

AKROPOLIS PANTHEON

8+

1-4



45 MIN



AKROPOLIS PANTHEON est une extension **coopérative** à utiliser avec le jeu de base AKROPOLIS.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Fini le temps des rivalités ! À l'apogée de leur gloire, les Cités jadis opposées unissent désormais leurs forces pour bâtir **ensemble** une Capitale grandiose et honorer les dieux.

Érigez de splendides Autels Divins dédiés aux protecteurs de la Capitale, et faites rayonner son aura à travers le monde antique.

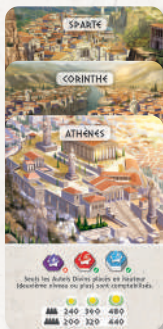
Le but des Architectes est de travailler de concert à la construction de la **Capitale** et d'y obtenir le score le plus élevé possible. Vous devrez donc unir vos forces et jouer de manière **coopérative**.

En fonction de la tuile Scénario sélectionnée et de son niveau de difficulté, marquer des points peut devenir plus exigeant.

CONTENU



5 tuiles de Départ



3 tuiles Scénario



20 tuiles Défi Architectural



x5



x4



x4



x4



x3

20 pions Autel Divin

MISE EN PLACE

Le matériel de l'extension PANTHEON :

- 1 Choisissez ensemble la **tuile Scénario** que vous souhaitez jouer : Corinthe, Sparte ou Athènes (difficulté croissante).
- 2 Distribuez à chaque Architecte une **tuile de Départ** choisie au hasard.
- 3 Placez la ou les tuiles de Départ restantes, face visible, au centre de la table pour former la **Capitale**. S'il en reste plusieurs, mettez-vous d'accord sur la façon de les connecter, sans les empiler.
- 4 Mélangez les 20 tuiles Défi Architectural et révélez-en 3. Placez à côté de chaque Défi Architectural révélé, un **Autel Divin de la même couleur**.
- 5 Formez une réserve avec les pions Autel Divin restants.

Le matériel du jeu de base AKROPOLIS dont vous aurez besoin :

- 1 Distribuez **2 cubes Pierre** à chaque Architecte. Formez une réserve avec le reste.
- 2 Distribuez **3 tuiles Cité** à chaque Architecte. Prenez-les en main comme s'il s'agissait de cartes, sans les révéler aux autres.
- 3 Conservez le reste des tuiles Cité à proximité, face cachée. Contrairement au jeu de base, on ne constitue pas de pile ni de rivière. Quel que soit le nombre d'Architectes, **toutes les tuiles Cité sont utilisées.**

Les tuiles de Départ du jeu original ne seront pas utilisées. Rangez-les dans la boîte.

Le carnet de score servira lors du décompte de points.



Exemple d'une mise en place pour 3 Architectes

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Déterminez qui commence. Comme indiqué dans la *Mise en place*, chaque Architecte possède 3 tuiles en main.

À son tour, l'Architecte a deux options :

**Ajouter une tuile
à sa Cité**

OU

**Ajouter une tuile
à la Capitale**

AKROPOLIS PANTHEON étant un jeu **coopératif**, la victoire ou la défaite sera collective. Il est essentiel de communiquer et d'échanger des informations pour coordonner les stratégies. Il est permis de décrire ses tuiles, mais pas de les montrer.

AJOUTER UNE TUILE À SA CITÉ

Poser une tuile dans sa Cité permet de valider un ou plusieurs Défis Architecturaux (voir description des tuiles Défi Architectural p.6). Les règles de pose du jeu AKROPOLIS s'appliquent.

- Une tuile posée au premier niveau doit être connectée à une autre tuile de la Cité par au moins 1 côté.
- Une tuile posée sur un niveau supérieur doit **recouvrir 3 hexagones**, être à cheval sur au moins **2 tuiles** et ne peut pas surplomber un **espace vide**.
- On remporte autant de **Pierres** que de Carrières recouvertes.

AJOUTER UNE TUILE À LA CAPITALÉ (CÔÛT : 1 PIERRE)

Envoyer une tuile à la lointaine Capitale comporte un coût ! Il faut payer le *coût de transport* qui est de **1 Pierre**.

Après avoir payé 1 Pierre à la réserve, l'Architecte ajoute une tuile à la Capitale. Les mêmes règles de pose que pour sa Cité s'appliquent.

Pour rappel, **seuls les points de la Capitale** seront pris en compte en fin de partie.

Pour terminer son tour, l'Architecte pioche une tuile Cité afin de reconstituer sa main de 3 tuiles.



DÉFI ARCHITECTURAL ET AUTEL DIVIN



PANTHEON introduit une différence majeure par rapport au jeu de base. Chaque Place de la Capitale doit accueillir un Autel Divin de **même couleur** pour être valide lors du décompte final. Il existe 20 Autels Divins correspondants aux 20 tuiles Défi Architectural.



5 Autels HESTIA, déesse du foyer domestique



4 Autels HERMÈS, dieu du commerce



4 Autels ARÈS, dieu de la guerre



4 Autels ZEUS, roi des dieux



3 Autels DÉMÉTER, déesse de l'agriculture

Lors de votre tour, si **votre Cité** répond aux conditions d'une tuile Défi Architectural, vous pouvez choisir de valider ce Défi.

Défaussez la tuile et **posez immédiatement** l'Autel Divin correspondant sur une Place libre de même couleur **dans la Capitale**.

Construire un Autel Divin n'engendre aucun coût.



DESCRIPTION D'UNE TUILE DÉFI ARCHITECTURAL

Nom du Défi Architectural

La tuile que vous ajoutez doit valider le Défi Architectural

Si la situation est présente dans votre Cité, vous pouvez valider le Défi Architectural

Exemple de schéma à reproduire

Défi Architectural à réaliser

● : un Quartier de la couleur correspondante

Placer 1 ● en périphérie, à une case de distance de 1 ● en périphérie

COMMERCE EXTERIEUR



Pour la **VUE DE DESSUS**, le niveau auquel se trouvent les tuiles n'a pas d'importance.

Pour la **VUE EN TROIS DIMENSIONS**, le niveau peut différer de celui de l'illustration, qui n'est là que pour mieux comprendre le texte.



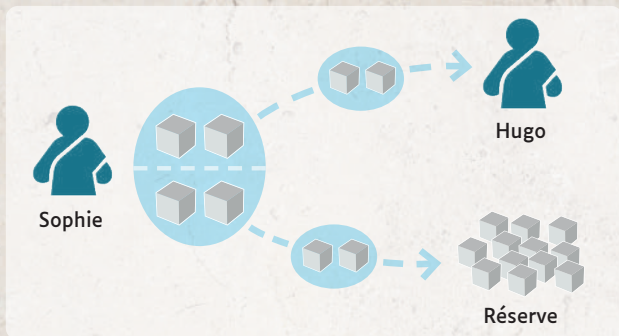
Remplacez **immédiatement** tout Défi Architectural validé par une nouvelle tuile et un nouvel Autel. Vous pouvez valider plusieurs tuiles Défi Architectural lors d'un même tour.

Vous pouvez également défausser un Défi Architectural (et l'Autel Divin qui lui est associé) pour le coût d'une Pierre et les remplacer par un nouveau couple Défi/Autel. Le Défi défaussé ne pourra plus être réalisé.

En début de partie, seules 3 tuiles Défi Architectural sont accessibles. À tout moment, un Architecte peut payer **5 Pierres** pour **débloquer un emplacement supplémentaire** et révéler une nouvelle tuile Défi Architectural afin de profiter de plus de choix. Il n'y a **aucune limite** au nombre d'emplacements supplémentaires que l'on peut débloquer.

Les emplacements supplémentaires sont acquis de manière définitive.

Lorsqu'un Architecte effectue une dépense (pour envoyer une tuile à la Capitale ou pour débloquer un emplacement supplémentaire), la **totalité des Pierres** utilisées doit provenir de **sa propre réserve**. Il est toutefois possible de se faire offrir des Pierres, à condition de payer une taxe. Pour chaque Pierre offerte, une Pierre supplémentaire doit être versée à la réserve.



Exemple : Sophie souhaite offrir 2 Pierres à Hugo qui est à court. Il lui faut donc en dépenser 4 (2 qui vont à Hugo et 2 qui retournent à la réserve).

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque toutes les tuiles Cité ont été jouées, y compris celles présentes dans les mains des Architectes.

Vérifiez votre score **dans la Capitale**. Seules les Places possédant un **Autel Divin** sont comptabilisées. Afin de faciliter le décompte, retirez les Autels qui ne remplissent pas les conditions du Scénario choisi.

Les Cités individuelles ne rapportent pas de points.

Comptabilisez les points à l'aide du carnet de score comme vous le feriez pour le jeu de base, et comparez votre score à la tuile Scénario.

- La **coopération est essentielle** pour disposer de **Places libres** dans la Capitale au bon moment.
- La Pierre est la ressource centrale : vous pouvez en produire dans votre **Cité** mais également dans la **Capitale**.
- Pensez à vous répartir les Défis Architecturaux à réaliser en tenant compte de la **topographie des Cités**, et des **tuiles en possession** de chaque Architecte.
- En observant les Autels Divins restants, vous pouvez anticiper le type des Défis Architecturaux à venir.
- Il est possible d'écraser un Autel Divin, auquel cas il est définitivement perdu.
- Les schémas des cartes Défi Architectural sont donnés à titre indicatif. Tant que le texte est respecté, sa réalisation peut varier.

Merci à Louison, ma coéquipière de chaque jour.

Crédits :

Auteur : Jules Messaud

Illustratrice : Pauline Détraz

Développement éditorial : Alain Mhranyan

Mise en œuvre graphique : Grégoire Allemand

Responsable Édition : Alain Mhranyan

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 10-2025



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



OU



ASSOCIATION MAGASIN LIVRAISON DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

® & © Gigamic 2025



ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France
www.gigamic.com