



RÈGLES DU JEU

VOUS INCARNEZ UN DEMI-DIEU AMBITIEUX QUI CHERCHE À PRENDRE PLACE AU SOMMET DE L'OLYMPE. RECRUTEZ DES HÉROS, Rassemblez des artefacts et entreprenez des quêtes héroïques pour écrire votre légende. Au cours des cinq époques du jeu, vous allez construire de puissantes combinaisons de cartes, mais aussi les détruire car les cartes doivent atteindre l'Elysium et perdre leurs pouvoirs pour vous octroyer des points de victoire.

Pour apprendre les règles en vidéo : <http://www.spacecowboys.fr/elysium>

MATÉRIEL

8 FAMILLES DE 21 CARTES

Les 168 dos sont tous identiques et présentent un Citoyen



1 TEMPLE EN DEUX PARTIES

Fronton recto/verso



1 plateau Marches



1 PLATEAU ORACLE



16 COLONNES D'INFLUENCE

Les autocollants sont facultatifs, ils facilitent le jeu pour les daltoniens



6 TUILES QUÊTE

Les 6 dos sont tous identiques et présentent une Quête Inachevée



4 DISQUES ORDRE DU TOUR



1 MARQUEUR D'ÉPOQUE



12 ANNEAUX DE DÉCLENCHEMENT



4 PLATEAUX DE JEU INDIVIDUELS



4 CARTES AIDES DE JEU



19 JETONS BONUS

3 Bonus de Niveau



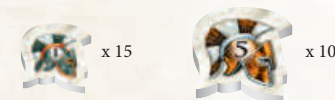
16 Bonus de Famille (2 par Famille)



40 JETONS OR



25 JETONS POINTS DE PRESTIGE (PP)



45 JETONS POINTS DE VICTOIRE (PV)



1 GUIDE DES CARTES

Précisions thématiques et clarifications



MISE EN PLACE

❶ Installez le fronton du Temple, en choisissant au hasard la face qui sera exposée.

❷ Sous le fronton, placez les 4 Quêtes avec le symbole ●●/●●● en ordre croissant de gauche à droite (mise en place pour 3 et 4 joueurs).

❸ Placez le plateau Marches sous les Quêtes.

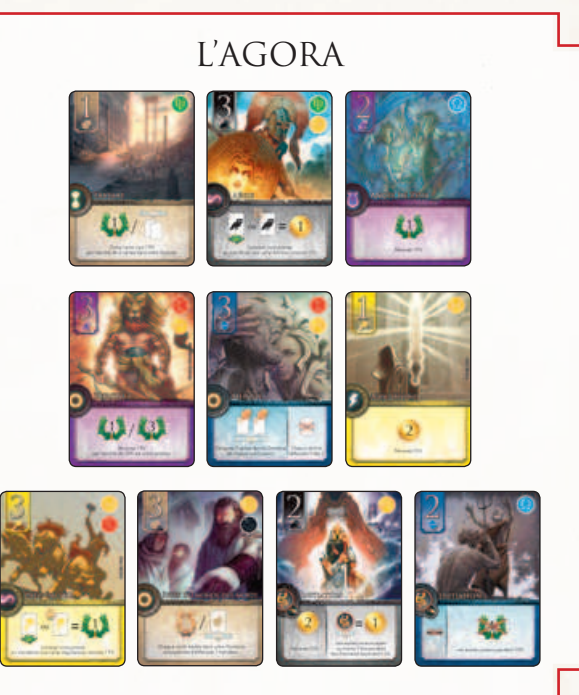
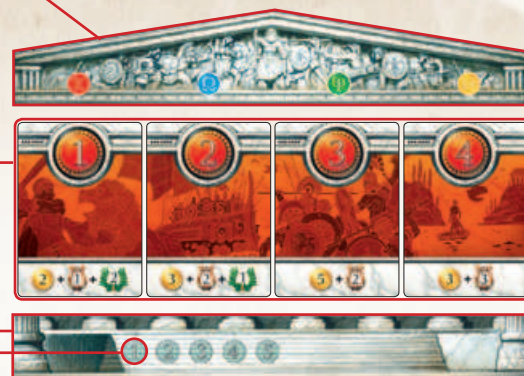
❹ Posez le marqueur Époque sur la case 1 des Marches.

❻ Chaque joueur prend et assemble un plateau de jeu individuel, et le pose devant lui.

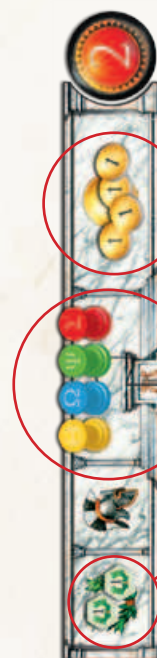
❼ Un joueur au hasard prend le Disque n° 1 et le pose à droite de son plateau. Il est 1^{er} joueur. En sens horaire, les autres joueurs prennent les autres Disques dans l'ordre. Les disques inutilisés sont remis dans la boîte du jeu.

❾ Choisissez 5 Familles parmi les 8 disponibles. Les cartes des Familles inutilisées sont remises dans la boîte du jeu. Lors de vos premières parties, nous vous recommandons fortement de jouer avec : Athéna , Hadès , Héphestos , Poséidon , Zeus .

Prenez les 105 cartes correspondant aux familles choisies et mélangez-les avec soin, face cachée. Piochez un nombre de cartes égal au triple du nombre de joueurs plus 1 (par exemple, à 3 joueurs, 10 cartes) et posez-les face visible dans l'AGORA (surface de jeu centrale).



❺ Formez une réserve commune avec l'Or, les PV et les anneaux de Déclenchement.



❽ Chaque joueur prend 4 Or qu'il pose sur son plateau.

❾ Chaque joueur prend 1 Colonne de chaque couleur, qu'il place sur son plateau. Les Colonnes inutilisées sont remises dans la boîte du jeu.

❿ Chaque joueur prend un nombre de PV égal au chiffre sur son Disque. Le joueur disposant du Disque n° 1 reçoit 1 PV, le n° 2 reçoit 2 PV et ainsi de suite.



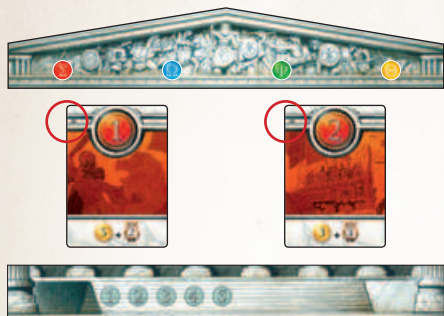
⓫ Posez les cartes restantes face cachée à portée de main des joueurs, pour former la pioche. Prévoyez un espace pour la défausse.

⓬ Disposez les 3 jetons Bonus Niveau ainsi que les 10 jetons Bonus Famille correspondant aux 5 Familles de cartes choisies.

EN ROUTE POUR LA GRÈCE LÉGENDAIRE !

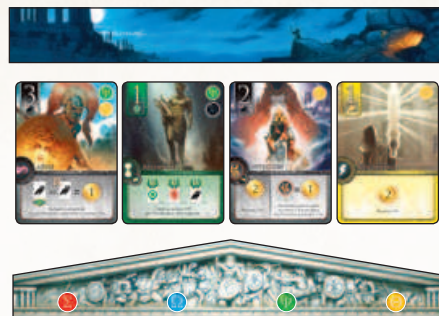
PRÉCISIONS

À 2 JOUEURS, on n'utilise que les 2 Quêtes marquées ●●. Placez-les à cheval sous 2 couleurs.



Par ailleurs, les règles d'Elysium ne changent pas quel que soit le nombre de joueurs.

Si LA FAMILLE APOLLON est en jeu, on joue avec l'Oracle, qui se place au-dessus du Temple.



Lors de la mise en place, posez également 4 cartes face visible sous l'Oracle.

Si LA FAMILLE ARÈS est en jeu, ajoutez les jetons Points de Prestige (PP) à la réserve commune.



La zone au-dessus de votre plateau se nomme le DOMAINE, et celle en-dessous l'ELYSIUM.

Votre DOMAINE



Votre ELYSIUM

ANATOMIE D'UNE CARTE ET D'UNE QUÊTE

LES CARTES ET LES QUÊTES CONTIENNENT PLUSIEURS INFORMATIONS IMPORTANTES, LES VOICI EN DÉTAIL :

Ce chiffre indique le Niveau de la carte. Il varie de 1 à 3.

La couleur de la carte rappelle sa Famille (ici Hadès).

Idem pour le symbole.

Le symbole d'activation indique le moment et la façon d'activer le pouvoir de la carte (expliqué plus loin).



La Condition d'acquisition indique la ou les couleurs de Colonnes nécessaires à la prise de la carte.

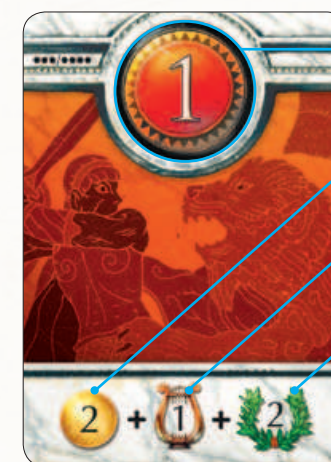
Noir signifie "n'importe quelle couleur".

Le nom de l'artiste.

Le nom de la carte.

Le pouvoir de la carte. Important : vous ne pouvez utiliser le pouvoir d'une carte que lorsqu'elle se trouve dans votre DOMAINE.

QUÊTE



Ordre de jeu

Or

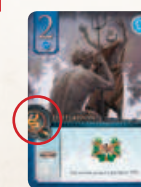
Transfert(s)

Points de Victoire (PV)



CITOYENS

Tous les dos des cartes des 8 Familles affichent un Citoyen. Lorsque vous prenez un Citoyen, piochez la première carte de la pioche et posez-la face cachée dans votre DOMAINE. Cette carte est désormais un Citoyen pour le reste de la partie. Un Citoyen ne sera jamais retourné, et il est interdit de prendre connaissance du côté face de la carte.



Certaines cartes comportent le symbole ELEUSIS. Les cartes Eleusis se combinent entre elles pour générer certains pouvoirs.

BUT DU JEU

LE BUT DU JEU est d'accumuler le plus de PV possible. Ceux-ci s'obtiennent principalement par le biais des cartes que vous allez transférer dans votre ELYSIUM pour écrire vos Légendes, mais aussi au fil du jeu grâce aux pouvoirs de certaines cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

UNE PARTIE SE JOUE EN 5 ÉPOQUES, UNE ÉPOQUE EST COMPOSÉE DE 4 PHASES :

PHASE I : ÉVEIL

PHASE II : ACTIONS

PHASE III : ÉCRITURE DES LÉGENDES

PHASE IV : FIN D'ÉPOQUE

PHASE I : ÉVEIL

PROCÉDEZ DANS L'ORDRE :

① Retirez de l'AGORA les éventuelles cartes restantes de l'Époque précédente et placez-les dans la défausse.

Les phases ① et ② sont ignorées lors de la 1ère Époque.

② Piochez des cartes et posez-les face visible dans l'AGORA, jusqu'à ce qu'il y en ait un nombre égal à 3 fois le nombre de joueurs plus 1 :
- à 2 joueurs, 7 cartes ;
- à 3 joueurs, 10 cartes ;
- à 4 joueurs, 13 cartes.



Si vous jouez avec la Famille Apollon, l'Oracle est alors en jeu :

- Après le point 1, faites glisser les éventuelles cartes restantes de l'Oracle à l'AGORA;
- Après le point 2, piochez 4 nouvelles cartes et ajoutez-les face visible à l'Oracle. L'Oracle permet donc de connaître une partie des cartes qui seront disponibles à l'Époque suivante.



PHASE II : ACTIONS

- En commençant par celui qui possède le Disque n° 1, les joueurs jouent chacun leur tour en suivant l'ordre des Disques.
- À votre tour, vous devez prendre 1 Quête ou 1 carte Famille. Au cours de vos 4 tours, vous devrez prendre exactement 1 Quête et 3 cartes.

Pour prendre une Quête ou une carte Famille, il faut posséder sur votre plateau la ou les Colonnes correspondantes à sa Condition d'acquisition.

Il est interdit de posséder simultanément deux cartes identiques (avec la même illustration) dans votre DOMAINE.



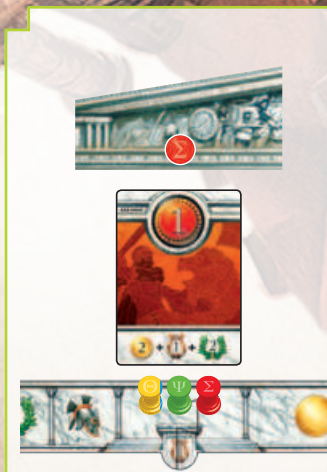
Pour cette carte, il faut avoir sur votre plateau la Colonne bleue, plus une autre de votre choix.



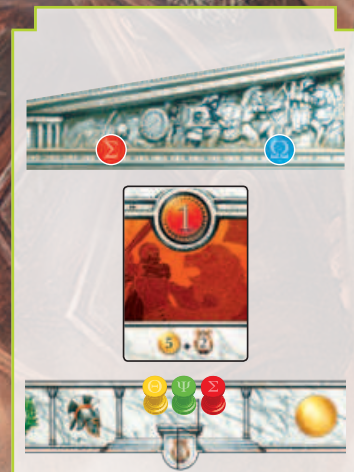
Ici, il vous manque la verte, impossible de prendre cette carte.



Là, c'est bon, la Colonne rouge est sur votre plateau.



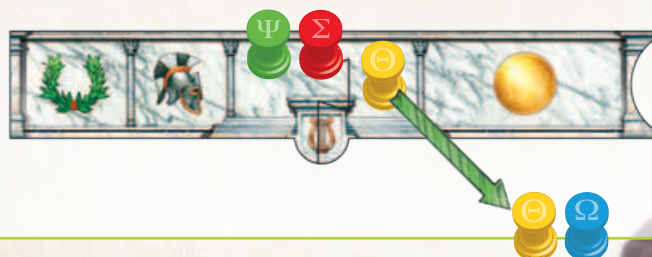
La Condition d'acquisition d'une Quête se trouve au-dessus, sur le fronton du Temple.



À 2 joueurs, prendre une Quête est un peu plus facile : il suffit de posséder une des deux couleurs présentes au-dessus.

- Une fois votre carte ou Quête prise, vous devez écarter 1 (et une seule) de vos Colonnes en la sortant de votre Plateau individuel. **Vous pouvez écarter n'importe quelle Colonne, pas nécessairement une Colonne présente dans la Condition d'acquisition.**

Peu importe la Condition d'acquisition d'une carte, vous n'écarterez toujours qu'une seule Colonne, de la couleur de votre choix.



La Quête prise lors d'une Époque se pose à côté de votre plateau de jeu.



Lorsque vous prenez une carte, placez-la immédiatement dans votre DOMAINE.



- À la fin de vos 4 tours, vous devrez avoir pris exactement 1 Quête et 3 cartes au moyen des colonnes. Cette contrainte peut entraîner deux types de cas particuliers :



Si vous ne pouvez remplir aucune des Conditions d'acquisition des cartes restantes dans l'AGORA, vous devez prendre un Citoyen à la place. Prenez la carte au sommet de la pioche et placez-la face cachée dans votre DOMAINE.

Vous ne pouvez pas choisir de prendre un Citoyen si vous avez la possibilité d'acquérir une carte Famille ou une Quête.



Si vous n'avez plus de quoi remplir la Condition d'acquisition d'une Quête, vous ne prenez aucune Quête pendant cette Époque. Une fois que vous avez pris vos 3 cartes, vous ne jouez pas de nouveau tour. Lorsque tous les joueurs ont achevé leurs tours, vous recevez l'une des Quêtes restantes, mais vous devez la retourner du côté Quête Inachevée.

UTILISER UN POUVOIR EN PHASE II

Durant votre tour, vous avez le droit d'utiliser le pouvoir des cartes situées dans votre DOMAINE.

- Vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir d'une carte qui a été transférée dans votre ELYSIUM (cf. plus loin).
- Vous pouvez utiliser les pouvoirs de plusieurs cartes de votre DOMAINE durant le même tour de jeu.

- Vous ne pouvez utiliser aucun pouvoir de type Déclenché, Activé et Eleusis pendant les tours des autres joueurs.
- Si vous utilisez un pouvoir pour transférer une carte, vous devez payer ce transfert et suivre les Règles des Légendes (voir p. 8 et 9).
- Le pouvoir de chaque carte peut être activé d'une manière spécifique, en fonction de son symbole d'activation. Voyez à la page suivante les pouvoirs disponibles en Phase III.



INSTANTANÉ

Le pouvoir doit être utilisé au moment précis où la carte est prise (et seulement à ce moment).



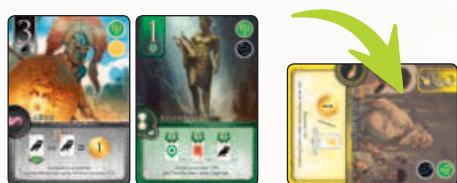
PERMANENT

Le pouvoir est actif en permanence, aussi longtemps que la carte est présente dans votre DOMAINE.



ACTIVÉ

Le pouvoir peut être utilisé une fois par Époque.



Inclinez la carte à 90° après avoir utilisé son pouvoir. Lors de la Phase Fin d'Époque suivante, redressez-la ; le pouvoir sera ainsi à nouveau disponible durant l'Époque suivante.

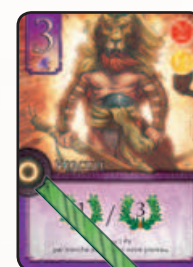


DÉCLENCHÉ

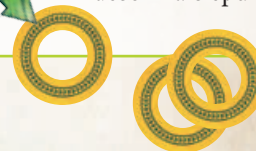
Le pouvoir peut être utilisé une fois dans toute la partie.



Lorsque vous prenez une carte à effet Déclenché, placez immédiatement un anneau de Déclenchement sur son symbole d'activation.



Lorsque vous décidez d'utiliser son pouvoir, retirez l'anneau de Déclenchement de la carte et remettez-le au stock. Son pouvoir est désormais épuisé.



ELEUSIS

En plus du symbole d'activation, certaines cartes font partie des Eleusis. Pour pouvoir les activer, vous devez **impérativement** posséder **au moins** 1 autre carte Eleusis dans votre DOMAINE, sans quoi il est impossible d'utiliser ce pouvoir.



Si un joueur utilise le pouvoir d'une carte Athéna qui permet à plusieurs joueurs de transférer des cartes, le joueur actif effectue son transfert en premier. Les autres joueurs font de même en suivant l'ordre du tour.

Si le pouvoir d'une carte entre en conflit avec les règles générales, c'est le pouvoir de la carte qui prend le pas.
Ceci est valable pour tous les pouvoirs du jeu.

PHASE III : ÉCRITURE DES LÉGENDES

Une fois que tous les joueurs ont terminé leurs 4 tours, on passe à la Phase III : Écriture des Légendes. Lors de cette phase, l'ordre du tour est changé, les joueurs obtiennent de l'Or et des PV pour leurs Quêtes et peuvent transférer des cartes de leur DOMAINE à leur ELYSIUM. Ceci permet de créer et compléter des Légendes, qui vous rapporteront la plupart de vos PV en fin de partie.

1) Changement d'ordre du tour de jeu

Attribuez un Disque à chacun en fonction de la Quête prise durant la Phase II. Le joueur qui détient la Quête ayant la valeur d'Ordre de jeu la plus basse reçoit le Disque n°1, et ainsi de suite.

Quêtes inachevées

Si vous êtes en possession d'une Quête inachevée, vous obtenez automatiquement le Disque dont le chiffre est le plus élevé. Si plusieurs joueurs sont dans cette situation, on se base sur leur disque actuel pour les départager.

Exemple : dans une partie à 4 joueurs, Sébastien et Christophe ont chacun pris une Quête Inachevée. Sébastien était le 1^{er} joueur de l'Époque en cours

et Christophe était le 3^e. Lors de la nouvelle attribution, Sébastien prend donc la tuile d'ordre de jeu 3 et Christophe la 4.

2) Revenus (PV et Or)

Chaque joueur reçoit les éventuels PV et l'Or indiqués sur sa Quête.

3) Transferts

En suivant l'ordre de jeu indiqué par les Disques, chaque joueur peut transférer des cartes de son DOMAINE vers son ELYSIUM.

- Le nombre de cartes que vous pouvez transférer pendant cette Phase est limité par le nombre indiqué dans le symbole Lyre de votre Quête.
- Pour transférer une carte de votre DOMAINE à votre ELYSIUM, il faut payer de l'Or. Le coût de chaque carte est égal à son Niveau (1, 2 ou 3). L'Or est remis dans la réserve commune.
- Toute carte transférée dans votre ELYSIUM doit suivre les Règles des Légendes qui sont expliquées à la page suivante.

On place ensuite les tuiles Quête, face quête visible, sous le fronton du temple comme lors de la mise en place (en ordre croissant de gauche à droite).

UTILISER UN POUVOIR EN PHASE III



LÉGENDE

Le pouvoir peut être utilisé à cette Phase, tant que la carte se trouve dans votre DOMAINE.



PERMANENT

Les pouvoirs permanents peuvent être utilisés à cette Phase, tant que la carte se trouve dans votre DOMAINE.

RÈGLES DES LÉGENDES

Le coût de chaque transfert est égal au Niveau de la carte transférée en Or. Un transfert déplace une carte de votre DOMAINE à votre ELYSIUM.

Une carte qui arrive dans votre ELYSIUM peut créer, agrandir ou même achever une Légende.

Il existe deux types de Légendes : les Légendes de Niveau et les Légendes de Famille.

LÉGENDES DE NIVEAU

Les Légendes de Niveau comportent des cartes du même Niveau, mais toutes les cartes doivent être de Familles différentes.

Une telle Légende peut au maximum être composée de 5 cartes, une de chaque Famille.



Une Légende de Niveau 1 en cours.



Une Légende de Niveau 2 en cours.



Une Légende de Niveau 3 complète.

LÉGENDES DE FAMILLE

Les Légendes de Famille comportent des cartes de la même Famille, mais toutes les cartes doivent être de Niveaux différents.

Une telle Légende est ainsi composée au maximum de 3 cartes, une de chaque Niveau.



Une Légende Zeus en cours.



Une Légende Athéna complète.

ÉCRITURE DES LÉGENDES :

- La séquence dans laquelle vous bâtissez vos Légendes est libre. Ainsi, pour une Légende de Famille, vous pourriez commencer par un 2, par la suite y ajouter un 1 et finir par un 3. Au même titre, une Légende de Niveau n'a aucun ordre imposé.
- Il est permis d'avoir plusieurs Légendes en cours, il n'y a pas d'obligation d'en compléter une pour en commencer une autre.
- Une carte ne peut jamais être retirée d'une Légende, ni pour être intégrée à une autre Légende, ni pour être défaussée. Une carte seule de votre ELYSIUM ne peut jamais être ajoutée par la suite dans une Légende en cours.
- Vous pouvez transférer une carte avec un anneau de Déclenchement. Dans ce cas, remettez l'anneau dans la réserve.
- Une carte seule dans votre ELYSIUM en fin de partie sera écartée du jeu et ne rapportera aucun point.
- Lorsque vous transférez une carte dans votre ELYSIUM, vous devez vous décider immédiatement : soit elle commence une nouvelle Légende, soit elle agrandit ou complète une Légende.

INCLURE UN CITOYEN DANS UNE LÉGENDE

Un Citoyen peut être transféré au sein d'une Légende, mais uniquement si cette dernière contient déjà **au moins 2 cartes**. Le Citoyen remplace une carte de Famille dans cette Légende. Le coût en Or de ce transfert est égal au Niveau de la carte que

le Citoyen remplace. Les Citoyens sont donc des sortes de jokers, mais attention, il y a un prix à payer : chaque Citoyen présent dans votre ELYSIUM en fin de partie vous retirera 2 PV.



Ce citoyen complète cette Légende de Famille. Son transfert coûte 2 Or.



Ce Citoyen remplace une carte de Niveau 1 dans cette Légende de Niveau. Son transfert coûte 1 Or.



Ce Citoyen remplace une carte de Niveau 3 dans cette Légende de Niveau. Son transfert coûte 3 Or.

BONUS DES LÉGENDES

Le premier joueur qui complète une Légende de Famille reçoit la tuile Bonus de cette Famille affichant 5PV.
Le deuxième reçoit la tuile Bonus de cette Famille affichant 2PV.
Les joueurs suivants ne reçoivent aucun Bonus.
Vous pouvez parfaitement recevoir les 2 Bonus d'une même Famille si vous parvenez à terminer 2 Légendes de cette Famille avant les autres joueurs.



Pour chaque Légende de Niveau, le premier joueur qui constitue une Légende d'au moins 2 cartes reçoit le Bonus correspondant (Niveau 1 : 3 PV / Niveau 2 : 6 PV / Niveau 3 : 9 PV). Si un autre joueur réussit à écrire une Légende de même Niveau contenant plus de cartes que lui, il lui prend le Bonus.
La tuile Bonus peut ainsi changer plusieurs fois de propriétaire, jusqu'à ce qu'un joueur complète une Légende de ce Niveau (5 cartes), après quoi il est impossible de le dépasser.



PHASE IV : FIN D'ÉPOQUE

Lorsque tout le monde a terminé ses transferts, il est temps de se préparer pour la prochaine Époque :

- Remplacez vos 4 colonnes dans la zone centrale de votre plateau ;
- Redressez les cartes à effet Activé de votre DOMAINE ;

- Avancez le marqueur d'Époque d'un cran vers la droite ;
- Entamez une nouvelle Époque à la Phase I : Éveil.

Si c'était la fin de l'Époque 5, c'est également la fin de la partie et l'on procède directement au décompte final des points.

DÉCOMPTÉ FINAL

Commencez par retirer du jeu toutes les cartes présentes dans votre DOMAINE, ainsi que toutes les cartes de votre ELYSIUM ne faisant pas partie d'une Légende (donc les cartes esseulées). Notez bien qu'elles ne sont pas défaussées, mais remises dans la boîte de jeu.



POUVOIR CHRONOS

C'est maintenant que ces pouvoirs peuvent vous rapporter des points supplémentaires. Notez que ces bonus ne sont valables que si les cartes font partie d'une Légende en fin de partie. Les symboles = et ≠ rappellent le type de Légende le plus rentable pour ces cartes.

Ensuite, chaque Légende rapporte des points selon le barème suivant :

Légende de Famille : 2 cartes = 3 PV / 3 cartes = 6 PV

Légende de Niveau : 2 cartes = 2 PV / 3 cartes = 4 PV / 4 cartes = 8 PV / 5 cartes = 12 PV



Si vous avez joué avec la Famille d'ARÈS, certains joueurs auront récolté des Points de Prestige (PP) au fil de la partie. Il rapportent eux aussi des PV selon le barème suivant : Le joueur qui en a le plus marque 16 PV. Le suivant marque 8 PV, puis 4 PV, puis 2 PV. En cas d'égalité, partagez la valeur cumulée des places concernées.

Attention, un joueur qui n'a aucun Point de Prestige ne marque aucun PV !



Additionnez à vos PV récoltés durant la partie tous les points acquis grâce à vos pouvoirs Chronos, vos Légendes et vos PP.

Retranchez 2 PV pour chaque Citoyen présent dans vos Légendes et vous obtenez votre score final.

Le joueur possédant le score le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, celui qui a le plus d'Or parmi les joueurs concernés l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

VOUS CONNAISSEZ DÉSDORMAIS LES RÈGLES D'ELYSIUM.

Après quelques parties, nous vous conseillons d'essayer différentes combinaisons de Familles.

Chaque partie d'Elysium est différente, même si vous jouez avec les mêmes familles de Dieux. Néanmoins, ce serait dommage de ne pas varier les plaisirs, car les pouvoirs des cartes sont très variés et changent profondément le style des parties.

Nous vous présentons donc plusieurs "sets" de familles, que nous avons particulièrement appréciés ou qui créent un environnement particulier. Après plusieurs essais, vous saurez ce qui vous convient le mieux, et vous pourrez créer vos propres sets ! N'hésitez pas à nous les envoyer sur la page web Space Cowboys dédiée à Elysium.

Le set "Opulence", pour ceux qui aiment faire de gros scores : *Arès, Athéna, Héphaïstos, Hermès, Zeus.*

Le set "Malheur aux vaincus", pour les amateurs d'interaction agressive et de compétition acharnée : *Arès, Hadès, Héphaïstos, Hermès, Poséidon.*

Le set "Zone aride", pour les joueurs qui aiment la difficulté et les scores serrés : *Apollon, Arès, Hadès, Hermès, Poséidon.*

Le set "Combinaisons machiavéliques", pour les amateurs de combos spectaculaires : *Apollon, Athéna, Hadès, Héphaïstos, Hermès.*

Le set "Elysium, pourquoi faire ?", pour les joueurs qui aiment trouver des chemins alternatifs vers la victoire : *Apollon, Arès, Athéna, Poséidon, Zeus.*

CRÉDITS



MATT DUNSTAN

Ma vie de joueur a probablement commencé lorsque ma tante m'a offert un jeu d'Échecs de voyage pour mes 7 ans. Mes camarades d'école ainsi que les professeurs que j'ai forcés à jouer avec moi à chaque récréation ne seront sûrement pas surpris par mon passe-temps actuel ! J'ai grandi en Australie dans une petite ville à la campagne dont vous n'avez probablement jamais entendu parler (Muswellbrook), mais un été, j'ai pu jouer à Colons de Catane chez un ami, et mon destin fut alors scellé. Lorsque j'ai déménagé à Cambridge, en 2010, j'ai fait la connaissance de Brett, et même si nous nous disputons comme un vieux couple de temps en temps, je pense que nous formons une excellente équipe (à condition que Brett joue les rouges). Elysium est la première incarnation physique de notre travail, j'ai donc quelques messages à passer :

- En premier lieu, merci à Brett d'être un excellent ami, et un partenaire de création encore meilleur.
- Merci à l'équipe des Space Cowboys dont la passion et la minutie ont permis de créer un jeu magnifique.
- Merci à nos testeurs généreux et infatigables, de Cambridge et de Londres.

Enfin, je remercie ma famille et Terezia qui me soutiennent dans toutes mes bizarreries (et j'espère que mon amour pour eux parvient à faire l'équilibre !).



CARI

Entourée de testostérone et de blagues douteuses, Cari a passé six années à animer des monstres en 3D, des flingues et des gros engins robotiques pour l'industrie du jeu vidéo. Après ça, elle a finalement décidé de revenir à sa passion initiale : le dessin. Elysium est son tout premier projet en tant qu'illustrateur professionnel, alors soyez indulgents ! Même si en règle générale elle préfère dessiner des nénettes au caractère bien roulé, Cari a quand même bien apprécié travailler avec cette belle brochette d'artistes aussi doués les uns que les autres et remercie grandement Philippe Mouret de lui avoir donné cette chance. À la prochaine !



JOHN McCAMBRIDGE

Comme le dit la chanson, je suis un peu un *Wild Rover*, je suis né à Ballycastle, dans le comté d'Antrim, en Irlande du Nord. J'ai déménagé en France après avoir terminé l'université et j'ai travaillé à la fois comme illustrateur freelance et concept artist dans les jeux vidéo. Je suis retourné vivre au Royaume-Uni en 2006 avant de m'installer à Varsovie en Pologne pour quelques années. Néanmoins, j'ai toujours gardé le contact avec la France car c'est une plaque tournante de la création et j'ai continué à travailler sur des couvertures pour des bandes dessinées (Durandal et Troie pour Soleil éditions). J'ai grandi avec des histoires folkloriques qui m'ont donné une passion pour l'histoire et les légendes du monde entier. Du coup, c'était formidable de travailler avec l'équipe Space Cowboys et aux côtés d'autres artistes aussi talentueux sur ce projet ; Elysium est un projet incroyable pour moi, combinant beaucoup de mes passions : les légendes, la mythologie et l'histoire grecque. Pour finir sur une note personnelle, je vis désormais dans le Cambridgeshire, le plat pays de l'est de l'Angleterre, avec ma partenaire Sarah et mon fils Fergus.



VINCENT DUTRAIT

Travaillant encore et toujours avec peintures et pinceaux sur papier depuis deux décennies, j'ai appris l'illustration à l'école Emile Cohl où je suis retourné enseigner par la suite. J'ai développé mes thèmes de prédilection que sont le fantastique et l'aventure dans l'édition jeunesse, dans le monde du jeu de rôle et depuis quelques années, je retrouve pleinement mes marques avec le jeu de société. Domaine qui me permet de participer à des projets étonnants comme Elysium, élaborés à plusieurs mains, réunissant univers foisonnants et écritures différentes !



PASCAL QUIDAULT

Après avoir usé quelques mines de stylet dans l'univers huppé et raffiné de la joaillerie avec Splendor, l'envie et le besoin de plonger dans des univers plus ludiques, infantiles et colorés se faisait sérieusement sentir. C'est donc sans l'ombre d'une hésitation que pour illustrer ma partie du projet Elysium, j'ai choisi Hadès : Le dieu des morts. Du fun, de la paillette, des ballons, des... heu ah, attendez je...



BRETT J. GILBERT

Ces braves Space Cowboys m'ont demandé d'écrire quelque chose à mon propos. Franchement, je préfère écrire à leur sujet ! Matt et moi apprécions énormément leur foi absolue en nos idées, et leur travail de développement incroyablement créatif, qui a transformé notre jeu en quelque chose de mythologique, plaisant... et particulièrement esthétique. Passons à mon co-créateur et camarade d'Essen, Matt. Sans son enthousiasme et son talent, ce jeu n'aurait simplement pas vu le jour. Ce genre de collaboration consiste en fait à gérer un "conflit créatif", un conflit qui ne se résout pas dans le compromis, mais dans la capacité à reconnaître que l'idée de l'autre gars est meilleure que la sienne. Le résultat de ces séances (étonnamment plaisantes, d'ailleurs) est toujours incertain, et cela explique mon état d'excitation et de stress alors que la date finale (de sortie !) approche. Il me faut enfin remercier nos amis testeurs, toujours volontaires (et dans la joie), qui nous ont permis d'aboutir, en particulier les membres de Playtest UK à Cambridge et à Londres. Eclectiques, excentriques et peu impressionnables... vous vous reconnaîtrez ! Et moi ? Il y aurait beaucoup à dire, mais je n'ai malheureusement plus de place...



DIDIER POLI

Après quelques années à affûter mes armes à Emile Cohl puis aux Gobelins, c'est dans l'animation que je livre mes premières escarmouches. J'ai depuis écumé tous les champs de batailles (BD, jeux vidéos, jeux de plateau, pub...) avec quelques faits d'armes dont je suis plutôt fier. Depuis quelques années, je me suis plus spécialement orienté vers le chara design et la direction artistique, mais je ne dédaigne pas, comme là, venir m'amuser sur les plates-bandes de mes collègues illustrateurs. Super fan de la mythologie grecque, Elysium était un projet idéal pour moi... et quel plateau ! Un honneur d'être parmi ces gens-là, merci Philippe.



EMMANUEL ROUDIER

Salut à tous les joueurs ! Quel plaisir de délaissier un temps mes personnages préhistoriques pour illustrer ces quelques cartes pour Elysium. Et quelles cartes ! Pouvaient-elles rêver mieux que Hermès, le plus kyoul de tous les dieux de l'Olympe, le plus chic avec son chapeau et ses chaussures italiennes, et aussi le plus mystérieux (les initiés me comprendront...) ? C'était un vrai plaisir que de me remettre à l'illustration de jeux, après plus de dix ans. Je me suis vraiment senti l'âme d'un Space Cowboy et je remercie vivement Philippe Mouret de m'avoir invité à rejoindre l'équipe alors que les moteurs de la fusée commençaient déjà à chauffer ! Bon jeu. © Chloé Vollmer-Lo



ÉRIC BOURCIER

Ces petites incartades côté jeu de plateau sont toujours un réel plaisir et restent un moment de vraie liberté, voire même d'investigation dans ce qui constitue mon métier : dessiner. Venant de la B.D., le dessin est bien là, mais la confection d'une illustration est un moment fort, dense et bref. Un moment où l'excitation des premières années face à la page resurgit instantanément. Merci donc à ces jeunes Space Cowboys (enfin jeunes...) pour ce jeu qui je l'espère vous enverra. Et maintenant, à vos marques, prêts, jouez !!!



SYLVAIN GUINEBAUD / BRUNO TATTI

Sylvain Guinebaud, né en 1973, est un dessinateur de BD et illustrateur. Après une Licence en Arts Plastiques, il collabore avec François Froideval, Ange, Nicolas Mitric ou bien encore Herik Hanna sur différents projets de bandes dessinées. Il a travaillé également sur les jeux "Guardians Chronicles", "Pina Pirata", "Eden", "Drakerys", etc.



Bruno Tatti alias Stambeco est coloriste / illustrateur. Autodidacte, il entre aux Gobelins pour parfaire ses connaissances graphiques et élargir ses horizons. Une rencontre en entraînant une autre, il entre dans l'univers de la B.D. en tant que coloriste, tout en faisant de petits détours du côté de l'illustration, jeunesse / presse, etc...

ICONOGRAPHIE



= OR



= POINT DE VICTOIRE (PV)



= POINT DE PRESTIGE (PP)



= N'IMPORTE QUELLE CARTE



= CARTE D'UNE FAMILLE PRÉCISE (ici Athéna)



= CITOYEN



= CARTE DANS UN DOMAINE



= CARTE DANS UN ELYSIUM



= CARTE DANS L'ORACLE



= CARTE DANS LA DÉFAUSSE



= TRANSFERT



= TRANSFERT GRATUIT



= TRANSFERT DONT LE COÛT EST MAJORÉ DE 1



= RECEVOIR (ICI 1 OR)



= DONNER (ICI 1 OR)



= PAYER / DÉFAUSSER (ICI 1 OR)



= DÉSIGNER (ICI UNE CARTE)



= CARTE TRANSFÉRÉE (ici Apollon)



= CARTE PRISE (ici Athéna)



= DÉFAUSSER UNE CARTE



= ÉCHANGER



= AJOUTER UNE CARTE



= CHOISIR L'UN OU L'AUTRE



= CELUI QUI A LE PLUS D'UN ÉLÉMENT (ici l'Or)



= PIOCHER UNE CARTE ET LA PRENDRE FACE VISIBLE DANS SON DOMAINE



= UTILISER UN POUVOIR D'UN TYPE PRÉCIS (ici Instantané)

VOUS



Recevez 2 Or.

TOUS LES AUTRES JOUEURS



Les autres joueurs reçoivent 1 Or.



= AUCUN EFFET



= POUR EN AVOIR AUTANT QUE



= OU TOUT AUTRE ÉLÉMENT SIMILAIRE



= AUCUN (ici aucun Citoyen)



= AU MOINS 1



= AU MOINS 2 (ici au moins deux transferts)



= NÉCESSITE UNE COLONNE VERTE



= POUVOIR PERMANENT



= POUVOIR INSTANTANÉ



= POUVOIR ACTIVÉ



= POUVOIR DÉCLENCHÉ



= POUVOIR LÉGENDE



= POUVOIR CHRONOS



= POUVOIR CHRONOS, BÉNÉFICIE DES CARTES DE LA MÊME FAMILLE



= POUVOIR CHRONOS, BÉNÉFICIE DES CARTES DE FAMILLES DIFFÉRENTES



= POUVOIR ELEUSIS

LES RÈGLES QUE VOUS ALLEZ OUBLIER

- Lorsque vous prenez une carte ou une Quête, vous devez défausser une colonne et une seule. Et n'importe laquelle parmi celles qui vous restent.
- Il est interdit d'avoir deux cartes avec la même illustration dans votre Domaine.
- Lorsque vous faites un transfert, il faut le payer ! Rappel : un transfert vaut 1 Or par Niveau de la carte.
- Vous ne pouvez pas transférer un Citoyen s'il n'y a aucune Légende déjà entamée avec au moins deux cartes dans votre Elysium.
- Vous ne pouvez pas utiliser un pouvoir pendant le tour d'un autre joueur.
- Si vous n'avez aucun Point de Prestige (PP), Arès ne vous confère aucun PV.
- Une carte dans votre Domaine est affectée par son propre pouvoir. Ainsi, une carte Hermès qui donne 1 Or lorsque vous transférez une carte Hermès vous donne 1 Or si vous transférez la carte elle-même !
- Lorsque vous pouvez prendre une carte ou une Quête, vous ne pouvez pas choisir de prendre un Citoyen ou une Quête inachevée. Ces deux éléments ne sont acquis que si vous ne pouvez rien prendre par ailleurs.
- Changez l'Ordre de jeu (avec les Disques) AU DÉBUT de la Phase d'Écriture des Légendes. C'est important pour l'obtention ou la conservation des Bonus de Niveau ou de Famille.
- Une carte toute seule dans votre Elysium sera retirée du jeu AVANT de vous avoir rapporté des PV.