4 grands temples (1 par couleur)



- 1 pion Joueur actif (à assembler)



- 16 jetons Faveur



- 17 jetons Niveau



- 45 jetons Offrande
(30 de valeur 1, 15 de valeur 3)



- 6 jetons Cadenas



- 105 cubes de ressources + 11 jetons 3 ressources

- 45 (pierre)
- 35 (marbre)
- 25 (or)



MISE EN PLACE

1 Disposez les plateaux Action et Mont Olympe côte à côte au centre de la table.

2 Disposez les jetons Niveau sur chaque niveau du mont Olympe en suivant la répartition ci-dessous en fonction du nombre de joueurs :

	1	2	3	4
2	1x3	2x4	3x2	4x1
3	1x4	2x5	3x3	4x2
4	1x5	2x6	3x4	4x2

3 Placez les jetons Faveur sur l'emplacement dédié du plateau Action sous le dieu correspondant, en fonction du nombre de joueurs :

• À 2 et 3 joueurs : 3 de chaque dieu (couleur). Les jetons excédentaires sont remis dans la boîte.

• À 4 joueurs : 4 de chaque dieu (couleur).

4 Créez une réserve pour les ressources, les jetons Offrande et les jetons 3 ressources à côté des plateaux centraux. Ressources et offrandes sont considérées comme illimitées. Les jetons 3 ressources sont à utiliser en dernier recours.

5 Chaque joueur récupère 1 plateau individuel (A) et les éléments suivants de sa couleur :

(B) 1 pion Bâtitteur

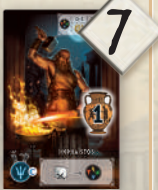
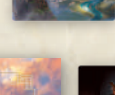
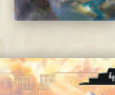
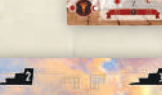
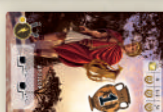
(C) Les pions des constructions suivantes :

3 petites cités 2 grandes cités

2 petits temples 1 grand temple

Qu'il place sur les emplacements dédiés de son plateau individuel, à l'exception d'une petite cité qu'il place au niveau 1 du plateau Mont Olympe.

Exemple de mise en place pour 3 joueurs



VARIANTE

Pour plus de contrôle en début de partie, distribuez à chaque joueur deux cartes Divinité au lieu d'une. Ils en choisissent une, tandis que l'autre est placée à la fin du paquet.



Paquet



6 Le premier joueur est désigné aléatoirement et récupère le pion Joueur actif.

7 Mélangez les cartes Divinité et distribuez-en une au hasard à chaque joueur face visible à côté de leur plateau individuel, sur laquelle ils placent un jeton Offrande de valeur 1 (voir variante à gauche).

8 Posez ensuite le paquet à côté des plateaux centraux et constituez à gauche de celui-ci une rivière de cartes Divinité en fonction du nombre de joueurs :

- À 2 joueurs : 3 cartes face cachée + 1 face visible ;
- À 3 joueurs : 4 cartes face cachée + 1 face visible ;
- À 4 joueurs : 5 cartes face cachée + 1 face visible.

9 Placez un jeton Cadenas sur chaque carte Divinité face cachée et le paquet selon la répartition suivante, dans l'ordre croissant (le jeton de plus petite valeur sur la carte face cachée la plus proche de la carte face visible et le jeton de plus grande valeur sur le paquet de cartes).

- À 2 joueurs : 1 x , 2 x et 1 x ;
- À 3 joueurs : 1 x , 2 x et 2 x ;
- À 4 joueurs : 2 x , 2 x et 2 x .

10 Distribuez à chaque joueur les ressources suivantes en fonction de l'ordre du tour, qu'ils placent au niveau 1 de leur plateau individuel :

- 1^{er} joueur : 1 pierre () ;
- 2^e joueur : 1 marbre () ;
- 3^e joueur : 2 pierres () ;
- 4^e joueur : 1 pierre et 1 marbre (et).

11 En commençant par le dernier joueur, puis dans le sens inverse de l'ordre du tour, chaque joueur choisit l'un des 4 jetons Faveur sur le plateau Action, de sorte que chacun débute la partie avec un jeton Faveur différent.

La partie peut commencer.



BUT DU JEU

Dans Mytikas, les joueurs incarnent des bâtisseurs qui doivent construire des cités et des temples sur le mont Olympe. Plus ils construiront haut, plus le prestige sera grand. Pour cela, ils devront produire des ressources et les faire progresser aux niveaux supérieurs du mont Olympe, en gardant toujours un œil sur leurs adversaires. Pour les aider dans leur tâche, ils devront s'attirer les faveurs des dieux et leur faire des offrandes pour bénéficier de capacités spéciales. En fin de partie, les joueurs marqueront des points en fonction de l'emplacement de leurs constructions, mais aussi grâce aux cartes Divinité qu'ils contrôlent. Le joueur qui cumulera le plus de points à la fin de la partie sera déclaré vainqueur et remportera le titre de grand bâtisseur des dieux.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que **l'une de ces 3 conditions** soit réunie et mette **immédiatement** fin à la partie :

3 niveaux sur 4 du mont Olympe sont complets **OU** **Un joueur récupère le dernier jeton Cadenas** **OU** **Un joueur a réalisé toutes ses constructions.**

LE PLATEAU INDIVIDUEL



Le plateau individuel est le tableau de bord du joueur où il retrouve les informations suivantes :

- Les **4 niveaux** 1 sur lesquels il devra faire progresser les ressources nécessaires à ses constructions. Ces 4 niveaux correspondent aux 4 niveaux du plateau Mont Olympe.
- Les **4 types de constructions** 2 qu'il pourra réaliser avec pour chacune :
 - Les ressources nécessaires pour les construire 3 ;
 - L'emplacement des pions correspondants 4 ;
 - Les bonus associés à leur construction 5 ;
 - Les points de victoire qu'elles rapporteront en fin de partie qui dépendra du niveau où elles sont construites 6 .

LE PLATEAU ACTION

Le plateau Action est le plateau où les joueurs déplaceront leur pion Bâtisseur pour réaliser des actions tout au long de la partie.

Il est divisé en 4 zones, chacune liée à un dieu majeur et sa couleur : **Zeus** (jaune), **Déméter** (vert), **Poséidon** (bleu), **Hadès** (rouge).

Chaque zone dispose de deux cases Action situées de part et d'autre du dieu : un côté **JOUR** ☀ et un côté **NUIT** 🌙.

Chaque case Action comprend une action principale ainsi que son action bonus dans le ruban du dessous.

Les jetons Faveur associés sont disposés en pile sur l'emplacement dédié sous le dieu correspondant.



Le détail des actions du plateau Action est expliqué en p. 6.

TOUR DE JEU

Le tour de jeu du joueur se déroule en deux temps :

- À son tour, le joueur actif doit **déplacer** son pion Bâtisseur sur l'une des cases disponibles du plateau Action (non occupée par un pion adverse) et effectuer l'action principale choisie. Ensuite, si le joueur dispose du jeton Faveur du dieu, il peut réaliser l'action bonus associée (située dans le ruban sous l'action principale). **Il ne dépense pas le jeton Faveur qui reste devant lui.**
- Après que le joueur a réalisé son action principale (et l'action bonus le cas échéant), les autres joueurs peuvent, s'ils en ont un, dépenser le jeton Faveur du même dieu pour le « suivre » et réaliser la même action principale. Dans ce cas, **le jeton Faveur est défaussé** et retourne sur l'emplacement dédié du plateau Action. Si plusieurs joueurs veulent suivre l'action du joueur actif, ils le font les uns après les autres en suivant l'ordre du tour.

À NOTER

- Un joueur n'est jamais obligé de réaliser l'action principale. Il peut ne réaliser que l'action bonus s'il le souhaite et s'il dispose du jeton Faveur correspondant. En revanche, il ne peut pas aller sur une case s'il ne peut réaliser ni l'action principale, ni l'action bonus.
- Attention ! Les joueurs qui suivent l'action du joueur actif ne peuvent jamais réaliser l'action bonus, même s'ils disposent d'un autre jeton Faveur du même dieu ou d'une carte Divinité leur permettant de faire l'action bonus.

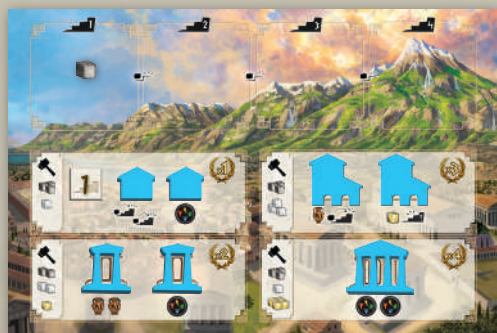
ASTUCE : Pour vous aider à suivre l'ordre du tour, passez le pion Joueur actif  au joueur dont c'est le tour.

Exemple

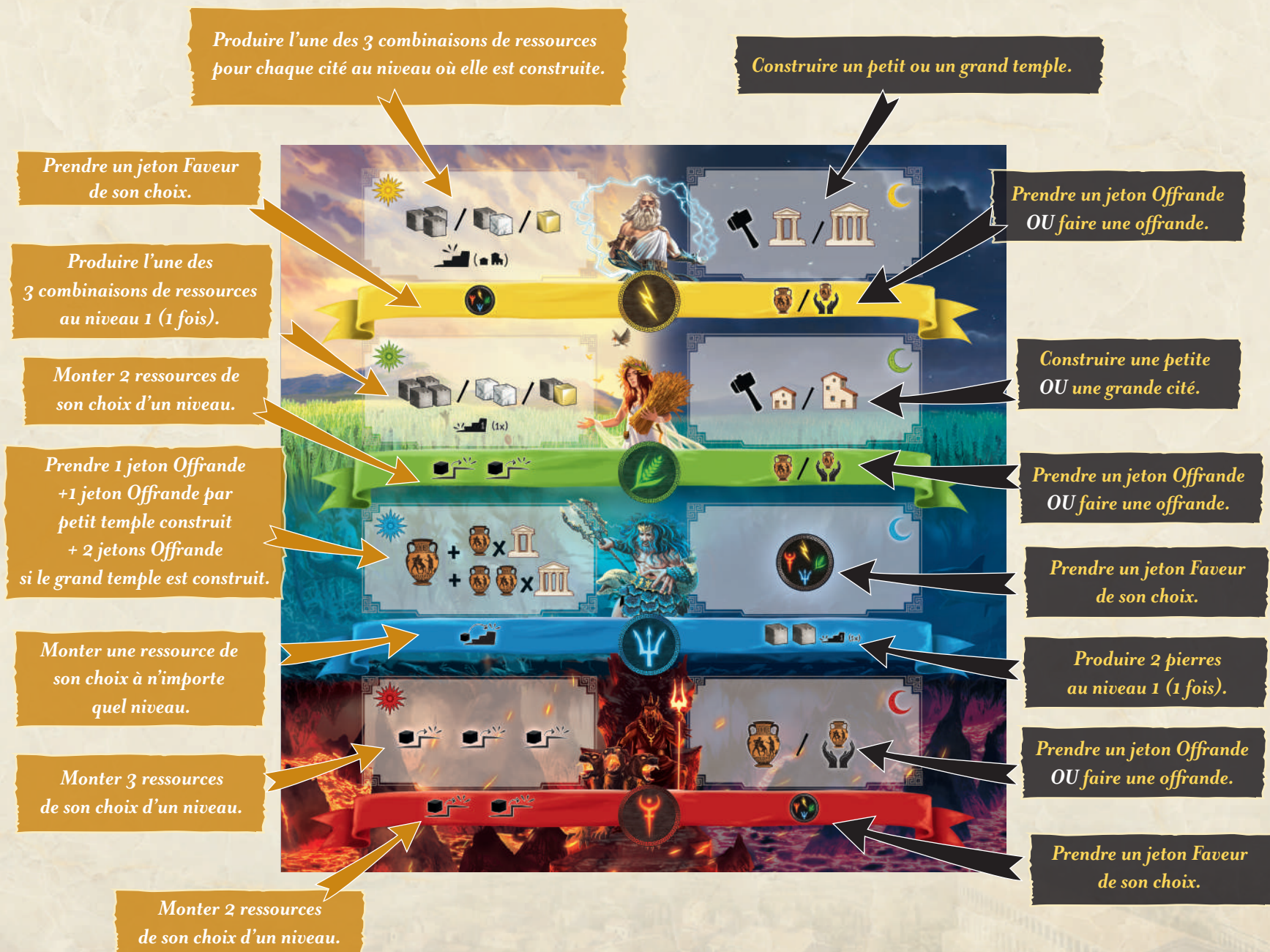
1) C'est au tour du joueur bleu de jouer. Il place son pion Bâtisseur sur la case de Zeus Jour et effectue l'action principale correspondante. Comme il possède le jeton Faveur de Zeus, il réalise ensuite l'action bonus située dans le ruban jaune en-dessous. Il ne dépense pas son jeton Faveur.



2) Après que le joueur bleu a joué, le joueur rouge choisit de le suivre en dépensant son jeton Faveur de Zeus qui retourne sur la pile dédiée du plateau Action. Il réalise la même action principale que le joueur bleu, mais pas l'action bonus.



LES DIFFÉRENTES ACTIONS DU JEU



À NOTER :

Le / signifie OU : le joueur actif choisit parmi les options proposées. Si un joueur adverse décide de suivre l'action du joueur actif, il peut choisir une option différente.

PRODUIRE DES RESSOURCES



Les ressources sont produites sur le plateau individuel, à un niveau précis dépendant de l'action choisie. Il existe deux actions principales de production de ressources :



ACTION ZEUS JOUR :

Chaque petite et grande cité produit l'une des 3 combinaisons de ressources indiquées, au niveau où elle est construite.

Les joueurs commencent la partie avec une petite cité au niveau 1.

Si le joueur dispose de plusieurs cités, il peut produire des combinaisons de ressources différentes pour chaque cité.

NB : les jetons Niveau placés sur le plateau individuel lors de l'action Construire (ci-contre) vous rappelle à tout moment combien de cités vous avez et à quel niveau.

Exemple

Le joueur bleu dispose de deux petites cités au niveau 1 et d'une grande cité au niveau 2. Il s'est placé sur la case Action de Zeus Jour et produit donc sur son plateau individuel l'une des 3 combinaisons de ressources pour chaque cité, au niveau où elle est construite.



Soit par exemple : 3 pierres au niveau 1, une pierre et un marbre encore au niveau 1 et 1 or au niveau 2, qu'il prend dans la réserve commune.



ACTION DÉMÉTÉR JOUR :

Le joueur produit, **une seule fois**, l'une des 3 combinaisons de ressources indiquées, au **niveau 1** de son plateau individuel.

Exemple

Le joueur rouge décide à son tour de produire des ressources en se plaçant sur la case Action de Déméter Jour.



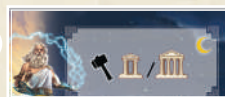
Il produit donc, une fois, l'une des 3 combinaisons de ressources au niveau 1 de son plateau individuel. Soit par exemple : une pierre et un or, qu'il prend dans la réserve commune.



CONSTRUIRE



Il existe deux actions principales de construction qui fonctionnent de la même façon.



ACTION ZEUS NUIT :

Le joueur peut construire un petit ou un grand temple.



ACTION DÉMÉTÉR NUIT :

Le joueur peut construire une petite ou une grande cité.

Le joueur ne peut construire qu'à un niveau où il y a encore un jeton Niveau disponible sur le plateau Mont Olympe.

L'action de construire se déroule en plusieurs étapes :

- Quand un joueur construit une cité ou un temple, il doit dépenser les ressources requises, de son plateau individuel, au même niveau que celui auquel il souhaite construire sur le mont Olympe. Les ressources retournent dans la réserve.
- Il prend ensuite le pion de la construction de son choix (il n'est pas obligé de commencer par le plus à gauche), le pose sur le plateau Mont Olympe au niveau choisi. Il récupère ensuite le jeton Niveau qu'il place sur son plateau individuel à l'emplacement laissé vacant. Ces jetons serviront au moment du décompte pour calculer les points de victoire de chaque construction.
- Le joueur active immédiatement l'effet bonus situé en-dessous de la construction sur le plateau individuel (voir ci-dessous le descriptif des effets bonus).

EFFETS BONUS



Déplacer 2 ressources de son choix à n'importe quel niveau.



Prendre un jeton Faveur de son choix.



Prendre 2 jetons Offrande.



Prendre un jeton Offrande et déplacer une ressource de son choix à n'importe quel niveau.



Produire un or au niveau de la grande cité que l'on vient de construire.



Prendre 2 jetons Faveur de son choix.

- Enfin, s'il a le jeton Faveur du dieu, il réalise ensuite l'action bonus associée. Cela est valable même s'il vient de récupérer le jeton Faveur en activant l'effet bonus lié à la construction.

Exemple

Le joueur bleu se place sur la case Action de Zeus Nuit et décide de construire un petit temple au niveau 3. Il dépense donc les ressources requises situées au niveau 3 de son plateau individuel qui retournent dans la réserve commune. Il prend le petit temple de son choix sur son plateau individuel et le place sur le plateau Mont Olympe au niveau 3.



Il récupère un jeton Niveau 3 disponible et le place à l'emplacement laissé vacant par le temple sur le plateau individuel. Il active ensuite immédiatement l'effet bonus situé en-dessous. Dans ce cas précis, il récupère 2 offrandes.

MONTER DES RESSOURCES

Il existe deux actions permettant de monter des ressources :

Le joueur peut monter une ressource de son choix au niveau supérieur, autant de fois qu'il y a de symbole . Cela peut être la même ressource ou bien des ressources différentes.



Le joueur peut monter une ressource de son choix à n'importe quel niveau.

IMPORTANT

À tout moment **de son tour**, un joueur peut faire dégringoler autant de ressources qu'il le souhaite, au niveau de son choix, sans que cela ne lui coûte une action.

PRENDRE UN JETON FAVEUR



Le joueur prend l'un des 4 jetons Faveur du dieu de son choix, disponibles sur le plateau Action. Si le jeton Faveur souhaité n'est plus disponible, il peut le récupérer chez le joueur adverse de son choix. Il est possible d'avoir plusieurs jetons Faveur du même dieu.

Si le joueur réalise l'action principale de Poséidon Nuit et prend un jeton Faveur de Poséidon, il peut immédiatement réaliser l'action bonus associée.

PRENDRE UN JETON OFFRANDE



Le joueur récupère dans la réserve un jeton Offrande pour chaque symbole et le(s) place à côté de son plateau individuel.

À tout moment, le joueur peut échanger 3 jetons de valeur 1 contre 1 jeton de valeur 3.

Cas particulier de l'action POSÉIDON JOUR



Le joueur récupère un jeton Offrande ainsi qu'un jeton supplémentaire par petite temple construit et 2 jetons supplémentaires s'il a construit le grand temple.

FAIRE UNE OFFRANDE



Pour faire une offrande sur une carte Divinité, le joueur doit dépenser des jetons Offrande. Il a 3 options :

- **Protéger davantage une carte Divinité qu'il contrôle déjà** en ajoutant des jetons Offrande sur celle-ci.

ou

- **Récupérer une carte Divinité face visible de la rivière** et la placer devant lui. Pour cela, il pose autant de jetons Offrande qu'il souhaite sur la carte.

ou

- **Voler une carte Divinité contrôlée par un joueur adverse.** Pour cela, il doit dépenser au moins un jeton Offrande de plus que ceux déjà présents sur la carte. Le joueur prend la carte et y pose ses jetons Offrande et le joueur adverse récupère les siens devant lui.

À NOTER

- Une fois les jetons Offrande attribués à une carte Divinité, le joueur ne peut plus y toucher.
- L'offrande se fait sur une seule carte Divinité à la fois.

Exemple



Le joueur bleu se place sur l'action de Hadès Nuit et décide de faire une offrande à Héra contrôlée par le joueur rouge. Il dépense donc 1 jeton Offrande de plus que le joueur rouge, soit 3 jetons Offrande. Il récupère ainsi la carte sur laquelle il place ses jetons. Le joueur rouge récupère les siens devant lui.

JETONS CADENAS

En fonction du nombre de joueurs, il y a un certain nombre de jetons Cadenas dont la valeur est progressive.

Quand un joueur atteint, sur l'une de ses cartes Divinité, le nombre de jetons Offrande indiqué sur le premier jeton Cadenas disponible de plus faible valeur, il le récupère immédiatement. Il le place sur sa carte et défusse les jetons Offrande correspondants. La carte Divinité est sécurisée jusqu'à la fin de la partie. Les autres joueurs ne pourront plus lui voler.

A la fin du tour du joueur actif, une fois que tous les joueurs ont suivi ou non son action, révéléz face visible toutes les cartes Divinité face cachée de la rivière qui ont été débloquentées (qui n'ont plus de jetons Cadenas).

CARTES DIVINITÉ



Quand un joueur contrôle une carte Divinité, il bénéficie de son pouvoir pendant le jeu et des points associés en fin de partie (qu'elle soit sécurisée ou non par un jeton Cadenas).

Le pouvoir est actif dès le prochain tour après que le joueur a récupéré la carte.

Il existe 16 cartes Divinité dont le pouvoir peut être utilisé à différents moments (voir détail en annexe p. 11) :

- Une fois au début de son tour.
- Pour suivre l'action du joueur actif.
- Uniquement quand le joueur effectue une action spécifique du plateau Action :
 - Uniquement à son tour.
 - À son tour de jeu ou quand il suit l'action du joueur actif.

Exemple

points de victoire

Le pouvoir de la carte Arès peut être utilisé quand le joueur effectue l'action de Poséidon Jour à son tour de jeu ou quand il suit l'action de Poséidon Jour d'un autre joueur.

Action
Poséidon
Jour

pouvoir



FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ DES POINTS

La fin de partie est déclenchée **immédiatement** quand l'une de ces 3 conditions est réunie :

3 niveaux sur 4 du mont Olympe sont complets.

(Il n'y a plus de jetons Niveau disponibles sur 3 niveaux)

OU

Un joueur récupère le dernier jeton Cadenas.

OU

Un joueur a réalisé toutes ses constructions.

Le joueur qui déclenche la fin de partie finit son tour de jeu et ses adversaires ont la possibilité de suivre une dernière fois.

Les joueurs procèdent ensuite immédiatement au décompte de points de la manière suivante :

• **Les points des constructions :** les points dépendent du niveau où elles ont été construites.

 Les petites cités : NIVEAU x 1

 Les grandes cités : NIVEAU x 3

 Les petits temples : NIVEAU x 2

 Le grand temple : NIVEAU x 4

Pour chaque type de construction, additionnez les valeurs des jetons Niveau et multipliez par le multiplicateur.

• **Les points des cartes Divinité** contrôlées par les joueurs (sécurisées ou non par un jeton Cadenas).

Les joueurs additionnent les points et le joueur qui comptabilise le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a construit son grand temple sur le niveau le plus haut qui l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est le joueur qui a le plus de ressources qui l'emporte.

Exemple de décompte pour un joueur

Le joueur bleu a une petite cité au niveau 1 et une au niveau 2, soit 3 points : $(1+2) \times 1$.

Il possède une grande cité au niveau 2 qui lui rapporte 6 points (2×3) .

Son petit temple au niveau 3 lui rapporte 6 points (3×2) .

Son grand temple au niveau 3 lui rapporte 12 points (3×4) .

Soit un total de 27 points pour ses constructions.



Pour la carte Apollon, le joueur gagne 5 points parce qu'il lui reste 1 or sur son plateau individuel.

Pour la carte Perséphone, il gagne 7 points parce qu'il a un jeton faveur de Hadès en sa possession.

Soit 12 points pour ses cartes Divinité.

	joueur bleu			
	3			
	6			
	6			
	12			
	12			
	39			

Le joueur bleu a un total de 39 points.

RÈGLES À 2 JOUEURS

À 2 joueurs, la partie se déroule de la même manière que dans les autres configurations à l'exception des adaptations suivantes :

À son tour, le joueur ne se positionne plus sur l'une des cases Action d'un dieu mais sur le dieu lui-même pour réaliser l'une des deux actions. Il bloque les deux actions, empêchant le joueur adverse de s'y positionner à son tour. Le joueur adverse peut suivre l'une ou l'autre action, même si elle est différente de l'action du joueur actif.

À chaque tour, le joueur doit changer de dieu.

Exemple



Le joueur bleu se place sur Zeus et effectue l'action de son choix (Jour ou Nuit). Il peut ensuite effectuer l'action bonus associée à cette même action s'il possède le jeton Faveur de Zeus.

Le joueur rouge peut dépenser le jeton Faveur de Zeus pour suivre et réaliser la même action ou bien l'autre action du même dieu. À son tour, il ne pourra pas aller sur Zeus puisque le joueur bleu y est déjà. À son prochain tour, le joueur bleu devra changer de dieu.



ANNEXE CARTES DIVINITÉ

ZEUS



Condition d'utilisation : Pour suivre l'action du joueur actif.

Pouvoir : Le joueur peut dépenser un jeton Offrande pour suivre l'action du joueur actif.

Points de victoire en fin de partie : 3 points de victoire + 4 points si le joueur a 2 jetons Faveur identiques.

POSÉIDON



Condition d'utilisation : Pour suivre l'action du joueur actif.

Pouvoir : Le joueur peut dépenser n'importe quel jeton Faveur pour suivre l'action du joueur actif.

Points de victoire en fin de partie : 3 points de victoire + 4 si le joueur a 2 jetons Faveur différents.

DÉMÈTER



Condition d'utilisation : Une fois en début de tour.

Pouvoir : Le joueur peut transformer 2 pierres en 1 marbre ou bien 3 pierres en 1 or. Les ressources doivent être au même niveau.

Points de victoire en fin de partie : en fonction du nombre de pierres possédées par le joueur.

	0-5	6-11	12+
	2	5	9

HADÈS



Condition d'utilisation : Une fois en début de tour.

Pouvoir : Le joueur peut transformer 3 ressources de son choix en 1 jeton Offrande ou 7 ressources de son choix en 3 jetons Offrande. Les ressources n'ont pas besoin d'être au même niveau.

Points de victoire en fin de partie : en fonction du nombre de jetons Cadenas possédés par le joueur.

	1	2	3
	2	5	9

HÉRA



Condition d'utilisation : Quand le joueur effectue les actions de Zeus JOUR & NUIT à son tour uniquement.

Pouvoir : Le joueur peut réaliser l'action bonus, même sans avoir le jeton Faveur de Zeus.

Points de victoire en fin de partie : 3 points + 4 points si le joueur possède le jeton Faveur de Zeus.

APOLLON



Condition d'utilisation : Quand le joueur effectue l'action de Zeus JOUR à son tour ou en suivant l'action du joueur actif.

Pouvoir : Le joueur peut monter 2 ressources au niveau supérieur. Cela peut être la même ressource ou des ressources différentes.

Points de victoire en fin de partie : en fonction du nombre d'or possédés par le joueur.

	0	1-2	3+
	2	5	9

ATHÉNA



Condition d'utilisation : Quand le joueur effectue l'action de Zeus NUIT à son tour ou en suivant l'action du joueur actif.

Pouvoir : Le joueur peut construire un petit ou un grand temple en dépensant un or de moins.

Points de victoire en fin de partie : 3 points de victoire pour chaque petit et grand temple construit.

DIONYSOS



Condition d'utilisation : Quand le joueur effectue les actions de Déméter JOUR & NUIT à son tour uniquement.

Pouvoir : Le joueur peut réaliser l'action bonus, même sans avoir le jeton Faveur de Déméter.

Points de victoire en fin de partie : 3 points + 4 points si le joueur possède le jeton Faveur de Déméter.

PAN



Condition d'utilisation : Quand le joueur effectue l'action de Déméter JOUR à son tour ou en suivant l'action du joueur actif.

Pouvoir : Le joueur produit au niveau 1 une ressource de plus du même type (pierre, marbre, or) que celles produites avec l'action.

Points de victoire en fin de partie : en fonction du nombre de marbre possédés par le joueur.

	0-2	3-6	7+
	2	5	9

ARTÉMIS



Condition d'utilisation : Quand le joueur effectue l'action de Déméter NUIT à son tour ou en suivant l'action du joueur actif.

Pouvoir : Le joueur peut construire une petite ou une grande cité en dépensant un marbre de moins.

Points de victoire en fin de partie : 2 points de victoire pour chaque petite et grande cité construite.

APHRODITE



Condition d'utilisation : Quand le joueur effectue les actions de Poséidon JOUR & NUIT à son tour uniquement.

Pouvoir : Le joueur peut réaliser l'action bonus, même sans avoir le jeton Faveur de Poséidon.

Points de victoire en fin de partie : 3 points + 4 points si le joueur possède le jeton Faveur de Poséidon.

ARÈS



Condition d'utilisation : Quand le joueur effectue l'action de Poséidon JOUR à son tour ou en suivant l'action du joueur actif.

Pouvoir : Le joueur prend un jeton Offrande de plus.

Points de victoire en fin de partie : en fonction du nombre de jetons Offrande dans sa réserve personnelle et sur ses cartes Divinité (hors jetons Cadenas).

	0-2	3-5	6+
	2	5	9

HÉPHAÏSTOS



Condition d'utilisation : Quand le joueur effectue l'action de Poséidon NUIT à son tour ou en suivant l'action du joueur actif.

Pouvoir : Le joueur peut dépenser un marbre pour récupérer un jeton Faveur de plus de son choix.

Points de victoire en fin de partie : en fonction du nombre de jetons Faveur possédés par le joueur.

	0-1	2-3	4+
	2	5	9

PERSÉPHONE



Condition d'utilisation : Quand le joueur effectue les actions de Hadès JOUR & NUIT à son tour uniquement.

Pouvoir : Le joueur peut réaliser l'action bonus, même sans avoir le jeton Faveur de Hadès.

Points de victoire en fin de partie : 3 points + 4 points si le joueur possède le jeton Faveur de Hadès.

HESTIA



Condition d'utilisation : Quand le joueur effectue l'action de Hadès JOUR à son tour ou en suivant l'action du joueur actif.

Pouvoir : Le joueur peut, en montant ses ressources, transformer une pierre en un marbre ou bien un marbre en un or, une seule fois.

Points de victoire en fin de partie : en fonction du nombre de ressources différentes possédées par le joueur au niveau 4.

	0-1	2	3
	2	5	9

HERMÈS



Condition d'utilisation : Quand le joueur effectue l'action de Hadès NUIT à son tour ou en suivant l'action du joueur actif.

Pouvoir : Le joueur peut prendre un jeton Offrande ET faire une offrande (au lieu de OU).

Points de victoire en fin de partie : en fonction du nombre de cartes Divinité possédées par le joueur.

	1	2-3	4+
	2	5	9

CRÉDITS

Auteur : Augusto Rocha – **Illustrateur :** Alain Boyer – **Graphismes :** Ulric – Thierry Mercier.

Développement : Funnyfox et Cédric Lefebvre ©2023 Funnyfox, une marque de Hachette Livre.

Tous droits réservés. 21 rue du Montparnasse 75006 Paris – France – www.funnyfox.fr

Suivez-nous sur :



Funnyfoxgames

