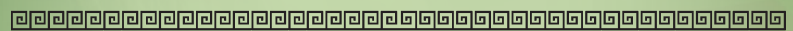
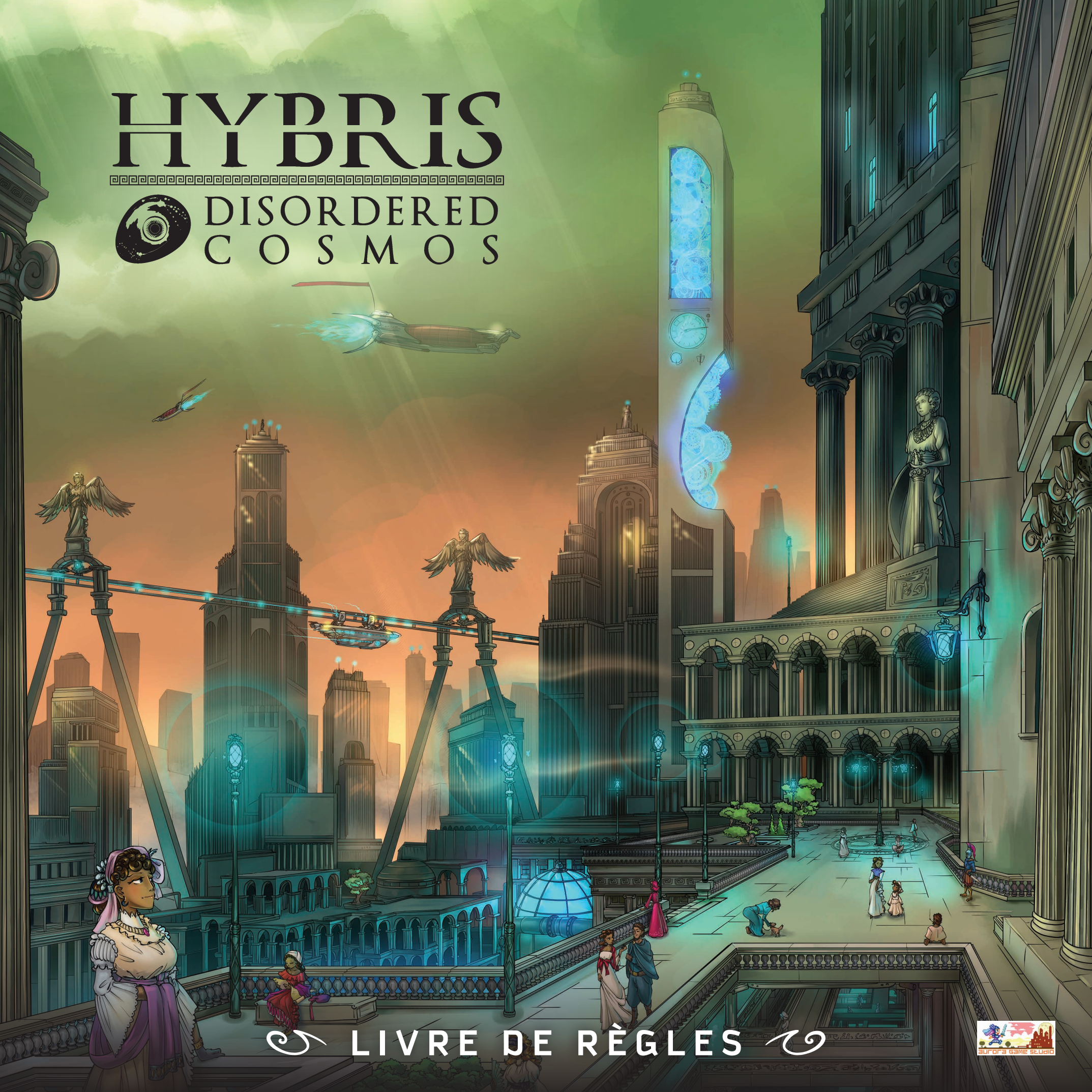


HYBRIS



DISORDERED
COSMOS



LIVRE DE RÈGLES



SOMMAIRE

- 3 HISTOIRE
- 4 MATÉRIEL
- 6 MISE EN PLACE
- 8 APERÇU DU JEU
- 9 RÈGLES FONDAMENTALES
- 10 PHASE DE PILIER DIVIN
- 11 PHASE DE PLANIFICATION
- 11 PHASE D'ACTION
- 13 PHASE DE FIN DES ÂGES
- 13 FIN DE LA PARTIE
- 14 PLATEAU OLYMPIEN
- 15 TECHNOLOGIES
- 16 PRÉMONITIONS
- 16 LIEUX
 - 16 L'OLYMPE
 - 17 LA FORGE
 - 18 L'ORACLE
 - 19 LES MOIRES
 - 20 LE COLISÉE
 - 21 LES ENFERS
 - 21 LE MONDE MORTEL
- 25 COMBAT
- 28 MODE DUEL
- 30 SCÉNARIOS ET VARIANTES
- 30 APPENDICE
- 32 INDEX

À la mémoire de Christophe Begey et Benoît Way.

Remerciements tout particuliers à nos testeurs, vos contributions sont trop nombreuses pour être comptées et nous n'aurions pas pu faire ce jeu sans vous.

Et n'oublions pas tous les amis, professionnels, joueurs qui ont œuvré de près ou de loin : Sylvain Estiot pour son boulot incroyable sous Tabletop Simulator, Marion Menanteau, Vincent Vergonjeanne pour son soutien et ses précieux conseils, Benjamin Ochier pour son implication lors de la campagne, Lise Courtois, Olivier Jacquemin, Max Emsallem, Anne Lise, Grégoire Lech, Étienne Delorme du FLIP, Pit, Marc Fortin, Jean-Baptiste Lecaillon, Antoine Desmullier, Sylvain Mercier, Julien Deckeur, Cédric Bruzzo, Fred du Culte du Dé, Bertrand Dessemond, Julien Jakoby, Michael King, Lindsey Friend, Dorine, Tatiana, Hélène, Fabien Lebouleux, Matthieu Lamadon, Glenn, Didier Jacobee, Mariana Samuel, Jp Doyon, Nicolas Smeers, Héloïse Josselin, Sébastien Célerin, Emmanuel Beiramar, Fernando Torres, Nicolas Torres, Mark Streed, Pierre-Louis Renaud, Richard Gouasbault, Raphael Lacaille, Kaelawen, Arthus Sardain Merveille, Jeremy Salinas, Mikaël Thomas, Vincent Degrandis, Jurgen Devriese d'Intrafin, Matthieu Bonin, Vincent Lefebvre.

Et toute la communauté de Cuowd sans qui rien n'aurait été possible !

« Je dédie tout ce travail à mes amours Aëdan, Léna et Karen-Anne pour leur patience, leur soutien et leur inspiration. » - Damien

Concepteur du Jeu : Damien Chauveau

Rédaction : Damien Chauveau

Direction Artistique : Stefano Collavini

Responsable de la Conception Graphique : Luc-David Garraud

Conception Graphique : Luc-David Garraud, Stefano Collavini, Rodrigue Hubert

Illustration : Stefano Collavini, Rodrigue Hubert, Tatiana Barbesolle, Grégoire Brun, Oscar Casel, Camille Proust, Cédric Roux

Direction de Sculpture : Thomas David

Sculpture de Figurines : Thomas David, Edgar Ramos, Edgar Skomorowski

Rédaction des Règles : Paul Grogan (Gaming Rules!), Damien Chauveau

Relecture : Chris Spath, Bruce Fletcher

Responsable de Production : Damien Chauveau

Directeur Technique : David Deckeur

Directeur Créatif : Damien Chauveau

Éditeur : Aurora Game Studio

Distribution Française : Intrafin

Les visuels, les personnages, l'univers, et le livre de règles sont la propriété de Aurora Game Studio

Imprimé par LongPack Games

Hybris™ est une marque de Aurora Game Studio

Tous droits réservés

© 2021 Aurora Game Studio

Tous droits réservés



HISTOIRE

LA FIN D'UNE ÈRE

Les Dieux Primordiaux sont tombés. Traqués, capturés et torturés par leurs enfants, Chronos et ses pairs ne sont plus que des vestiges d'un ancien monde. L'ère des Olympiens vient de naître. Après des années de combats, un nouvel ordre est établi. Zeus ainsi que ses frères et sœurs ont pris la domination des cieux et du monde des mortels. Dorénavant, ils essaient de s'organiser pour se partager les royaumes restants et savoir qui sera le nouveau meneur.

Mais les Olympiens, malgré leur force colossale, ne sont pas encore de vrais dieux ! Ils doivent évoluer afin de déclencher l'étincelle qui les transformera en entité ultime. De plus, ils doivent asseoir leur domination dans le royaume des mortels et, pour ce faire, doivent utiliser l'essence même de leur père : l'Aegis. Cette énergie provient directement des Primordiaux eux-mêmes, capturés et enchaînés dans les Enfers. Grâce à cette énergie, les Olympiens peuvent répondre aux attentes des plus grandes villes de la Grèce Antique en y déployant les plus belles et prometteuses technologies.



RÉSUMÉ DU JEU

Dans Hybris, chaque joueur contrôle un Olympien en passe de devenir un dieu, en apportant écoute et technologie au peuple de la Grèce Antique.

Durant 6 Âges, les futurs dieux devront collectivement trouver les Primordiaux pour extraire l'Aegis et chasser toute menace risquant de rompre l'équilibre qu'ils essaient d'instaurer. Mais ils chercheront également à développer leurs pouvoirs et à se faire connaître des fidèles qui chanteront leurs louanges, en améliorant leur confort de vie par le biais de nouvelles technologies.

Chaque Olympien, accompagné de ses héros et prophètes, se déplacera dans différents lieux mythiques afin d'y réaliser des actions spécifiques, ou bien ira fouler les terres mortelles afin d'aider le peuple de Grèce. Au travers de ces actions, ils étendront leur influence et créeront de nouvelles technologies pour gagner des points de victoire, tout en débloquant de nouveaux pouvoirs et attributs les élevant au rang de dieu.

À la fin des 6 Âges, le joueur ayant le plus de points de victoire gagnera sa place sur le trône de l'Olympe et sera le garant de ce nouveau monde. Mais attention ! Si un joueur arrive à évoluer intégralement, la partie s'achève brutalement et il prend naturellement l'ascendant sur les autres prétendants.

MATÉRIEL

Remarque : L'Aegis, les Prières, les Fidèles et les jetons Lieu Bonus ne peuvent pas être limités. S'il n'y en a pas de disponibles quand vous devez en prendre un de la réserve générale, utilisez autre chose comme substitut.



1 plateau Principal (*Le Monde Mortel*)



6 plateaux Lieu (*L'Olympe, La Forge, Le Colisée, Les Enfers, L'Oracle et Les Moires*)



40 cartes Conflit du Colisée



5 cartes Héros du Colisée



39 cartes Prémonition



6 cartes Pilier Divin



10 cartes Primordial



Côté Plan



Côté Fabriqué

60 tuiles Technologie divisées en 5 types (*Architecture, Culture, Militaire, Science, et Social*)



33 cartes Quête (*17 Épopée et 16 Affrontement*)



2 cartes Posture



5 cartes Scénario



3 cartes Variante



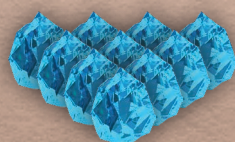
5 standees Héros du Colisée



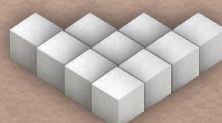
1 marqueur Âge



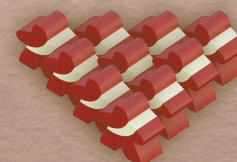
16 jetons Lieu Bonus



30 Aegis



30 cubes Prière



30 Fidèles



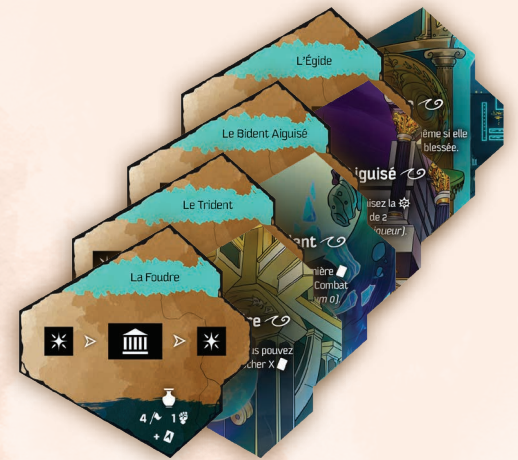
2 marqueurs de Combat



4 plateaux Olympien
(1 par joueur)



4 figurines Olympien
(1 par joueur)



24 tuiles Amélioration
(6 par joueur)



12 standees Héros
(3 par joueur)



12 standees Prophète
(3 par joueur)



12 Temples
(3 par joueur)



40 cubes
(10 par joueur, 8 Étincelle
et 2 pour les Pistes)



8 marqueurs Olympien
(2 par joueur, utilisés
pour la Grandeur et les
Points de Victoire)



60 jetons Olympien
(15 par joueur)



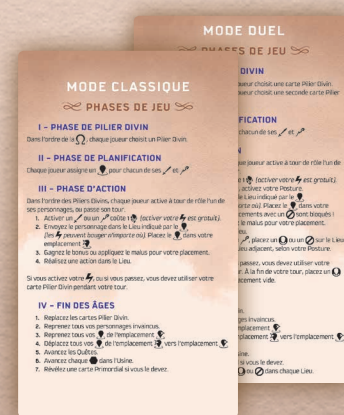
32 jetons Lieu
(8 par joueur)



72 cartes Conflit
(18 par joueur)



4 cartes Aide Olympien
(1 par joueur)



4 cartes Aide Tour de Jeu
(1 par joueur)



4 livrets d'Aide
(1 par joueur)

Rangement Game Trayz :

Pour plus de détails sur le rangement de la boîte, rendez-vous sur la chaîne YouTube d'Aurora Game Studio : www.youtube.com/c/AuroraGameStudioOfficial
Sur la playlist « Hybris - Game Trayz Storage Solution »

MISE EN PLACE

AIRE DE JEU PRINCIPALE



CRÉER LE MONDE

Placer le plateau Principal (Le Monde Mortel) au centre de l'aire de jeu, entouré des 6 plateaux Lieu :





- 1 Le Monde Mortel
- 2 L'Olympe
- 3 Le Colisée
- 4 Les Enfers
- 5 Les Moires
- 6 L'Oracle
- 7 La Forge



LIEUX


- A Placez le marqueur Âge sur la case I de la Piste d'Âge du plateau de l'Olympe.
- B Séparez les tuiles Technologie  par type en cinq piles. Placez-les sur leur symbole correspondant sur le plateau de l'Olympe. Les tuiles doivent être orientées vers le haut, côté Plan. Il n'est pas nécessaire de mélanger les piles.
- C Placez les 5 standees Héros du Colisée, dans n'importe quel ordre, sur leurs emplacements sur le plateau du Colisée. Puis, disposez les 5 cartes Héros du Colisée au-dessus des personnages correspondants.
- D Mélangez le paquet de cartes de Conflit du Colisée et placez-le face cachée sur son emplacement sur le plateau du Colisée.
- E Mélangez toutes les cartes Quête pour créer le paquet de Quête. Retournez les 3 premières cartes Quête et placez-les sur les emplacements en bas du plateau des Moires, avec le reste du paquet face cachée à leur gauche.
- F Mélangez le paquet de cartes Prémonition  et placez-le, face cachée, sur son emplacement sur le plateau de l'Oracle.
- G Prenez la carte Chronos dans le paquet Primordial et placez-la sur l'emplacement Primordial, sur le plateau des Enfers.
- H Triez les 9 cartes Primordial restantes en piles selon les symboles qui se trouvent au dos des cartes. Prenez une carte au hasard dans chaque pile et placez-la face cachée sur le symbole correspondant, sur le plateau de l'Oracle. Remettez les 6 cartes Primordial inutilisées dans la boîte sans les regarder.

PILIERS DIVINS ET RESSOURCES

- I Placez les 6 cartes Pilier Divin dans l'ordre croissant de gauche à droite, face visible, sous les plateaux de jeu.
- J Placez l'Aegis , les cubes Prière , les Fidèles , les jetons Lieu Bonus  et les marqueurs de Combat dans une réserve générale à côté des plateaux de jeu.

MARQUEURS OLYMPIEN

Chaque joueur choisit un Olympien et prend tous les composants de ce dernier.


- K Placez un des marqueurs Olympien de chaque joueur sur la piste de Grandeur , dans l'ordre croissant de leur Aura, comme indiqué sur leur plateau Olympien.

Remarque : Lors de la mise en place d'une partie à 3 joueurs, laissez la case 1 de la piste de Grandeur vide. Dans une partie à 2 joueurs, laissez les cases 1 et 2 vides, afin que les marqueurs Olympien soient toujours placés dans l'ordre croissant des Aura, mais à la fin de la piste.



Aura

Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, Zeus (avec une Aura de 1) commencera sur la case 2, suivi de Poséidon (Aura de 3) et d'Hadès (Aura de 7), respectivement sur les cases 3 et 4. La case 1 sera donc vide lors de cette mise en place, car il s'agit d'une partie à 3 joueurs.

- L Placez le second marqueur Olympien de chaque joueur sur la case 0 (indiquée par ) de la piste de Point de Victoire (l'ordre n'a pas d'importance).

MISE EN PLACE ZONE DU JOUEUR



Pour chaque joueur :

- A** Placez le plateau Olympien de votre choix devant vous.
- B** Prenez les 6 tuiles Amélioration de votre Olympien et placez-les à l'endroit approprié sur votre plateau Olympien. Le côté illustration de la tuile doit être caché.
- C** Placez les 8 cubes Étincelle, les 3 Temples, ainsi que les 2 Prophètes et les 2 Héros de votre couleur sur les emplacements correspondants de vos tuiles Amélioration, comme indiqué par ces symboles :
 - ☀ Cube Étincelle 🌀 Prophète
 - 🏛 Temple ⚔ Héros
- Remarque** : les Héros ont des noms uniques ; placez-les sur les tuiles Amélioration ayant le même nom.
- D** Placez 1 cube de votre couleur sur la case de départ de votre piste de Détermination, sur le côté gauche de votre plateau Olympien (indiqué par une flèche).
- E** Placez 1 cube de votre couleur à côté du symbole Ω situé au début de la piste de Bonté, sur le côté droit de votre plateau Olympien.
- F** Placez votre figurine Olympien ⚡, ainsi que vos standees Prophète 🌀 et Héros ⚔ restants (1 de chaque) dans votre réserve, à côté de votre plateau Olympien.

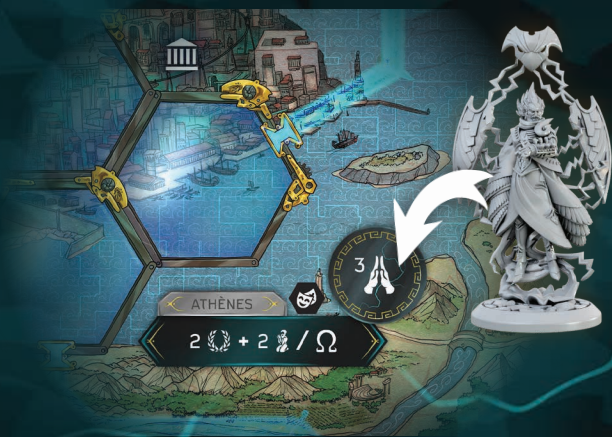
- G** Placez vos 8 jetons Lieu 📍 et 15 jetons Olympien 🌀 dans votre réserve, à côté de votre plateau Olympien. Notez que dans le jeu de base, vous n'utiliserez que le côté représentant le visage de votre Olympien.
- H** Prenez les 18 cartes Conflit 🗡 de votre Olympien. Trouvez la carte Conflit Améliorée (ayant le symbole 🗡 à côté de son nom) et placez-la, face cachée, sous le symbole 🗡, situé sur le côté gauche de votre plateau Olympien.
- I** Mélangez vos 17 cartes Conflit 🗡 restantes et placez-les face cachée à côté de votre plateau Olympien. Piochez la carte du dessus et mettez-la dans votre main. Laissez de la place à côté de votre paquet pour symboliser la pile de défausse.
- J** Piochez une carte Prémonition 🗡 de l'Oracle et placez-la face cachée à côté de votre plateau Olympien. Vous pouvez la regarder à tout moment, mais gardez-la cachée des autres joueurs.
- K** Prenez 3 Aegis 🛡 de la réserve générale et placez-les dans la zone de stockage correspondante sur votre plateau Olympien.
- L** Placez votre carte Aide Olympien et votre Livret d'Aide à proximité pour vous y référer pendant le jeu.

APERÇU DU JEU

À la fin du 6^e Âge, le joueur ayant le plus de Points de Victoire (PV) se voit attribuer le Trône de l'Olympe et remporte la partie. Cependant, si à un moment donné un joueur réussit à débloquer ses 6 tuiles Amélioration, la partie se termine immédiatement et ce joueur gagne automatiquement, sans tenir compte des Points de Victoire.

Pour obtenir la victoire, vous devrez réaliser tout ou une partie des points suivants :

ÉTENDEZ VOTRE INFLUENCE



Faites connaître votre nom au travers de la Grèce Antique afin de recruter des Fidèles qui vous suivront et fabriqueront des Temples à votre effigie.

CRÉEZ DES TECHNOLOGIES



Répondez aux besoins des humains en leur donnant accès à des technologies modernes qui changeront leur vie. Ils vous récompenseront au travers de leur confiance et de leurs prières.

ÉLEVEZ-VOUS



Absorbés les prières, grandissez en octroyant la vie aux plus grands Héros, et développez votre singularité afin de réveiller l'étincelle divine qui sommeille en vous.

COMBATTEZ



Affrontez d'horribles bêtes ou contestez l'emprise tyrannique d'un autre Olympien qui vient soumettre son peuple. Mais attention, vos ressources sont limitées, et même un combat victorieux peut vous mettre dans une future position délicate.

PROPHÉTISEZ



Entendez ces murmures lointains influençant votre destinée... Faut-il lutter contre ces visions ? Si vous le faites, vous les affronterez seul. Ces Prémonitions peuvent apporter de la motivation à votre périple. Attention cependant à ne pas trop vous éloigner de votre quête ultime...

RÈGLES FONDAMENTALES


GAGNER, PAYER, PERDRE

Pendant la partie, il y a des effets vous faisant gagner, payer ou perdre quelque chose. Ces effets sont indiqués par des icônes ou du texte sur les emplacements de Lieu, des cartes ou d'autres éléments du jeu.

Lorsqu'une action ou un effet vous demande de « Payer » quelque chose et que vous ne pouvez pas le faire en totalité, vous ne pouvez pas effectuer cette action ou cet effet.

Quand un effet vous demande de « Perdre » quelque chose et que vous n'en avez pas assez, perdez d'abord ce que vous pouvez, puis perdez ensuite 1 Point de Grandeur. Vous ne perdez qu'un seul Point de Grandeur par effet, quelle que soit l'importance de la perte, et même si cette perte est composée d'une combinaison de choses.



Point de Victoire : Quand vous gagnez des Points de Victoire (PV), avancez votre marqueur de 1 case sur la piste de Point de Victoire pour chaque  gagné. Quand vous payez ou perdez des PV, reculez votre marqueur. Les PV ne peuvent jamais être réduits en dessous de zéro.



Aegis^[1] : Quand vous gagnez un Aegis, prenez-le de la réserve générale et placez-le sur votre plateau Olympien. Quand vous payez ou perdez un Aegis, remettez-le de votre plateau Olympien vers la réserve générale.



Fidèle^[1] : Quand vous gagnez un Fidèle, prenez-le de la réserve générale et placez-le sur votre plateau Olympien. Quand vous payez ou perdez un Fidèle, remettez-le de votre plateau Olympien vers la réserve générale.



Prière : Quand vous gagnez une Prière, prenez-la du Puits de Prières du Monde Mortel et placez-la sur votre plateau Olympien. Si le Puits est vide, ignorez cet effet. Quand vous payez ou perdez une Prière, remettez-la de votre plateau Olympien vers la réserve générale.



Prière générée : Quand vous générez une Prière, prenez-la de la réserve générale et placez-la dans le Puits de Prières (dans le Monde Mortel). Après avoir résolu tout effet qui ajoute un certain nombre de Prières dans le Puits, vérifiez s'il y a un débordement (voir encadré).



Grandeur : Quand vous gagnez un Point de Grandeur, déplacez votre marqueur de 1 case vers l'avant sur la Piste de Grandeur. Si vous êtes déjà sur la case 1, gagnez 1 PV à la place. Quand vous perdez un Point de Grandeur, reculez votre marqueur de 1 case sur la Piste de Grandeur. Si vous êtes déjà sur la case 4, perdez 1 PV à la place.

Note: Quand vous déplacez votre marqueur, si la case dans laquelle vous vous déplacez contient déjà un marqueur d'un autre joueur, échangez les deux marqueurs de place. Les cases vides entre marqueurs sont possibles dans les parties de moins de 4 joueurs.



Bonté : Quand vous gagnez de la Bonté, avancez votre marqueur de 1 case vers le haut sur votre piste de Bonté (jamais au-dessus de la case 5). Quand vous perdez de la Bonté, déplacez votre marqueur de 1 case vers le bas de votre piste de Bonté (jamais en dessous de la case 1).



Détermination: Quand vous gagnez de la Détermination, avancez votre marqueur de 1 case vers le haut sur votre piste de Détermination (jamais au-dessus de la case 6). Quand vous perdez de la Détermination, déplacez votre marqueur de 1 case vers le bas de votre piste, mais jamais en dessous de la première case.



Carte Conflit : Quand vous gagnez une carte Conflit, piochez la première carte de votre paquet Conflit et ajoutez-la à votre main.



Icône d'action : Quand il y a une icône d'action, réalisez cette action.



Jeton Lieu Bonus^[1] : Quand vous obtenez ce bonus, prenez un jeton Lieu Bonus de la réserve générale et ajoutez-le à votre réserve.



Étincelle : Quand vous obtenez ce bonus, retirez 1 cube Étincelle d'une de vos tuiles Amélioration (voir page 15).



Temple : Quand vous obtenez ce bonus, retirez 1 Temple d'une de vos tuiles Amélioration (voir page 15).



Prophète / Héros : Quand vous obtenez ce bonus, retirez un Prophète ou un Héros d'une de vos tuiles Amélioration (voir page 15).



Carte Prémonition : Quand vous gagnez ce bonus, piochez une carte Prémonition du plateau Oracle et placez-la face cachée près de votre plateau Olympien (voir page 16).

^[1] Ces éléments ne sont pas limités. Si vous n'en avez plus, utilisez autre chose comme substitut.

PAQUETS DE CARTES

Lorsqu'un paquet de cartes est vide, mélangez immédiatement la défausse correspondante pour créer un nouveau paquet.

RÈGLE D'OR

Le texte figurant sur n'importe quel élément du jeu a priorité sur tout ce qui figure dans ce livre de règles.

PUITS DE PRIÈRES

Quand des Prières sont ajoutées au Puits de Prières, vous devez immédiatement vérifier le débordement après qu'elles aient été ajoutées.



S'il y a de 9 à 13 Prières dans le Puits de Prières, le joueur actif doit perdre 1 de ses Fidèles qu'il remplace dans la réserve générale.

S'il y a 14 Prières ou plus dans le Puits de Prières, suivez ces étapes :

- Le joueur le plus haut sur la piste de Grandeur possédant au moins un temple dans une Ville doit détruire un de ses Temples (en le retirant de la partie).
- Videz le Puits en remettant toutes ses Prières dans la réserve générale.

COMMENT JOUER

Hybris est joué en 6 Âges. Chaque Âge est divisé en 4 phases, se jouant dans l'ordre suivant :

1. Phase de Pilier Divin
2. Phase de Planification
3. Phase d'Action
4. Phase de Fin des Âges

1. PHASE DE PILIER DIVIN

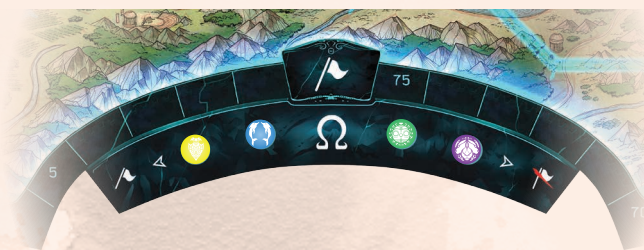
En suivant l'ordre des marqueurs Olympien sur la piste de Grandeur (de gauche à droite), chaque joueur choisit une carte Pilier Divin qui l'aidera à définir sa stratégie au cours de cet Âge. Lorsque vous choisissez un Pilier Divin, prenez-le et placez-le face visible dans l'emplacement dédié en haut de votre plateau Olympien.

CARTES PILIER DIVIN

Chaque Pilier Divin possède un pouvoir unique. Après avoir choisi une carte Pilier Divin, son pouvoir vous est disponible pendant cet Âge. Mais attention, un Pilier Divin accorde également un avantage à chacun des autres joueurs, que vous utilisiez ou non son pouvoir ! De plus, les Piliers Divins déterminent l'ordre du tour pendant la Phase d'Action. Tous les joueurs réaliseront leurs actions dans l'ordre croissant des nombres figurant au milieu des cartes Pilier Divin choisies.

Chaque carte Pilier Divin possède :

- A Le nom du Pilier Divin.
- B Le pouvoir du Pilier Divin, disponible pendant l'Âge où vous l'avez choisi.
- C Le bénéfice que les autres joueurs recevront pendant l'Âge où vous avez choisi votre Pilier Divin.
- D Le numéro du Pilier Divin, utilisé pour déterminer l'ordre du tour lors de la Phase d'Action.
- E Le dos de la carte indique également ce numéro.



Par exemple, durant le premier Âge, Zeus est en jeu. Il choisit un Pilier Divin en premier car il a une Aura de 1, il est donc le plus haut placé sur la piste de Grandeur, suivi de Poséidon,

Athéna, et enfin Hadès (avec des Auras respectives de 3, 5, et 7). Durant les Âges suivants, l'ordre sera déterminé par les actions des joueurs qui auront peut-être modifié la position des marqueurs sur la piste de Grandeur.

Une fois que tous les joueurs ont choisi leur Pilier Divin, ajoutez 1 Prière sur chaque carte Pilier Divin non choisie qui n'en a pas déjà une. Durant les Âges suivants, si vous choisissez un Pilier Divin ayant 1 Prière sur lui, ajoutez cette Prière dans votre réserve personnelle, au centre de votre plateau Olympien, sur l'illustration.




Par exemple, Athéna choisit la carte Divine Pilier 1 et la place dans l'emplacement situé en haut de son plateau Olympien. Comme il y avait une Prière sur ce Pilier Divin, elle prend également cette ressource et la place dans sa réserve.



2. PHASE DE PLANIFICATION

Chaque joueur choisit et place secrètement un de ses jetons Lieu disponibles sous chacun de ses standees Héros et Prophète disponibles. Cela déterminera le Lieu que chaque personnage pourra visiter pendant la Phase d'Action.

Notes :

- Un jeton Lieu disponible est un jeton de votre réserve qui n'est pas déjà placé sous un personnage (ceux de votre emplacement Lieux Utilisés ou de l'emplacement Lieux Indisponibles ne sont pas disponibles).
- N'attribuez pas de jeton Lieu à votre figurine Olympien.
- Placer un jeton Lieu sous un Héros / Prophète est facultatif.
- Au début de la partie, vous n'aurez qu'un Héros et un Prophète disponibles (ceux qui ont été placés à côté de votre plateau Olympien pendant la mise en place). Les autres personnages qui commencent sur vos tuiles Amélioration doivent être débloqués par des actions avant de pouvoir être utilisés (voir page 15).
- Les Prophètes ne peuvent pas visiter Les Moires ou le Colisée ; ces jetons Lieu ne peuvent pas être affectés aux Prophètes.
- Au cours de la partie, vous pouvez gagner des jetons Lieu Bonus . Un jeton Lieu Bonus peut être attribué à un Héros ou un Prophète, ce qui leur permet de visiter n'importe quel Lieu (les Prophètes ne peuvent pas visiter Les Moires ou le Colisée). Lorsque vous activez ce personnage lors de la Phase d'Action, vous déciderez quel Lieu celui-ci ira visiter.

PERSONNAGES

Chaque joueur dispose de 3 types de personnages : un Olympien, 3 Héros, et 3 Prophètes. Chaque type de personnage a un rôle différent à jouer, et les principales différences entre eux sont les suivantes :



Les **Olympiens** ne coûtent rien pour être activés et peuvent se rendre dans n'importe quel Lieu. Lorsqu'ils sont activés, ils doivent résoudre leur carte Pilier Divin. Ils peuvent participer aux Combats.



Les **Héros** coûtent 1 Aegis pour être activés et nécessitent un jeton Lieu. Ils peuvent participer aux Combats, et se rendent aux Enfers s'ils sont défaits.



Les **Prophètes** coûtent 1 Aegis pour être activés et nécessitent un jeton Lieu. Ils ne peuvent pas se rendre au Colisée ou chez Les Moires. Ils ne peuvent pas combattre et fuient s'ils sont attaqués.

3. PHASE D'ACTION

Pendant cette phase, les joueurs jouent à tour de rôle dans l'ordre croissant des numéros figurant sur leurs cartes Pilier Divin, et en continuant ce cycle jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

À votre tour, vous devez choisir l'une des deux options suivantes :

- Activer un de vos personnages
- Passer

ACTIVER UN PERSONNAGE

Activez l'un des personnages de votre réserve. Pour activer votre Olympien, il ne doit pas être blessé. Pour activer un Héros ou un Prophète, il doit avoir un jeton Lieu sous son standee.

Ensuite, effectuez les étapes suivantes avec le personnage activé :

1. PAYER L'ACTIVATION

Activer votre Olympien est gratuit. Cependant, pour activer un Héros ou un Prophète, vous devez payer 1 Aegis à la réserve générale. Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas payer ce coût, vous ne pouvez pas activer un Héros ou un Prophète.

2. DÉPLACER LE PERSONNAGE

Si vous activez un Héros / Prophète, révélez le jeton Lieu que vous avez placé sous le personnage choisi, et déplacez ce personnage sur le Lieu correspondant. Ensuite, placez le jeton Lieu révélé dans l'emplacement Lieux Utilisés de votre plateau Olympien.

Si vous révélez un jeton Lieu Bonus, déplacez le personnage vers n'importe quel Lieu de votre choix, puis défaussez le jeton Lieu Bonus au lieu de le placer dans votre emplacement Lieux Utilisés.

Si vous activez votre Olympien, déplacez-le vers n'importe quel Lieu.

Lorsque vous déplacez votre personnage vers un Lieu, placez-le soit sur un emplacement vide de ce Lieu, soit sur un emplacement entouré d'une ligne pointillée (indiquant qu'il n'y a pas de limite au nombre de personnages sur cet emplacement). S'il n'y a pas d'emplacement disponible, placez le personnage sur l'illustration du Lieu à la place.

Le Monde Mortel est un Lieu spécial qui suit des règles légèrement différentes (voir l'encadré ci-dessous).

Notes :

- Les Prophètes ne peuvent pas se déplacer chez Les Moires ou le Colisée.
- Vous devez être en mesure d'effectuer une action sur le Lieu. Si vous ne pouvez pas, vous n'êtes pas autorisé à envoyer votre personnage dans ce Lieu.

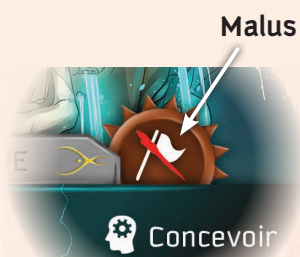
LE MONDE MORTEL

Lorsque vous déplacez un personnage dans le Monde Mortel, vous pouvez le placer soit sur un emplacement vide, soit sur un emplacement déjà occupé par le personnage d'un autre joueur. Si vous déplacez un personnage sur un emplacement occupé, un Combat se déclenche pour déterminer qui occupera l'emplacement (voir page 25).

Note : Les Prophètes ne peuvent pas se battre, vous ne pouvez donc pas les envoyer dans des emplacements occupés.

3. GAGNER UN BONUS / SUBIR UN MALUS

Si vous avez placé votre personnage sur un emplacement, vous devez immédiatement gagner le bonus représenté sur cet emplacement, si vous le pouvez. Si vous avez placé votre personnage sur l'illustration (parce qu'il n'y avait pas d'emplacement disponible), vous devez immédiatement subir le malus indiqué à droite du nom du Lieu (perte de 1 de ce qui est représenté). Voir page 9 pour la liste de ces bonus et malus.



4. RÉALISER UNE ACTION

Vous devez réaliser une action de votre choix dans ce Lieu. Les Lieux et leurs actions sont détaillés aux pages 16 à 24.



Par exemple, lors de votre tour, vous décidez d'activer un de vos Héros. Vous payez 1 Aegis et révélez le jeton Lieu sous le Héros : il s'agit ici de « L'Olympe ». Vous placez le Héros sur l'emplacement vide ayant le bonus de Point de Grandeur, vous gagnez donc 1 Point de Grandeur. Ensuite, vous choisissez entre l'action Concevoir ou l'action Convertir.

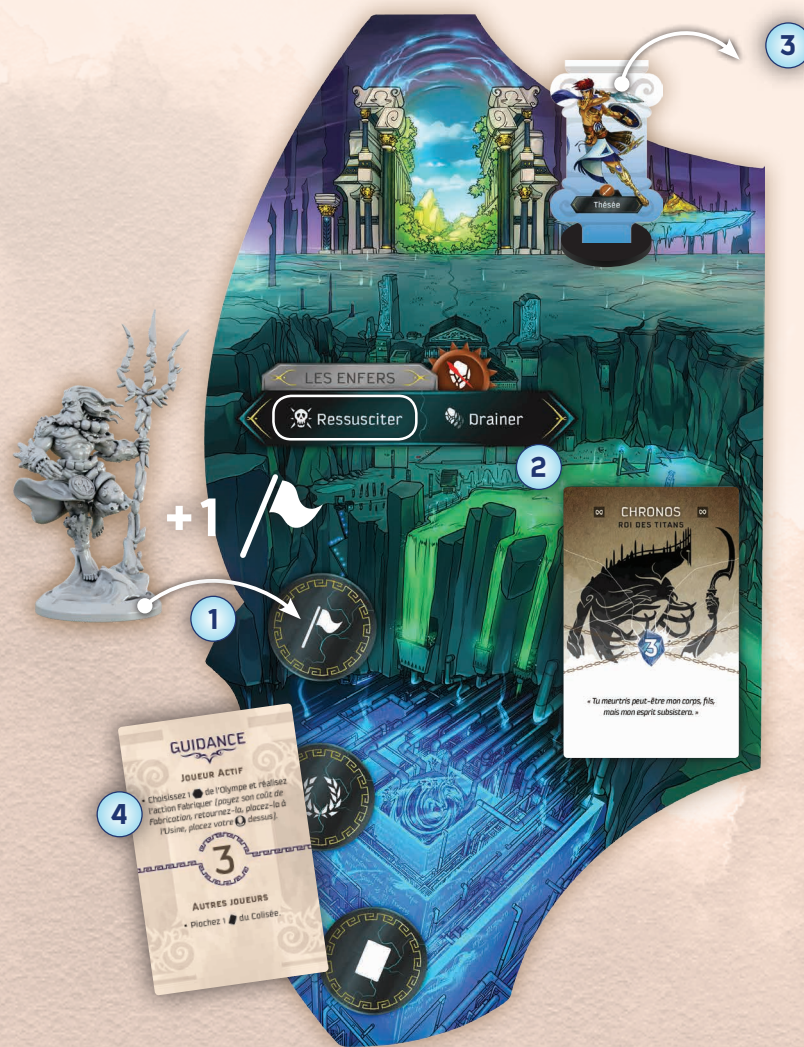
RÉSoudre LES CARTES PILIER DIVIN

Lors d'un tour où vous activez votre Olympien, vous devez également résoudre votre carte de Pilier Divin (soit avant de vous déplacer, soit avant d'effectuer une action, ou bien après avoir effectué une action) :

1. Vous **pouvez** utiliser l'effet figurant sur la partie supérieure de votre carte Pilier Divin.
2. Tous les autres joueurs reçoivent l'avantage figurant sur la partie inférieure de la carte (que vous ayez ou non utilisé son pouvoir).
3. Retournez votre carte Pilier Divin face cachée pour indiquer qu'elle a été activée durant cet Âge.

Pour tout détail concernant les cartes Pilier Divin, voir page 10.

Note : Si vous passez votre tour sans activer votre Olympien, vous ne pourrez pas activer la partie supérieure du Pilier Divin, mais les autres joueurs recevront quand même le bénéfice de la partie inférieure de la carte.



Par exemple, durant votre tour, vous décidez d'envoyer votre Olympien, Poséidon, aux Enfers. Vous choisissez de placer votre figurine sur l'emplacement vide avec le bonus de Point de Victoire 1, gagnant ainsi 1 PV. Ensuite, vous choisissez l'action Ressusciter 2 et reprenez votre Héros mort, Thésée 3, en plaçant son standee à côté de votre plateau Olympien. Vous utilisez ensuite le pouvoir de votre Pilier Divin, Guidance 4, pour prendre une tuile Technologie de votre choix à l'Olympe, en payant son coût et en la plaçant à l'Usine sur le plateau de la Forge. Ensuite, tous les autres joueurs reçoivent l'avantage de la partie inférieure de Guidance, piochant chacun 1 carte Conflit du Colisée.

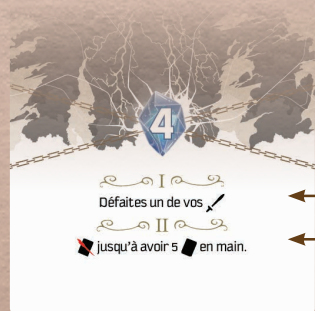
PASSER

Au lieu d'activer un Héros, un Prophète, ou votre Olympien, vous pouvez choisir de passer. Si vous avez déjà activé tous vos personnages, vous devez passer. Lorsque vous passez, retirez les jetons Lieu sous les Héros ou les Prophètes que vous n'avez pas activé durant cet Âge, et remettez-les dans votre réserve à côté de votre plateau Olympien (ne les placez pas dans l'emplacement Lieux Utilisés puisque vous ne les avez pas utilisés). Si vous n'avez pas activé votre Olympien durant cet Âge, tous les autres joueurs reçoivent maintenant l'avantage de la partie inférieure de votre carte Pilier Divin. Après quoi, retournez cette carte (voir Résoudre les Cartes Pilier Divin ci-contre). Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus jouer pour cet Âge. Les autres joueurs continuent à jouer leur tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

4. PHASE DE FIN DES ÂGES

Une fois que tous les joueurs ont passé la Phase d'Action, l'Âge se termine. Effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

- Orientation :** Remettez les 6 cartes Pilier Divin, face visible, dans leur position de départ, par ordre croissant, à côté des plateaux de jeu.
- Repos :** Chaque joueur retire sa figurine Olympien et ses standees Héros et Prophète des Lieux, et les place à côté de son plateau Olympien. Relevez tous les Olympiens qui sont couchés (ceux qui ont été blessés pendant cet Âge ont maintenant récupéré).
Note : Laissez les Héros défaits aux Enfers.
- Permission :** Chaque joueur remet tous les jetons Lieu de l'emplacement Lieux Indisponibles de son plateau Olympien vers sa réserve (ils pourront être réutilisés lors de l'Âge suivant).
- Occupation :** Chaque joueur déplace tous les jetons Lieu de son emplacement Lieux Utilisés vers son emplacement Lieux indisponibles.
- Progression des Quêtes :** Si une carte Quête se trouve dans la zone la plus à droite du plateau des Moires, retirez-la du jeu, en rendant les jetons Joueur qui se trouvaient dessus à leurs joueurs respectifs. Ensuite, faites glisser les Quêtes restantes vers la droite et piochez de nouvelles cartes pour combler les zones vides. Il devrait maintenant y avoir 3 cartes Quête face visible.
- Travail de la Forge :** Avancez d'une case chaque tuile Technologie sur la piste Usine de la Forge. Si cela fait sortir une tuile Technologie de la Forge, le joueur dont le jeton Joueur est sur la tuile la prend et la place sur une case vide Stockage de Technologie de son plateau Olympien. Chaque joueur peut avoir un maximum de 2 tuiles Technologie sur son plateau Olympien. Si vous obtenez une troisième tuile, choisissez l'une des trois et retirez-la du jeu (votre troisième tuile peut remplacer une de vos tuiles existantes).
- Peur :** Si le marqueur d'Âge est sur un symbole Primordial (α , β , ou γ) :
 - Révélez la carte Primordial correspondante à l'Oracle et appliquez l'effet Courroux I à tous les joueurs (dans l'ordre de leur position sur la piste de Grandeur). Les joueurs qui ont une carte Conflit à côté du plateau de l'Oracle sont immunisés contre l'effet Courroux I.
 - Appliquez l'effet Courroux II de la carte à tous les joueurs (dans l'ordre de Grandeur).
 - Placez la carte sur le plateau des Enfers, au-dessus des cartes qui s'y trouvent déjà.
 - Déplacez toutes les cartes Conflit qui ont été placées à côté du plateau de l'Oracle pendant les actions Présage dans les piles de défausse des joueurs correspondants, et rendez à ces joueurs les jetons Joueur qui étaient dessus.



← Courroux I

← Courroux II



Par exemple, à la fin du deuxième Âge, la carte Primordial α est retournée, révélant Ouranos ①. L'effet Courroux I d'Ouranos est appliqué à tous les joueurs sauf Hadès, qui possède une carte Conflit à côté du plateau de l'Oracle ②. L'effet Courroux II est alors appliqué à tous les joueurs. Enfin, Ouranos est placé au-dessus de Chronos sur le plateau des Enfers ③.

Si vous venez de terminer le 6^e Âge, la partie se termine. Sinon, avancez le marqueur d'Âge d'une case sur la piste des Âges et passez à l'Âge suivant.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine de l'une des deux façons suivantes :

- Si un joueur débloque sa dernière Amélioration (voir page 15), la partie se termine et ce joueur gagne immédiatement.
- Sinon, à la fin du 6^e Âge, le joueur ayant le plus de Points de Victoire gagne. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui est le plus haut dans l'ordre de la piste de Grandeur gagne.

PLATEAU OLYMPIEN



Votre plateau Olympien vous permet de visualiser chacune des informations propres à votre personnage, ainsi que des emplacements pour stocker des ressources, les jetons Lieu 📍, et les tuiles Technologie 🧩.

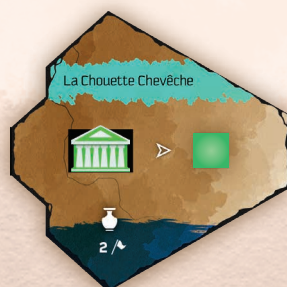
- A** **Aura** : Cette valeur détermine votre position de départ sur la piste de Grandeur Ω.
- B** **Pouvoirs spéciaux** : Capacités ou effets qui sont uniques à votre Olympien. Résolez-les chaque fois qu'une des situations listées se déclenche.
- C** **Piste Étincelle** ✦ : Cela représente l'essence divine de votre Olympien. Avancer sur cette piste permet de débloquent des bonus.
- D** **Piste de Détermination** 👊 : Cela représente la force physique et mentale de votre Olympien. Elle détermine la valeur totale des cartes Conflit 🗡️ que vous pouvez jouer lors d'un Combat.
- E** **Piste de Bonté** ☪ : Cela représente l'empathie de votre Olympien envers le peuple grec. En progressant sur cette piste, vous pouvez accumuler des bonus qui peuvent être obtenus en déployant des tuiles Technologie 🧩.
- F** Stockez votre **Aegis** 🛡️ ici. Elle représente la matière divine constituant les Primordiaux.
- G** Stockez vos **Fidèles** 🧑 ici. Ce sont des mortels qui suivent les Olympiens et les aident à créer des Technologies.
- H** Stockez vos **Prières** 🙏 ici. Elles représentent les souhaits de chaque âme vivant dans la Grèce Antique, et peuvent être récupérées en déployant des Technologies.
- I** **Lieux Utilisés** 📍 : Quand vous activez un Héros ou un Prophète, placez le jeton Lieu que vous avez utilisé dans cet emplacement.
- J** **Lieux Indisponibles** 📍 : Les jetons Lieu que vous ne pouvez pas utiliser sont placés dans cet emplacement. Ils vous seront rendus lors de la phase de Fin des Âges.
- K** **Cases stockage de Technologie** : Après qu'une de vos tuiles Technologie ait quitté l'Usine du plateau Forge et avant que vous ne la déployiez dans une Ville, stockez-la dans l'une de ces 2 cases.
- L** **Améliorations** : Voir page 15.
- M** **Pilier Divin** : Emplacement pour votre carte Pilier Divin.

TUILES AMÉLIORATION

Votre plateau Olympien dispose de 6 tuiles Amélioration. Vous les débloquentez en retirant tous les éléments qu'elles contiennent pendant la partie. Les éléments sur chaque tuile doivent être retirés dans l'ordre, de gauche à droite.

Si vous avez la possibilité de retirer un type d'élément, mais qu'aucun de ces éléments n'est le plus à gauche sur vos tuiles Amélioration, vous ne pourrez pas retirer d'élément.

Par exemple, si vous avez la possibilité de retirer une Étincelle, vous ne pouvez pas choisir l'Amélioration « Chouette Chevêche » (parce que l'élément le plus à gauche est un Temple).



Quand vous retirez :




Une **Étincelle**, placez-la dans l'emplacement vide le plus à gauche sur votre piste Étincelle en recevant le bonus que vous avez recouvert.




Un **Prophète** ou un **Héros**, placez leur standee à côté de votre plateau Olympien. Ils seront disponibles pour réaliser des actions dès le prochain Âge.

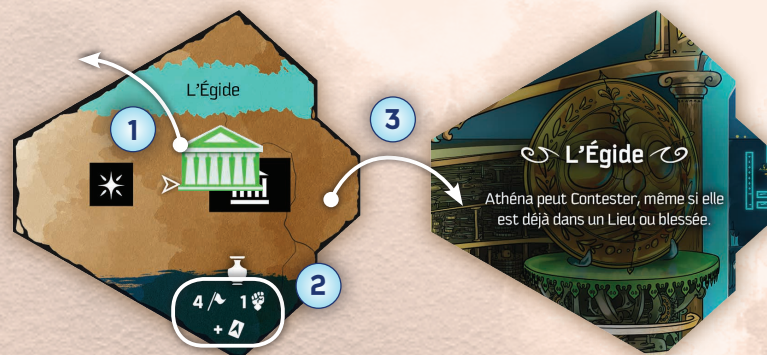


Un **Temple**, placez-le dans la zone de Temple de n'importe quelle Ville du Monde Mortel où vous n'en avez pas (vous ne pouvez avoir qu'un seul Temple par Ville). Un Temple dans une Ville vous permet d'obtenir un bonus lorsque vous réalisez une action dans cette Ville.

Lorsque vous retirez le dernier élément d'une tuile Amélioration, gagnez la récompense décrite sous l'icône , puis retournez la tuile. L'Amélioration est maintenant débloquée et vous permet d'obtenir un effet permanent et/ou un bonus unique.

Note : La récompense  signifie que vous ajoutez votre carte Conflit Améliorée dans votre main.

Si vous parvenez à débloquent votre 6^e et dernière tuile Amélioration, vous gagnez la partie immédiatement.



Par exemple, lors d'une visite à l'Olympe, vous réalisez l'action Convertir pour vous permettre de retirer un Temple d'une de vos tuiles Amélioration. Vous choisissez l'Amélioration « L'Égide » en retirant le Temple **1** (et en le plaçant dans une Ville), gagnant ainsi 4 Points de Victoire, 1 Détermination et ajoutant votre carte Conflit Améliorée dans votre main **2**. Retournez la tuile **3**.

TECHNOLOGIES

Pendant le jeu, chaque Olympien s'efforcera d'améliorer la Grèce sur le plan technologique, en offrant une meilleure qualité de vie à sa population.

Il existe 5 types de Technologies différents :



Culture



Social



Science



Militaire

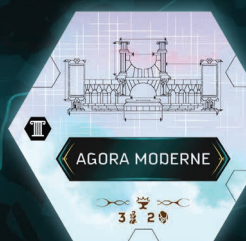


Architecture

Le processus d'acquisition et la pose d'une tuile Technologie dans une Ville nécessite une série d'actions effectuées dans différents Lieux du jeu. Chacune de ces actions est expliquée plus en détail dans la suite du livre de règles :

- L'Olympe - Page 16
- La Forge - Page 17
- Le Monde Mortel - Pages 23-24

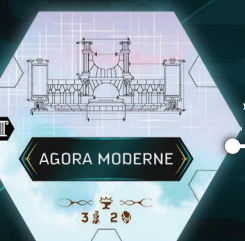
L'Ideé



À l'Olympe

Concevoir

L'Atelier



À la Forge

Fabriquer

L'Usine



À la Forge

Produire

Stockage



Plateau Olympien

Déployer

Déploiement



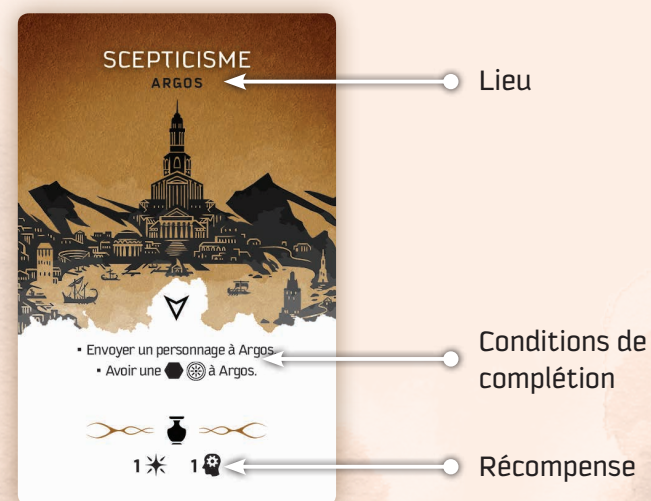
Dans une Ville

PRÉMONITIONS

Les cartes Prémonition peuvent aider votre Olympien à développer ses Améliorations plus rapidement. Vous commencez la partie avec une carte Prémonition, et vous pouvez en obtenir d'autres en visitant l'Oracle. Les cartes Prémonition sont conservées face cachée à côté de votre plateau Olympien, mais vous pouvez les consulter à tout moment.

Durant votre tour, si vous envoyez un personnage dans le Lieu nommé sur l'une de vos cartes Prémonition et que vous remplissez les conditions de complétion, vous pouvez révéler la carte et gagner la récompense indiquée. Ensuite, placez la carte face visible dans la pile de défausse sur le plateau Oracle.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Prémonition que vous possédez. Vous pouvez compléter une carte Prémonition au cours du même tour où vous la piochez.



LIEUX

L'OLYMPE

L'Olympe est le royaume des Dieux. On peut y récupérer des plans de Technologie ou y convertir des Prières en échange de précieuses récompenses.

CONVERTIR

Vous pouvez effectuer un nombre illimité de conversions, y compris la même conversion plusieurs fois. Pour chaque conversion, choisissez une ligne du tableau de conversion sur le plateau de l'Olympe, et payez le nombre indiqué de Prière depuis votre plateau Olympien pour recevoir immédiatement le bonus correspondant. Remettez toutes les Prières dépensées dans la réserve générale.

Par exemple, vous envoyez un personnage à l'Olympe et vous décidez de réaliser l'action Convertir. Vous avez 7 Prières sur votre plateau Olympien. Vous choisissez de convertir 4 Prières pour construire un Temple, et 2 autres Prières pour 1 Point de Grandeur, vous laissant avec 1 Prière restante.

CONCEVOIR

Prenez une tuile Technologie de votre choix dans n'importe quelle pile du plateau de l'Olympe, et placez-la sur la case A de l'Atelier d'Héphaïstos à la Forge, du côté plan. Placez un de vos jetons Olympien sur la tuile pour l'identifier comme étant la vôtre. S'il y a déjà une tuile Technologie sur la case A, reportez-vous aux règles de la Forge à la page suivante.

PISTE DES ÂGES

En bas du plateau de l'Olympe se trouve la piste des Âges, qui est utilisée pour suivre l'Âge du jeu en cours, ainsi que les Âges durant lesquels un Primordial sera révélé (voir page 13).



LA FORGE

L'antre d'Héphaïstos, le Dieu forgeron, abrite les outils nécessaires pour manipuler l'Aegis. En utilisant ses lignes de production, de nouvelles Technologies peuvent être imaginées puis fabriquées.

L'ATELIER D'HÉPHAÏSTOS

À chaque fois que vous ajoutez une tuile Technologie à l'Atelier, elle est placée sur la case A. Vous pouvez ensuite réaliser l'action Fabriquer pour déplacer cette tuile vers l'Usine, en payant les coûts de Fabrication, comme expliqué ci-dessous.

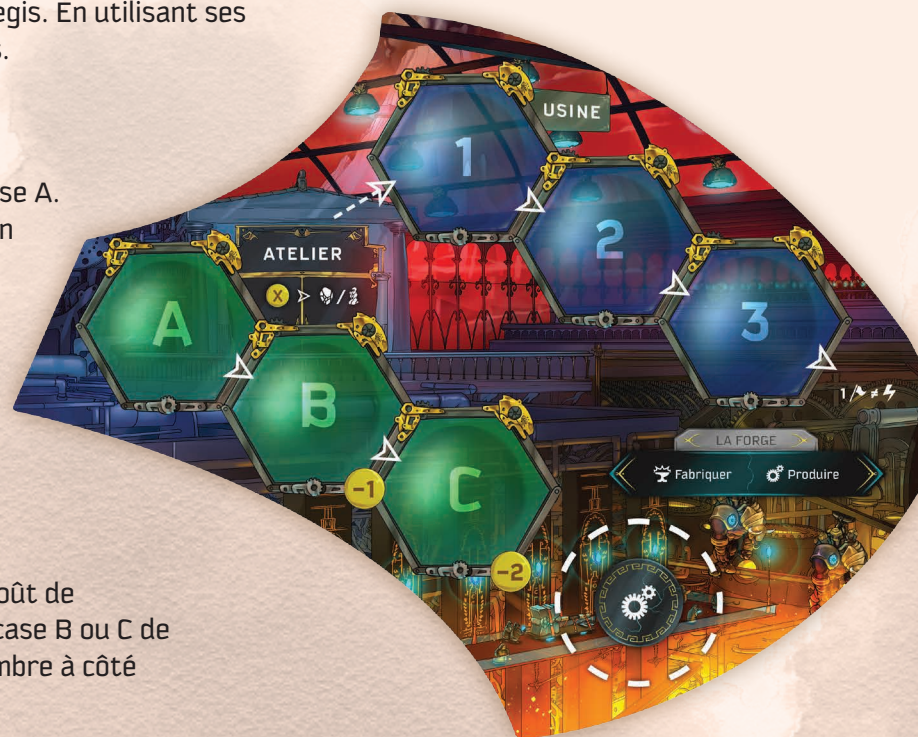
Si la case A est déjà occupée lorsque vous placez une tuile Technologie dans l'Atelier, faites d'abord glisser la tuile présente vers la case B, et ainsi de suite. Si cela pousse une tuile hors de la case C, déplacez cette Technologie sur la case 1 de l'Usine sans payer le coût de Fabrication.

Si nécessaire, faites glisser les tuiles dans l'Usine comme décrit ci-dessous.

FABRIQUER

Choisissez une tuile Technologie dans l'Atelier ayant votre jeton Olympien et payez le coût de Fabrication comme indiqué sur la tuile (en Fidèles et/ou en Aegis). Si la tuile est sur la case B ou C de l'Atelier, diminuez le coût de 1 ou 2 ressources de votre choix, comme indiqué par le nombre à côté de la case.

Ensuite, retournez la tuile Technologie sur l'autre face (côté illustration) et déplacez-la (ainsi que votre jeton Olympien) sur la case 1 de l'Usine. S'il y a déjà une tuile sur la case 1, faites d'abord glisser cette dernière vers la case 2, et ainsi de suite, en suivant les flèches. Si vous faites glisser une tuile hors de la case 3, suivez les règles décrites dans l'action Produire.



PRODUIRE

Faites glisser toutes les tuiles Technologie de l'Usine d'une case vers l'avant, dans le sens des flèches. Si vous faites glisser une tuile hors de la case 3, la tuile Technologie est récupérée par son propriétaire (le joueur ayant son jeton Olympien sur la tuile). Ce joueur la place sur l'une de ses cases de stockage de tuiles Technologie, et remet son jeton Olympien dans sa réserve. Si la tuile que vous avez déplacée hors de la case 3 appartenait à un autre joueur, vous gagnez 1 Point de Victoire.

Note : Chaque joueur ne peut stocker que 2 tuiles Technologie à la fois. Si c'est la troisième, il doit choisir une des trois tuiles à retirer du jeu et garder les deux autres.

Par exemple, vous avez la Technologie « Décret de Cité » dans la case B de l'Atelier. Vous envoyez un Héros à la Forge pour réaliser l'action Fabriquer ①. Vous payez 3 Fidèles et 1 Aegis ② (le coût de Fabrication, moins 1 Aegis en raison de la réduction de la case B). Ensuite, retournez et placez la tuile « Décret de Cité » sur la case 1 de l'Usine ③.

Au fur et à mesure que l'Âge avance, d'autres joueurs visitent la Forge et réalisent l'action Produire ④ (en raison du bonus d'emplacement et de l'action en elle-même), faisant progresser votre Technologie dans l'Usine ⑤. L'action d'un autre joueur déplace votre Technologie hors de l'Usine, vous la déplacez donc vers l'une de vos cases de stockage de Technologie vides, sur votre plateau Olympien ⑥. L'autre joueur gagne 1 PV pour avoir fait sortir la Technologie d'un autre joueur de La Forge.



L'ORACLE

La Pythie est un oracle qui peut voir des fragments de l'avenir. Vous devez lui fournir les bons Éléments pour qu'elle puisse bien interpréter ses visions.

PERCEVOIR

Piochez 1 carte Prémonition du plateau de l'Oracle et gagnez 1 Point de Victoire. Voir page 16 pour plus de détails sur les cartes Prémonition.

PRÉSAGE

Choisissez une carte Conflit de votre main et placez-la face visible à côté du plateau de l'Oracle, avec l'un de vos jetons Olympien dessus. La carte que vous choisissez doit représenter au moins 1 symbole Élément qui n'est pas déjà présent sur les autres cartes Conflit face visible à côté du plateau de l'Oracle.

Ensuite, payez 1 Fidèle (en le remettant dans la réserve générale) pour regarder secrètement la prochaine carte Primordial qui sera révélée (carte α aux premier et deuxième Âges, carte β aux troisième et quatrième Âges et enfin carte γ aux cinquième et sixième Âges).

Après avoir regardé la carte, remettez-la, face cachée, sur le plateau de l'Oracle. Chaque joueur qui possède une carte Conflit à côté de l'Oracle est immunisé contre l'effet Courroux I de la carte Primordial lorsqu'elle sera révélée durant la phase de Fin des Âges correspondante (voir page 13).

Notes :

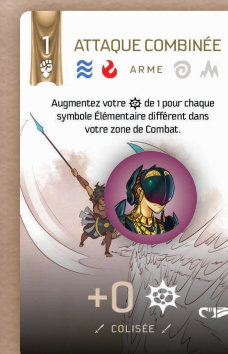
- Si les 4 symboles Éléments sont présents sur la ou les cartes placées à côté du plateau de l'Oracle, l'action Présage ne peut pas être réalisée.
- Réaliser l'action Présage ne vous protège pas de l'effet Courroux II du prochain Primordial, mais en ayant regardé la carte, vous saurez à l'avance à quoi vous en tenir !



Par exemple, durant l'Âge 1, vous réalisez l'action Présage. Puisqu'il n'y a pas d'autre carte face visible à côté du plateau de l'Oracle, vous pouvez choisir n'importe laquelle de vos cartes Conflit ayant au moins 1 symbole Élément de n'importe quel type. Vous choisissez la carte « Courants Marins », ayant les symboles Éléments de l'Eau et de l'Air. Puis, vous placez cette carte à côté du plateau de l'Oracle avec un de vos jetons Olympien dessus. Vous payez 1 Fidèle pour voir la carte Primordial α .



Plus tard, durant l'Âge 2, un autre joueur veut aussi connaître le prochain Primordial (qui est toujours α). Il réalise l'action Présage et choisit « Attaque Combinée », qui a au moins 1 symbole Élément qui n'apparaît pas sur « Courants Marins » (le Feu). Si un autre joueur souhaite voir la carte Primordial α avant qu'elle ne soit révélée, il devra jouer une carte avec le symbole Terre (le seul symbole Élément qui n'apparaît pas encore sur les cartes).



LES MOIRES

Les Sœurs du Destin vivent dans un lieu mystique, guidant Héros et Olympiens vers les épreuves les plus dangereuses du monde connu, afin de débarrasser la Terre de ses fléaux, ou encore trouver de formidables trésors.

S'ACCOMPLIR

Cette action ne peut être effectuée que par un Héros ou un Olympien (les Prophètes ne peuvent pas être déplacés vers ce Lieu). Sélectionnez une des Quêtes présentes, et tentez de la résoudre en respectant les conditions de la carte.

Note : Dans le cas rare où il n'y a pas de Quête face visible, les personnages ne peuvent pas venir chez les Moires.

Il existe 2 types de Quêtes : les Quêtes Épopée ont des boîtes de textes bleues (A), les Quêtes Affrontement ont des boîtes de textes rouges (B).

QUÊTES ÉPOPÉE

Ces Quêtes sont divisées en 2 à 4 Chants, chacun représenté par une boîte de texte bleue, numérotée de I à IV et reliée par des chaînes. Chaque fois qu'un joueur accomplit un Chant d'une Quête, celui-ci est marqué d'un de ses jetons Olympien. Il n'est pas obligatoire que le même joueur accomplisse tous les Chants à lui seul.



Lorsque vous sélectionnez une Quête Épopée grâce à l'action S'Accomplir, vous devez tenter de résoudre le premier Chant disponible sur cette carte (c'est-à-dire le premier Chant n'ayant pas de jeton Olympien dessus). Si vous remplissez les conditions du Chant^[2] 1, vous avez réussi ; gagnez la récompense associée à ce Chant 2, et placez-y un de vos jetons Olympien. Vous pouvez ensuite choisir de terminer votre action ici, ou de défausser une carte Conflit de votre main 3 pour tenter le Chant suivant. Chaque fois que vous réussissez un Chant, vous pouvez choisir de passer au Chant suivant de la même manière (en défaussant une carte Conflit) jusqu'à ce que tous les Chants aient été accomplis. Si vous accomplissez le dernier Chant d'une Quête Épopée, vous gagnez également la récompense Épique 4.

Si vous tentez de résoudre un Chant mais que vous ne parvenez pas à remplir ses conditions, le personnage réalisant cette action est vaincu. Les conséquences sont les mêmes que s'il avait été vaincu en Combat (voir page 28).

QUÊTES AFFRONTEMENT

Ces Quêtes représentent des monstres mythologiques à combattre. Certains sont plus faciles à vaincre que d'autres !

Lorsque vous sélectionnez une Quête Affrontement pendant une action S'Accomplir, vous engagez un Combat contre la Force et les conditions indiquées par la carte (en suivant les règles de la section Combattre le Jeu, page 25). Si vous êtes victorieux, vous gagnez la récompense de la Quête 5. Voir page 28 pour les conséquences si vous êtes vaincu.

Chaque carte de Quête Affrontement indique sa Force de Base 6, son bonus de Force 7, peut aussi indiquer un bonus Élémentaire 8 et/ou des conditions supplémentaires pour le Combat^[2] 9. Si vous ne pouvez pas remplir ces conditions supplémentaires, vous êtes vaincu.

Par exemple, vous envoyez votre Olympien chez les Moires pour combattre l'Hydre de Lerne. L'Hydre a une Force de Base de 2. Pour son bonus de Force, vous piochez 2 cartes Conflit du Colisée, qui ont une valeur de Force combinée de 5. De plus, chacune de ces cartes piochées possède le symbole Terre (mais aucune ne possède celui de l'Eau), ce qui donne à l'Hydre un bonus Élémentaire de 2 (1 par carte). L'Hydre a donc une Force Totale de 9 (2+5+2). En plus de cela, elle possède une condition supplémentaire : vous devez jouer des cartes Conflit ayant au moins 2 symboles Feu pendant ce combat. Vous ne pouvez pas atteindre la Force Totale de 9, votre Olympien est donc vaincu. Vous le posez à côté de votre plateau Olympien, couché, et vous perdez 1 Point de Grandeur.

^[2] Voir l'Appendice page 30 pour plus de détails.



LE COLISÉE

Les Héros les plus forts sortent du Colisée, prêts à être recrutés par les Olympiens pour les aider dans leur ascension ! Mais c'est également l'endroit idéal pour affûter ses talents au Combat, grâce à ses nombreux secteurs d'entraînement. Seul les Héros et les Olympiens peuvent se rendre au Colisée afin d'y effectuer des actions.

S'ENTRAÎNER

Piochez 1 carte Conflit du Colisée et ajoutez-la à votre main.

COMBATTRE

Choisissez un Héros du Colisée à combattre en sélectionnant sa carte correspondante, puis engagez le Combat avec lui (en suivant les règles de la section Combattre le Jeu à la page 25).

Si vous gagnez, le Héros que vous venez de vaincre rejoint votre camp : placez son standee et sa carte à côté de votre plateau Olympien. Si vous êtes vaincu, consultez la page 28.



Par exemple, vous choisissez de combattre Calypso, qui a une Force de Base de 3, un bonus de Force ajouté par 1 carte Conflit piochée au Colisée, et un bonus Élémentaire Air. Vous piochez une carte avec une valeur de Force de 3, et les symboles Éléments Terre et Feu (pas de symbole Air). La Force Totale de Calypso est donc de 6 (3+3+0).

HÉROS DU COLISÉE

Lorsque vous gagnez un Combat contre un Héros du Colisée, prenez son standee et sa carte Héros. Placez ces éléments à côté de votre plateau Olympien. Ce Héros est désormais votre allié et peut être utilisé à partir de l'Âge suivant comme un nouveau personnage. Une fois votre allié, il fonctionne comme vos autres Héros avec, pour avantage supplémentaire, un effet unique qui peut se déclencher dans certaines situations et indiqué sur sa carte. En plaçant la carte Héros à côté du plateau Olympien, vous vous souviendrez de quel Olympien le Héros est désormais l'allié.



Information de Combat

Nom du Héros

Effet



LES ENFERS

Le royaume des Enfers est aussi la geôle du dernier Primordial captif. Les Olympiens soutirent son essence déique : l'Aegis. Mais la fonction première des Enfers est l'emprisonnement des Héros tombés au combat.

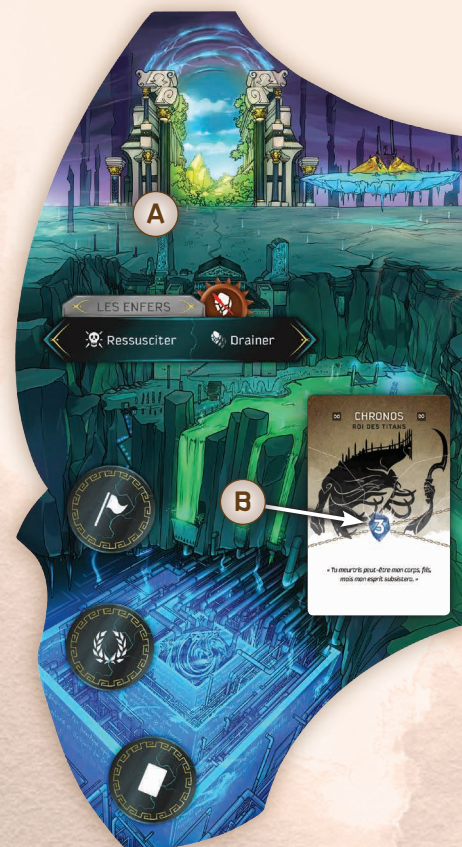
RESSUSCITER

Remettez dans votre réserve l'un de vos Héros précédemment défait, présent sur la partie supérieure du plateau des Enfers (A). Placez son standee à côté de votre plateau Olympien.

Note : Vous pouvez aussi utiliser cette action pour ramener un Héros du Colisée qui est votre allié (sa carte est à côté de votre plateau Olympien).

DRAINER

Gagnez un nombre d'Aegis depuis la réserve générale égal à la valeur d'Aegis notée sur la carte Primordial révélée sur le plateau des Enfers (B).



LE MONDE MORTEL

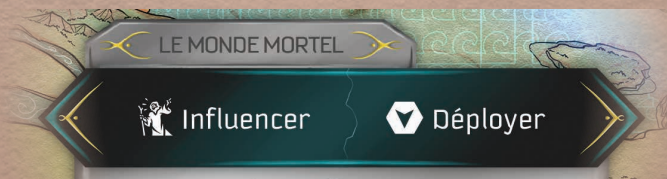
Le Monde Mortel contient le Puits de Prières (A) et les 5 plus grandes Villes de la Grèce Antique. Chaque Ville dispose d'un emplacement où les personnages peuvent être placés pendant la Phase d'Action (B), d'une zone de Temple (C), et de 2 à 4 cases Technologie (D).

Certaines des cases Technologie sont également reliées par des Liens Technologiques (E).

Quand vous envoyez un personnage dans le Monde Mortel, vous devez choisir une Ville où l'envoyer, et le poser sur l'emplacement de cette Ville. Si l'emplacement est déjà occupé, un Combat est déclenché pour déterminer qui occupera l'emplacement (voir page 25). Si vous êtes vaincu lors de ce Combat, votre tour se termine immédiatement sans que vous ne puissiez effectuer d'action.

Note : Comme les Prophètes ne peuvent pas prendre part au Combat, vous pouvez envoyer uniquement un Héros ou votre Olympien dans un emplacement de Ville occupé. En revanche, vous pouvez envoyer n'importe quel personnage dans les emplacements de Ville inoccupés.

Si vous réussissez à envoyer votre personnage dans une Ville (en le plaçant sur un emplacement de Ville inoccupé, ou bien en étant vainqueur d'un Combat pour un emplacement occupé), continuez votre tour normalement, en obtenant le bonus d'emplacement, puis en effectuant l'une des deux actions suivantes : Influencer ou Déployer.



BONUS D'EMPLACEMENT ET PUIXS DE PRIÈRES

L'arrivée d'un personnage dans une Ville génère un nombre de Prières en fonction du bonus de l'emplacement de la Ville. Prenez le nombre indiqué de Prières dans la réserve générale, et placez-les dans le Puits de Prières. Vérifiez que le Puits de Prières ne déborde pas (voir page 9).

Note : Sparte n'a pas de bonus sur son emplacement. Visiter Sparte génère donc 0 Prière.



INFLUENCER

Lorsque vous effectuez cette action, gagnez les avantages décrits dans la bannière de la Ville.

- A** Une valeur en points de Bonté Puis, soit
- B** Un certain nombre de Fidèles, ou
- C** Le Service de la Ville



De plus, si vous avez un Temple dans la Ville où vous effectuez cette action, gagnez 1 Bonté ou 1 Fidèle supplémentaire (vous pouvez choisir l'un ou l'autre sans tenir compte du fait que vous venez de gagner des Fidèles ou de bénéficier du Service de la Ville).

SERVICES DES VILLES

- Piochez 1 carte Conflit de votre paquet.
- Gagnez 2 Points de Victoire.
- Gagnez 1 Point de Grandeur.
- Réalisez 1 action Produire (à la Forge).
- Réalisez 1 action Concevoir (à l'Olympe).



Par exemple, vous envoyez un de vos Héros dans la Ville inoccupée de Lemnos **1**. Cela génère 2 Prières qui sont placées dans le Puits de Prières **2**, et comme il y a moins de 9 Prières dans le Puits après la génération, vous ne perdez pas de Fidèle.

Vous choisissez d'effectuer l'action Influencer, gagnant 1 de Bonté avant de choisir de recruter les 2 Fidèles indiqués. Comme vous avez un Temple à Lemnos, vous décidez de gagner un Fidèle supplémentaire, prenant au total 3 Fidèles de la réserve **3**.

Par la suite, un autre joueur souhaite se rendre à Lemnos pour compléter une de ses Prémonitions. Puisque votre Héros occupe déjà l'emplacement de Lemnos, l'autre joueur devra se battre contre vous pour l'obtenir. Cet autre joueur active son Pilier Divin **4** « Ambition », ce qui lui fait gagner 1 PV ainsi qu'un supplément de Force de 3 à utiliser dans les Combats à venir. Il envoie ensuite son Olympien, Poséidon, à Lemnos **5**, déclenchant ainsi le Combat.



Votre adversaire gagne le Combat et votre Héros est envoyé aux Enfers. Poséidon prend donc la place à Lemnos, et génère encore 2 Prières dans le Puits **6**. Puisqu'il y a toujours moins de 9 Prières dans le Puits après cela, Poséidon ne perd pas de Fidèle.

Le joueur décide alors de réaliser l'action Influencer, gagnant 1 de Bonté et choisissant de bénéficier du service de la Ville, c'est-à-dire effectuer l'action Produire à la Forge.



DÉPLOYER

Lorsque vous réalisez cette action, vous placez une tuile Technologie dans le Monde Mortel. Effectuez les étapes suivantes :

1. Placez une tuile Technologie de votre plateau Olympien sur une case Technologie vide dans la Ville où vous réalisez cette action. Placez un de vos jetons Olympien sur la tuile pour indiquer qu'il s'agit de votre Technologie. S'il n'y a pas de case vide, vous ne pouvez pas choisir cette action.

Note : Les Technologies doivent être placées de manière à ce que leur texte soit orienté de la même manière que ceux du Monde Mortel. Ceci est important pour le sens des connexions sur les bords des tuiles.

2. Un autre joueur peut Contester votre déploiement. S'il le fait, reportez-vous aux règles « Contester un Déploiement », page 24.
3. Obtenez les récompenses de déploiement comme suit. Si un autre joueur conteste avec succès votre déploiement, il choisit d'abord une de ces récompenses qu'il gagne, et vous gagnez les 2 autres. Sinon, vous gagnez les 3 :

A Le nombre de Points de Victoire indiqué sur la tuile Technologie.

B Le nombre de Prières indiqué sur la tuile Technologie (s'il y en a un), pris depuis le Puits de Prières. S'il n'y a pas assez de Prières dans le Puits, prenez ce qui est disponible.

C Tous les bonus de votre piste de Bonté [ceux qui se trouvent sous et au niveau de votre cube, servant de curseur sur cette piste]. Ensuite, remettez le cube sur la case 1 de votre piste de Bonté.

Note : Si cette récompense est obtenue suite à une Contestation réussie, c'est la piste de Bonté du joueur Contesté qui est utilisée.



BONUS DE LA PISTE DE BONTÉ

- Retirez 1 Étincelle d'une de vos tuiles Amélioration.
- Piochez 1 carte Conflit.
- Gagnez 1 Point de Victoire pour chaque autre tuile Technologie connectée à celle que vous venez de déployer (y compris les vôtres).
- Gagnez 1 Point de Victoire.
- Gagnez 1 Point de Grandeur.

POUVOIRS DES TUILES TECHNOLOGIE

Une fois qu'une Technologie a été placée, vous bénéficiez de son pouvoir. Chaque tuile possède une icône indiquant le moment où il est disponible :

- Immédiat :** Gagnez le bonus lorsque vous déployez la tuile.
- Début de l'Âge :** S'applique au début de la phase de Pilier Divin.
- Fin de l'Âge :** S'applique à la fin de la phase de Fin des Âges.
- Passif :** S'applique à tout moment pendant la partie.
- Une fois par Âge :** Ne peut être utilisé qu'une fois par Âge.
- Réaction :** S'applique à chaque condition qui le déclenche.
- Fin de la partie :** S'applique à la fin de la partie.

4. Une fois que toutes les récompenses ont été attribuées, gagnez les autres bonus suivants :

- Gagnez 1 Point de Victoire si la tuile Technologie que vous avez déployée a le même symbole que l'Affinité Technologique de la Ville.
 - Si vous avez un Temple dans la Ville où vous avez déployé la Technologie, gagnez au choix 1 Point de Victoire ou 1 Prière du Puits de Prières (si possible).
 - Gagnez 1 Point de Victoire pour chaque autre Technologie connectée à celle que vous venez de déployer. Deux tuiles sont connectées si elles ont des Liens de Connexion (chevrons blancs) qui se rejoignent sur leurs bords.
- Note :** Les Liens Technologiques entre les Villes permettent aux tuiles de différentes Villes d'être connectées.
- De plus, chaque propriétaire de chacune des tuiles Technologie connectées à la tuile Technologie que vous venez de déployer gagne 1 PV (y compris vos autres tuiles).
 - Si la tuile Technologie a un pouvoir Immédiat, résolvez-le maintenant.





Par exemple, vous voulez déployer à Argos la Technologie « Décret de Cité » que vous avez sur votre plateau Olympien. Vous décidez d'activer votre Olympien afin d'utiliser en premier votre carte Pilier Divin « Trêve » ①, vous permettant de réaliser l'action Influencer dans la ville d'Élis pour gagner 2 de Bonté, maximisant ainsi vos futurs gains sur votre piste de Bonté.

Ensuite, vous envoyez votre Olympien à Argos ②, ce qui génère 1 Prière dans le Puits de Prières ③. Vous réalisez l'action Déployer, en plaçant votre Technologie « Décret de Cité » (ainsi qu'un de vos jetons Olympien) sur l'une des cases d'Argos ④.

Aucun autre joueur ne conteste votre déploiement. Vous gagnez donc les 2 PV et les 4 Prières indiquées sur la Technologie. Malheureusement, il n'y a que 3 Prières dans le Puits, vous prenez donc uniquement les 3 restantes ⑤.

Vous gagnez également les récompenses de votre piste de Bonté ⑥ [1 Étincelle, 1 carte Conflit de votre paquet, 1 PV pour les Liens avec d'autres Technologies, 1 PV, et 1 Point de Grandeur]. Puis, vous remplacez votre cube au début de votre piste de Bonté ⑦.

Enfin, vous gagnez 1 PV pour avoir placé une Technologie de type Social dans une Ville ayant l'Affinité Technologique Social, plus 1 PV pour le Lien avec une autre Technologie (le joueur qui possède la Technologie adjacente gagne également 1 PV).

Maintenant que la Technologie « Décret de Cité » est déployée, vous bénéficiez de son pouvoir. Dans le cas de cette tuile, il est immédiat, ce qui vous fait gagner 1 Étincelle.



CONTESTER UN DÉPLOIEMENT

Si un joueur envoie un personnage dans une Ville et réalise l'action Déployer, un autre joueur peut Contester et tenter de récupérer l'une des récompenses du déploiement. Un par un, dans l'ordre inverse de leur position sur la piste de Grandeur, les autres joueurs peuvent choisir de Contester le déploiement, jusqu'à ce qu'un joueur décide de Contester ou que tous les joueurs refusent.

Lorsque vous contestez, vous devez envoyer un personnage disponible que vous n'avez pas encore activé durant cet Âge afin d'engager le Combat avec le joueur qui déploie. Déplacez alors votre personnage dans la Ville où a lieu le déploiement.

- Si vous envoyez votre Olympien, il ne doit pas être blessé.
- Si vous envoyez l'un de vos Héros, il doit y avoir un jeton Lieu sous lui. Remettez alors ce jeton dans votre réserve.
- Contester un déploiement ne coûte pas d'Aegis.

Rappel : Les Prophètes ne se battent pas, vous ne pouvez pas Contester avec.

Si le Défenseur réalise son action Déployer avec un Prophète, le Prophète s'enfuit immédiatement (il retourne dans la réserve de ce joueur), et vous gagnez le Combat par défaut (le défenseur n'est ni vaincu, ni victorieux). Vous déplacez votre personnage sur la case où se trouvait le Prophète (vous ne bénéficiez pas du bonus de la case) et, comme à l'étape 3 de l'action Déployer, vous gagnez l'une des récompenses de déploiement, l'autre joueur obtenant les deux autres. Le gain des autres bonus est appliqué normalement.

Si le joueur Défenseur réalise son action Déployer avec un Héros ou son Olympien, un Combat est déclenché (voir page 25).

Note : Si vous contestez avec votre Olympien, vous ne pourrez pas l'activer à cet Âge. Par conséquent, votre carte Pilier Divin ne sera résolue que lorsque vous passerez.



Par exemple, vous envoyez votre Olympien, Poséidon, dans une Ville et choisissez de déployer votre « Propylée en Stase » ①. Dans l'ordre inverse de la piste de Grandeur, les autres joueurs ont la possibilité de Contester.

Le joueur qui est le dernier sur la piste de Grandeur ne pense pas pouvoir gagner le Combat et choisit de ne pas Contester. Le joueur qui est troisième sur la piste de Grandeur ② décide de Contester le déploiement avec l'un de ses Héros. Un Combat a lieu ! ③

COMBAT

Il existe deux types de Combat dans Hybris :

Vous pouvez combattre contre le jeu...

- En affrontant des monstres terrifiants dans des Quêtes Affrontement.
- En luttant contre un Héros du Colisée.
- Lors de la résolution de certaines cartes Primordial spécifiques.

... ou contre un autre joueur :

- Lors d'un déplacement dans une Ville occupée.
- Lors d'une Contestation au déploiement d'une Technologie.

Le combat est toujours du type un-contre-un, et seuls les Olympiens et les Héros peuvent se battre. Si un Héros ou un Olympien se déplace vers une Ville occupée par un Prophète, ou conteste une action Déployer effectuée par un Prophète, le Prophète s'enfuit et est renvoyé dans la réserve du joueur propriétaire. Le joueur Attaquant remporte alors automatiquement le Combat (voir Fin du Combat, page 27). Le joueur dont le Prophète s'est enfui n'est ni vaincu, ni victorieux.

CARTES CONFLIT

Les deux types de Combat impliquent de jouer des cartes Conflit. Au début de la partie, votre paquet de cartes Conflit contient 17 cartes (12 cartes communes à tous les joueurs, et 5 cartes spécifiques à votre Olympien). Vous disposez également d'une carte Conflit Améliorée qui est ajoutée à votre main lorsque vous avez débloqué l'Amélioration appropriée.



Au cours du jeu, vous pouvez piocher des cartes de différentes manières. Vous pouvez également ajouter des cartes Conflit du Colisée à votre main en utilisant l'action S'Entraîner au Colisée.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Conflit que vous pouvez avoir dans votre paquet ou votre main. Cependant, des effets vous obligeront à défausser des cartes Conflit jusqu'à en avoir un nombre maximum en main, indiqué par l'effet. Pendant un Combat, lorsque vous jouez une carte Conflit, appliquez son effet. De même, si vous jouez deux cartes côte-à-côte dont les symboles Combo forment une seule image, vous gagnez le bonus de Force sur la carte à droite de la paire.



COMBATTRE LE JEU

Pour remporter la victoire dans ce type de Combat, vous devez égaler ou dépasser la Force Totale (☼) de l'ennemi que vous combattez. Le Combat se déroule en 3 étapes, comme suit :

ÉTAPE 1 : CALCULER LA FORCE TOTALE DE L'ENNEMI

L'ennemi que vous combattez possède les informations suivantes sur sa carte correspondante (Quête Affrontement, Héros du Colisée ou Primordial) :

- Une **Force de Base**.
- Un **bonus de Force** : Piochez et révéléz le nombre indiqué de cartes Conflit du paquet du Colisée. La somme des valeurs de Force de ces cartes donne le bonus de Force de l'ennemi.
- Un **bonus Élémentaire** : Pour chaque symbole Élément représenté sur les cartes Conflit révélées en B, le bonus Élémentaire est augmenté de 1. Si plus d'un symbole Élément est représenté (y compris les symboles répétés), vérifiez chaque symbole séparément.



Note : À part prendre en compte leurs valeurs de Force et vérifier si il y a des symboles Éléments correspondants, ignorez toutes les informations sur les cartes Conflit piochées lors de cette étape.

La Force Totale de l'ennemi est égale à la somme de sa Force de Base, de son bonus de Force, et du bonus Élémentaire.

Par exemple, vous essayez d'accomplir une Quête Affrontement et devez combattre un ennemi. La Force de Base de votre adversaire est de 3. Vous piochez 2 cartes Conflit du Colisée, révélant « Attaque Sournoise » et « Feinte ».

Le bonus de Force est de 4 (2+2), et le bonus Élémentaire est de 2 (chaque carte ayant l'Élément Eau ajoute 2).

La Force Totale est de 9.



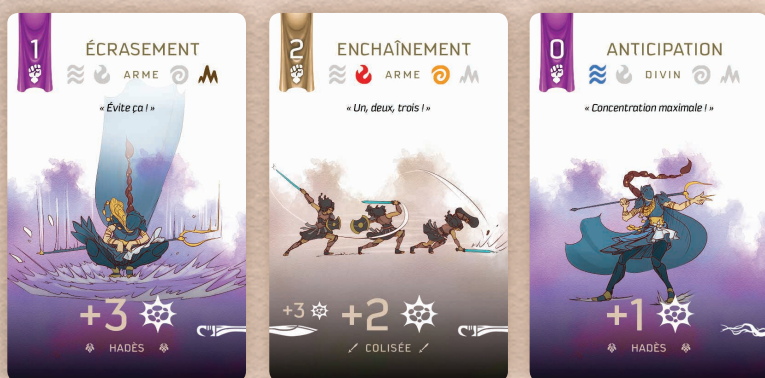
ÉTAPE 2 : JOUER LES CARTES CONFLIT

Pendant cette étape, vous pouvez jouer des cartes Conflit de votre main. Pour jouer une carte Conflit, choisissez-en une dans votre main et placez-la face visible devant vous (dans une zone appelée Zone de Combat), à droite des cartes déjà présentes.

Le cas échéant, appliquez l'effet de la carte immédiatement après l'avoir jouée.

Note : Le coût de Détermination combiné de toutes les cartes Conflit face visible dans votre Zone de Combat ne doit jamais être supérieur à votre valeur de Détermination (indiquée par la position du cube sur votre piste de Détermination). Vous ne pouvez pas jouer une carte Conflit qui vous ferait dépasser votre valeur de Détermination.

Vous pouvez continuer à jouer des cartes Conflit dans votre Zone de Combat jusqu'à ce que vous ne puissiez ou ne vouliez plus jouer de carte. Calculez votre Force Totale en additionnant les valeurs de Force sur les cartes dans votre Zone de Combat, ainsi que tout bonus de Force obtenu grâce aux bonus de Combo et/ou aux effets de carte.



Par exemple, vous avez une valeur de Détermination de 3. Vous jouez « Écrasement », « Enchaînement » et « Anticipation » (avec respectivement des coûts de Détermination de 1, 2, et 0), ne dépassant pas votre valeur de Détermination de 3.

Votre Force Totale est calculée comme suit : 6 pour les cartes (3 + 2 + 1), plus 3 pour le bonus de Combo de vos deux premières cartes, soit une Force Totale de 9.

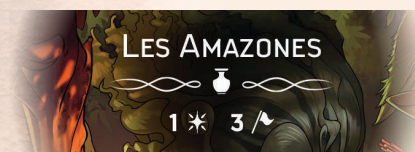
ÉTAPE 3 : FIN DU COMBAT

Si votre Force Totale est égale ou supérieure à la Force Totale de l'ennemi, vous êtes victorieux.

- Si vous gagnez contre un Héros du Colisée, ce Héros devient un allié. Placez son standee et la carte correspondante de Héros du Colisée à côté de votre plateau Olympien.
- Si vous gagnez contre une Quête Affrontement, recevez la récompense indiquée sur la carte (voir page 19).
- Si vous gagnez contre un Primordial, suivez les instructions de la carte.

Si votre Force Totale est inférieure à la Force Totale de l'ennemi, vous êtes vaincu. Voir page 28 pour les règles complètes concernant la défaite.

Enfin, défaussez toutes les cartes Conflit de votre Zone de Combat, face visible, dans votre pile de défausse, et placez toutes les cartes Conflit du Colisée piochées pour déterminer la Force Totale de l'ennemi, face visible, dans la défausse du plateau Colisée.



En poursuivant l'exemple précédent, puisque vous avez égalé la Force Totale de l'ennemi de 9, vous êtes victorieux et recevez la récompense indiquée (retirer 1 Étincelle et gagner 3 PV).

COMBATTRE UN AUTRE JOUEUR

Dans ce type de Combat, le joueur qui a initié le Combat est l'Attaquant, et son adversaire est le Défenseur. Avant de commencer, chaque joueur prend un marqueur de Combat qui sera utilisé pendant le Combat.

Le Combat se déroule sur un certain nombre de rounds, chaque round étant divisé en une série d'étapes :

- Chaque joueur doit choisir 1 carte Conflit dans sa main et la place face cachée devant lui (dans une zone appelée Zone de Combat), à droite des cartes déjà présentes. Si vous n'avez plus de carte dans votre main, passez cette étape.
- Chaque joueur décide ensuite secrètement s'il veut « Continuer » ou « Arrêter », en plaçant son marqueur de Combat sur le côté choisi, couvert par sa main. Si vous n'avez pas joué de carte à l'étape 1, vous devez choisir le côté « Arrêter » et vous n'avez pas besoin de couvrir le marqueur.



- Chaque joueur révèle son marqueur de Combat.
 - Si votre marqueur indique « Arrêter » et que vous avez joué une carte Conflit à ce tour, reprenez cette carte dans votre main sans la révéler.
 - Si votre marqueur indique « Continuer », retournez la carte Conflit face visible et appliquez ses effets.

Note : Le coût de Détermination combiné de toutes les cartes Conflit face visible dans votre Zone de Combat ne doit jamais être supérieur à votre valeur de Détermination (indiquée par la position du cube sur votre piste de Détermination). Si vous choisissez de « Continuer » le Combat, vous ne pouvez pas choisir une carte Conflit qui vous ferait dépasser votre valeur de Détermination.



Dans cet exemple, si votre valeur de Détermination est de 3 et que vous choisissez de continuer le Combat, les seules cartes Conflit que vous pouvez jouer sont celles qui ont une valeur de Détermination de 0.

- Les deux joueurs calculent et annoncent leur Force Totale en additionnant les valeurs de Force sur les cartes de leur Zone de Combat, ainsi que les bonus de Force obtenus grâce aux symboles Combo ou d'autres effets.
 - Si les joueurs ont révélé le côté « Continuer » de leur marqueur de Combat, effectuez un autre round en suivant les mêmes étapes que précédemment.
 - Si les deux joueurs ont révélé « Arrêter », passez à la Fin du Combat ci-dessous.
 - Sinon, si un joueur a choisi « Arrêter », l'autre joueur (celui qui a choisi « Continuer ») peut continuer à jouer des cartes Conflit, une par une, face visible et sans utiliser son marqueur de Combat (mais en suivant les mêmes règles que ci-dessus). Lorsqu'il ne souhaite plus ou est incapable de jouer d'autres cartes Conflit, passez à la Fin du Combat.

FIN DU COMBAT

Le joueur dont la Force Totale est la plus élevée remporte le Combat. En cas d'égalité, c'est le joueur Défenseur qui gagne.

Le résultat pour le joueur qui perd le Combat est toujours le même, quelle que soit la situation de Combat. Voir page 28 pour tous les détails sur la défaite. Le résultat pour le joueur qui gagne le Combat dépend de la situation :

Dans un Combat entre deux joueurs pour un emplacement de Ville occupé :

- Si le joueur actif (qui a placé l'un de ses personnages dans la Ville occupée) gagne le Combat, il prend l'emplacement dans cette Ville (remplaçant son adversaire), et son tour continue normalement.
- Si le joueur Défenseur gagne le Combat, son personnage reste dans la Ville.

Si le combat provient d'une Contestation au déploiement d'une Technologie, il y a deux résultats possibles (la Technologie est déployée dans les deux cas) :

- Si vous gagnez en étant joueur Défenseur, continuez votre action Déployer.
- Si vous gagnez en tant que Contestataire du déploiement d'un autre joueur, placez votre personnage victorieux dans la Ville où le déploiement est en cours (remplaçant votre adversaire vaincu), et réclamez une des récompenses pour le déploiement. L'autre joueur recevra les deux autres récompenses (voir page 24).

Enfin, les deux joueurs déplacent les cartes Conflit de leur Zone de Combat vers leur pile de défausse.



Par exemple, le Joueur 1 envoie Poséidon à Lemnos et choisit d'effectuer une action Déployer. Le Joueur 2 le conteste en utilisant un de ses Héros (1). Le Combat est engagé.

Les deux joueurs ont une valeur de Détermination de 3. Ils choisissent chacun une carte Conflit de leur main, en la plaçant face cachée dans leur Zone de Combat respective, avant de choisir puis de révéler leur marqueur de Combat. Les deux marqueurs indiquent « Continuer », on retourne alors les deux cartes face visible (2).

Le Joueur 1 a joué « Grâce Divine », lui donnant 4 de Force mais lui coûtant 3 de Détermination. Cependant, à cause du pouvoir spécial de Poséidon, il reçoit -1 de Force car Poséidon est attaqué. Le Joueur 2 a joué « Écrasement », lui donnant 3 de Force pour 1 de Détermination.



À ce stade, les joueurs sont à égalité et si le Combat se terminait ici, le Joueur 2 serait vaincu car il est le joueur Attaquant. Un nouveau round de Combat commence, et les deux joueurs placent une autre carte Conflit face cachée (3) dans leur Zone de Combat, et choisissent un côté pour leur marqueur de Combat. Le Joueur 2 révèle son marqueur en indiquant le côté « Continuer » (4), tandis que le Joueur 1, qui n'a plus de Détermination, a choisi le côté « Arrêter » (5), et reprend sa carte Conflit face cachée dans sa main, sans la révéler.



Le Joueur 2 révèle « Feinte » (6), ce qui lui donne 2 de Force supplémentaire, lui permettant de gagner le Combat. Vaincu, Poséidon est couché à côté du plateau Olympien du Joueur 1, qui perd 1 Point de Grandeur.



Comme le Joueur 2 a gagné le Combat, il gagne au choix l'une des récompenses suivantes :

- A** Les 5 PV accordés par la tuile Technologie.
- B** Les 3 Prières accordées par la tuile.
- C** Les bonus de la piste de Bonté de Poséidon, ici 1 Point de Grandeur et 1 PV.



Le Joueur 1 gagne les 2 autres récompenses et replace son cube au début de la piste de Bonté.

Poséidon a été blessé et le Joueur 1 a bien perdu 1 Point de Grandeur. Poséidon est donc couché à côté de son plateau Olympien. Le Joueur 2, quant à lui, a placé son Héros dans la Ville.

DÉFAITE

Quand vous êtes vaincu lors d'un Combat, que ce soit contre le jeu ou contre un autre joueur, les conséquences varient selon que vous ayez combattu avec votre Olympien, ou l'un de vos Héros. De plus, si le Combat a eu lieu pendant votre tour, il se termine immédiatement après la résolution de ces conséquences.

Exception : Si vous êtes vaincu pendant l'une de vos actions Déployer, terminez l'action avant de terminer votre tour.

QUAND VOTRE OLYMPIEN EST VAINCU

Il est **blessé** et **honteux** : Placez votre figurine Olympien à côté de votre plateau Olympien, couché, et perdez 1 Point de Grandeur. Votre Olympien ne peut pas être activé lorsqu'il est couché. Il se remettra de ses blessures et pourra se relever pendant la phase de Fin des Âges.

Note : Si votre Olympien a été vaincu durant votre tour, pendant son activation, et que vous n'avez pas encore utilisé votre carte Pilier Divin, vous devez tout de suite la résoudre sans utiliser son effet supérieur. Tous les autres joueurs reçoivent immédiatement l'avantage de la partie inférieure de la carte Pilier Divin.

QUAND L'UN DE VOS HÉROS EST DÉFAIT

Placez-le sur la partie supérieure du plateau des Enfers, couché. Vous pourrez le récupérer plus tard en réalisant l'action Ressusciter (voir page 21).

LES EFFETS « DÉFAITE »

Certains effets de jeu vous demandent de défaire l'un de vos Héros. Pour ça, choisissez n'importe lequel de vos Héros vaincus (de votre réserve ou un déjà placé dans un Lieu) et placez-le dans les Enfers.

MODE DUEL

Lorsque vous jouez à deux, vous pouvez choisir de jouer en mode Duel. Ce mode suit les règles d'une partie à 2 joueurs, mais avec les modifications suivantes.

MISE EN PLACE

En plus de la mise en place normale à 2 joueurs, chaque joueur prend une carte double-face Posture et la place à côté de son plateau Olympien.

AUTORITÉ

Une fois la mise en place terminée, mais avant le début de la partie, les joueurs placent à tour de rôle des jetons Olympien pour représenter leur autorité dans le monde d'Hybris.

D'abord, le joueur dont le marqueur est en position 4 sur la piste de Grandeur place un de ses jetons Olympien sur n'importe quel emplacement vide de n'importe quel Lieu, même un emplacement entouré d'une ligne pointillée. Ensuite, l'autre joueur fait de même. Dans le même ordre, chaque joueur place un deuxième jeton.

Sur les 2 jetons que chaque joueur place, l'un doit être face visible (montrant l'Olympien) et l'autre doit être face cachée (montrant la face Interdit).



Cet emplacement est sous l'influence de cet Olympien.



Cet emplacement est Interdit.

CHANGEMENTS DES PHASES DE JEU

1. PHASE DE PILIER DIVIN

Comme dans une partie normale, le joueur en tête sur la piste de Grandeur choisit une carte Pilier Divin, suivi par l'autre joueur.

Ensuite, dans le même ordre, chaque joueur choisit une seconde carte Pilier Divin puis déclare la Posture qu'il souhaite adopter pendant cet Âge. Il retourne sa carte de Posture du côté approprié et superpose ses cartes Pilier Divin comme suit :



Si le joueur veut être Humble, il place ses cartes Pilier Divin, l'une recouvrant l'autre, de façon à ce que la partie supérieure d'une des cartes soit recouverte.

Si le joueur veut être Orgueilleux, il place ses cartes Pilier Divin, l'une recouvrant l'autre, de façon à ce que la partie inférieure d'une des cartes soit recouverte.



Contrairement à une partie normale, aucune Prière n'est placée sur les cartes Pilier Divin non sélectionnées.

2. PHASE DE PLANIFICATION

Aucun changement concernant cette Phase.

3. PHASE D'ACTION

Pendant cette Phase, les emplacements dont les jetons Olympien montrent la face Interdit ne peuvent pas être visités. Si vous déplacez l'un de vos personnages vers un Lieu avec un jeton Olympien face visible, résolvez un effet ci-dessous, puis rendez le jeton à son propriétaire.

- Si c'est votre jeton, gagnez 1 PV.
- Si c'est le jeton de votre adversaire, il gagne 1 Point de Grandeur.

En plus de cela, après avoir placé un Héros ou un Prophète, vous devez également placer un jeton Olympien de votre réserve sur un emplacement vide dans le même Lieu ou dans un Lieu adjacent.



Si vous êtes Orgueilleux, ce jeton est placé face visible.



Si vous êtes Humble, ce jeton est placé face cachée.



Lieu adjacent : Deux Lieux sont adjacents si leurs plateaux se côtoient.

Par exemple, la Forge est adjacente à l'Olympe, à l'Oracle, et au Monde Mortel.

Lorsque vous activez votre Olympien, vous devez tout de suite résoudre deux effets avant de le déplacer vers un Lieu. Les deux effets sont les suivants :

- **Si vous êtes Humble** : Premièrement, retirez jusqu'à 4 jetons Olympien face visible de votre adversaire, et remettez-les dans leur réserve. Si vous avez enlevé au moins 2 jetons, vous pouvez retirer 1 Étincelle d'une de vos Améliorations. Deuxièmement, retournez face visible 2 de vos jetons qui étaient face cachée vers face visible.
- **Si vous êtes Orgueilleux** : Premièrement, gagnez 1 PV pour chacun de vos jetons Olympien face visible sur les Lieux. Deuxièmement, retournez tous les jetons Olympien de votre adversaire sur les Lieux (quelle que soit la face) vers leur autre face.

À la fin de votre tour, après avoir activé votre Olympien, placez un de vos jetons Olympien, face de votre choix visible, sur un emplacement vide de n'importe quel Lieu.

Certains effets nécessitent que les joueurs retournent leurs jetons Olympien. Si un effet vous demande de retourner X jetons et que vous n'en avez pas assez, retournez autant de jetons que vous le pouvez.

UTILISATION DES CARTES PILIER DIVIN

Pendant l'activation de votre Olympien, vous devez résoudre les effets de toutes les parties visibles de vos cartes Pilier Divin. De plus, lorsque vous passez, si vous n'avez pas activé votre Olympien durant cet Âge, votre adversaire reçoit les avantages de toutes les parties inférieures visibles de vos cartes Pilier Divin (deux si vous étiez Humble).

Note : Il est considéré que vous avez les deux cartes Pilier Divin, pour tous les effets de jeu qui s'y réfèrent.

4. PHASE DE FIN DES ÂGES

Une nouvelle étape est ajoutée à la fin de cette Phase :

Changement d'Humeur : Chaque joueur doit retourner vers l'autre face tous ses jetons Olympien, sur les emplacements de chaque Lieu.



SCÉNARIOS ET VARIANTES

SCÉNARIOS

Les cartes Scénario offrent une nouvelle façon de jouer à Hybris et décrivent les aventures des Olympiens.

Pour utiliser une carte Scénario, choisissez-en une pendant la mise en place et suivez les règles qu'elle contient. Il peut s'agir de changements de mise en place, de règles, et de la façon de gagner la partie.

« Renaissance » est un choix idéal pour une partie plus courte et qui vous apprendra les bases du jeu.

APPENDICE

POUVOIRS DES OLYMPIENS

ATHÉNA

Déesse de la Paix : Chaque fois qu'une tuile de Technologie Sociale est déployée (par n'importe quel joueur), gagnez 2 Points de Victoire.

Déesse de la Guerre : Chaque fois qu'un autre joueur initie un Combat contre votre Olympien (en se déplaçant sur votre emplacement dans le Monde Mortel ou en contestant votre déploiement lorsque vous activez Athéna), piochez 1 carte Conflit de votre paquet.

HADÈS

Psychopompe : Chaque fois qu'un personnage (autre que l'un des vôtres) est vaincu au Combat, gagnez 1 Point de Victoire (si c'était un Héros) ou 2 Points de Victoire (si c'était un Olympien). Cela se produit même si l'un de vos personnages n'était pas impliqué dans le Combat.

Prophète de Mauvaise Augure : Lorsque vous réalisez l'action Influencer dans une Ville, gagnez 1 Fidèle de moins.

POSÉIDON

Impétueux : Chaque fois qu'un de vos personnages est impliqué dans un Combat, augmentez votre Force de 1 si vous êtes l'Attaquant et réduisez votre Force de 1 si vous êtes le Défenseur.

Chaos : Chaque fois qu'une carte Primordial est placée dans les Enfers (à la fin des Âges 2, 4 et 6), vous pouvez défausser une carte Conflit de votre main. Si vous le faites, gagnez un nombre de Points de Victoire égal au coût de Détermination de la carte défaussée, + 1.

VARIANTES

Les cartes Variantes modifient également la façon dont le jeu se déroule. Vous pouvez en choisir une d'entre elles avant le début de la partie.

La « Victoire d'Influence » ou la « Victoire d'Éveil » peuvent être utilisées lors d'une partie normale ou en mode Duel pour modifier les conditions de victoire. Elles ne peuvent pas être utilisées lorsque vous jouez avec l'une des cartes Scénario.

La carte « Emprise de l'Oracle » peut être utilisée dans n'importe quelle partie (y compris avec un Scénario) pour rendre le jeu plus difficile. Elle peut également être utilisée avec l'une ou l'autre des 2 autres cartes Variante.

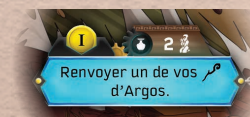
ZEUS

Persuasion : Chaque fois qu'un autre joueur réalise l'action Drainer dans les Enfers, gagnez 1 Aegis et 1 Point de Victoire. De plus, si l'action est réalisée par un Olympien, gagnez 1 Prière du Puits.

Dieu des Dieux : Chaque fois que votre Olympien combat un autre Olympien, augmentez votre Force de 2 pour ce Combat.

QUÊTES ÉPOPÉE

Chaque Chant d'une Quête Épopée requiert la réalisation de certaines conditions. Les différents types de conditions et ce que vous devez faire pour les compléter sont listés ici :



Renvoyer : Vous devez déplacer le type de personnage indiqué depuis le Lieu ou la Ville spécifié vers votre réserve.



Révéler : Vous devez montrer les cartes Conflit de votre main aux autres joueurs qui possèdent les Éléments indiqués. Puis, reprenez les cartes dans votre main.



Défausser : Vous devez défausser les cartes Conflit de votre main qui possèdent les Éléments indiqués.

QUÊTES AFFRONTEMENT

Certaines Quêtes Affrontement ont d'autres conditions, représentées par des boîtes reliées à la boîte principale, par des chaînes.

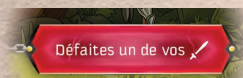
Les différents types sont représentés ici :



Si un ou plusieurs Éléments sont indiqués, vous devez avoir ces Éléments sur les cartes Conflit que vous allez jouer pendant le Combat.



Toutes les cartes Conflit piochées pour déterminer le Bonus de Force de l'ennemi comptent pour 0 de Force. Le bonus Élémentaire sur les cartes est toujours compté.



Le Biche de Cérynie a une Force de 0. Tout Combat contre elle est donc automatiquement réussi. Cependant, vous devez défaire un de vos Héros.



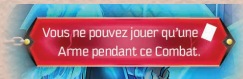
Avant que la carte Conflit ne soit piochée pour déterminer la Force de l'ennemi, vous devez défausser 1 carte Conflit de votre main.



Vous devez avoir débloqué 2 de vos tuiles Amélioration pour combattre cet ennemi.



La valeur de Force de toutes les cartes Conflit du type indiqué que vous jouez est réduite à 0. Tous les autres effets de la carte, ainsi que le bonus de Force pour la connexion de symboles Combo, comptent toujours.



Pendant ce Combat, vous ne pouvez pas jouer plus d'une carte Conflit de type Arme.

CARTES PRIMORDIAL

La plupart des cartes Primordial sont explicites. Des explications complémentaires sur certaines cartes se trouvent ici :



Gaïa - Courroux I : Lors de la résolution de l'effet , vous devez défausser les cartes ayant l'élément Terre.



Léthé - Courroux I : Comptez le nombre total de symboles Éléments sur toutes les cartes Conflit présentes à côté du plateau de l'Oracle pour l'action Présage.

CARTE PILIER DIVIN



Endoctrinement : Lors de la résolution de la partie inférieure de la carte, tous les autres joueurs gagnent 1 de Bonté, mais c'est ensuite le joueur actif qui va ajouter les Prières au Puits de Prières. Ces Prières sont toutes ajoutées en une fois, puis le débordement est vérifié comme décrit à la page 9.

TUILE AMÉLIORATION



Hadès - La Kunée : Quand Hadès se déplace sur un emplacement déjà occupé par un autre personnage (même l'un des vôtres), il gagne le bonus de cet emplacement et effectue une action normalement. Si Hadès se déplace vers un emplacement occupé dans le Monde Mortel, aucun Combat n'est déclenché. À la fin de son activation, Hadès retourne dans votre réserve, blessé (placez-le couché, il ne peut pas être réactivé durant cet Âge). De plus, lorsque Hadès réalise l'action Déployer, il ne peut pas être contesté.



INDEX

A

Activer un Personnage	11
Aegis	9
Aura	14
Autorité (mode Duel)	28

B

Bonté	9
Bonus	22

C

Carte Conflit	9, 25
Carte Conflit Améliorée	7
Carte Prémonition	9, 16
Cartes Pilier Divin	10, 12
Chant (Quête)	19
Colisée (le)	20
Combat	25
Combattre (action)	20
Combattre le Jeu	25
Combattre un Autre Joueur	26
Combo	25
Concevoir (action)	16
Conditions	19
Contester un Déploiement	24
Convertir (action)	16
Courroux	13

D

Défaite	28
Déplacer le Personnage	11
Déployer (action)	23
Détermination	9, 14
Drainer (action)	21

E

Éléments (symboles)	18, 25
Emplacement de Ville occupé	21
Enfers (les)	21
Étincelle	9, 15

F

Fabriquer (action)	17
Fidèle	9
Fin de la Partie	13
Force	25

Forge (la)	17
------------	----

G

Gagner	9
Grandeur	9

H

Héros	9
Héros du Colisée	20

I

Influencer (action)	22
---------------------	----

J

Jeton Lieu	11
Jeton Lieu Bonus	9
Jouer les Cartes Conflit	26

L

Liens Technologiques	21
Lieu disponible	11
Lieux Indisponibles	13, 14
Lieux Utilisés	13, 14
Limite de ressources	4, 9

M

Marqueur de Combat	26
Marqueur Olympien	6
Mode Duel	28
Moires (les)	19
Monde Mortel (le)	11, 21

O

Olympe (l')	16
Oracle (l')	18

P

Paquets de Cartes	9
Passer	12
Payer	9
Payer l'Activation	11
Percevoir (action)	18
Perdre	9
Phase d'Action	11

Phase de Fin des Âges	13
Phase de Pilier Divin	10
Phase de Planification	11
Piste des Âges	16
Point de Victoire	9
Posture	28
Présage (action)	18
Prière	9
Prière générée	9
Primordial	13
Produire (action)	17
Prophète	9, 11, 15
Puits de Prières	9, 22

Q

Quêtes Affrontement	19
Quêtes Épopée	19

R

Réaliser une Action	12
Réserve	7
Ressusciter (action)	21

S

S'Accomplir (action)	19
Scénarios	30
S'Entraîner (action)	20
Services des Villes	22

T

Technologies	15, 23
Temple	9, 15
Tuiles Amélioration	15

V

Variantes	30
Ville	21

Z

Zone de Combat	26
----------------	----