

BOMARZO

*«Voi che pel mondo gite errando vaghi
di veder meraviglie alte et stupende
venite qua, dove son facce horrende,
elefanti, leoni, orchi et draghi»*

*« Vous qui allez errants par le monde pour contempler de
hautes et stupéfiantes merveilles, venez ici, vous y trouverez
des visages terribles de lions, éléphants, dragons et ogres. »*

*Ainsi se lit l'avis auquel les visiteurs imprudents font face dans
le Bosquet Sacré de Bomarzo. Depuis toujours, des forces sur-
naturelles se cachent et complotent dans ses cavernes, et ses
créatures, qui étaient autrefois chair, et maintenant pierre,
accaparent l'énergie mystique de ceux qui connaissent et qui
manipulent la magie, en attendant le jour où elles reviendront
à la vie.*

*Mais maintenant le temps est presque venu :
les adorateurs du Bosquet sacré se rassemblent dans de
sombres abris tandis que l'Ogre, attendant le réveil imminent,
salive déjà à l'idée de ce terrible festin de chair humaine.*

Bomarzo est un jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs dont la courte durée rend les choix des joueurs d'une importance encore plus décisive. Une gestion attentive des ressources vous permettra de bénéficier plus facilement du pouvoir des monstrueuses divinités du parc. Chaque tour, en plaçant judicieusement vos acolytes, vous pourrez effectuer diverses actions dans votre Domaine et vous devrez choisir de quelle divinité vous recevrez les faveurs.

Prudence cependant, chaque divinité du parc s'attend à une offrande très spécifique pour concéder sa faveur, sinon elle déchaînera sa monstrueuse colère sur le visiteur non averti ! Pour gagner à Bomarzo, vous devrez non seulement vous développer davantage que vos adversaires, mais vous devrez aussi vous associer aux divinités les plus puissantes et les aider à atteindre les plus prestigieuses places au panthéon.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 jeton Saison
- 4 plateaux Village
- 20 pions d'action, 5 pour chaque couleur
- 21 marqueurs Travailleurs, 7 cubes pour chaque couleur
- 20 marqueurs Joueur, 5 disques pour chaque couleur
- 45 cartes Développement
- 4 cartes Couverture
- 8 cartes Divinité
- 1 jeton Premier joueur
- 76 cubes ressources (30 Nourritures, 30 Pièces et 16 Vins)

Mise en place

1) Placez le plateau de jeu au centre de la table. Placez le jeton Saison sur la case « 1 » de plateau et placez tous les autres marqueurs dans la boîte pour constituer la « réserve ». Déterminez aléatoirement le premier joueur qui prend le jeton Premier joueur. Les autres joueurs jouent dans le sens horaire.

2) Chaque joueur choisit une couleur et prend, depuis la réserve et dans sa couleur : 2 pions d'Action à 4 joueurs ou 3 pions d'Action à 2 ou 3 joueurs, 5 marqueurs Travailleurs (cubes) et 5 marqueurs Joueur (disques). En plus, chaque joueur reçoit 2 ressources (1 Pièce et 1 Nourriture) et 1 carte Couverture. Dans une partie à 4 joueurs, le dernier joueur reçoit 1 Pièce ou 1 Nourriture supplémentaire.

3) Chaque joueur place ses 5 marqueurs Travailleurs aux positions de départ des pistes de son plateau Village (partie basse) et ses ressources et pions d'Action sur l'illustration de celui-ci (partie haute).

4) Mélangez les cartes Divinité et placez-les au hasard, face visible (pas du côté couvert de mousse) tout autour du plateau. La première carte en bas à gauche est la plus importante pour le décompte des points et ainsi de suite dans le sens horaire.

5) S'assurer que la couleur visible des cartes développement soit la même. Puis, mélangez-les et donnez-en aléatoirement 4 à chaque joueur. Chaque joueur choisit une carte et la conserve dans sa main. Les cartes en main doivent être couvertes avec la carte Couverture afin d'éviter toute confusion entre les cartes jouées et les cartes en main. Chaque joueur défausse les 3 autres cartes sur la pile de défausse.

6) Placez la pioche de cartes Développement près du plateau avec le côté jaune visible. La défausse est placée près de la pioche, côté bleu visible. Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la défausse puis créez une nouvelle pioche.

7) Chaque joueur déplace 2 de ses marqueurs Travailleurs d'une case chacun sur deux pistes de son plateau Village ou 1 marqueur Travailleurs de 2 cases sur une seule piste. Si le marqueur Travailleur atteint ou dépasse un symbole, celui-ci est activé. En fonction des symboles, vous percevrez des ressources et/ou des cartes supplémentaires pendant la phase de Production ou vous obtenez immédiatement des pions d'Action supplémentaires. Si un joueur le demande, cette étape peut être réalisée en suivant l'ordre du tour. Remarque : Si, pendant la partie, l'ordre du tour est important pour accomplir certaines actions, faites-le toujours en suivant l'ordre du tour à partir du joueur actif.

Vous êtes prêts à commencer !



Le jeu

Bomarzo se joue sur plusieurs saisons, chaque saison est divisée en 3 phases :

- 1) Phase de Production
- 2) Phase d'Action
- 3) Phase d'Entretien

La partie se termine à la fin de la huitième saison.

1) Phase de Production

Dans cette phase, chaque joueur perçoit des revenus de 1) son plateau Village et 2) de ses cartes Développement en jeu.

1) Les revenus du plateau Village :

- A) Pour chaque symbole Nourriture, Pièce et Vin activé, vous recevez respectivement 1 Nourriture, 1 Pièce et 1 Vin de la réserve.
- B) Pour chaque symbole de carte activé, vous pouvez piocher 1 carte Développement.

2) Les revenus des cartes Développement. Chaque joueur reçoit les revenus des cartes Développement qui sont jouées sur la table :

A) Recevoir 1 Nourriture / 1 Pièce / 1 Vin.



B) Piocher 1 carte de la pioche Développement.



Important : Vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous percevez les revenus de vos cartes Développement jouées et de votre plateau Village.

Le Vin peut être utilisé comme Nourriture ou Pièce.

Si vous avez en jeu une carte Développement ayant le **pouvoir Vision**, lorsque vous piochez des cartes Développement de la pioche, vous pouvez prendre 2 cartes de plus que le nombre de cartes auquel vous avez droit, puis défaussez les cartes excédentaires. Pivotez la carte Développement de 90 degrés pour vous rappeler que son pouvoir a été utilisé et qu'il ne peut être utilisé durant la saison en cours.



2) Phase d'Action

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur place **1 pion d'Action** en provenance de son plateau Village sur une carte Divinité ou sur une zone de récoltes du plateau de jeu et réalise l'action associée. Les joueurs continuent de placer leurs pions d'Action de cette manière jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus de disponibles. Quand un joueur n'a plus de pions d'Action, il doit passer.

Remarque : si un joueur a plus de pions d'Action qu'un autre joueur, il réalisera alors plus d'actions. Il est possible de copier l'action d'un autre joueur sur une carte Divinité, voir « Copier une action ».

ACTIONS DES ZONES DE RÉCOLTE

- 1) Le premier joueur à placer un pion d'Action sur les Champs reçoit 3 Nourritures, le deuxième 2 Nourritures, le troisième et le quatrième, 1 Nourriture.
- 2) Le premier joueur à placer un pion d'Action sur les Cavernes reçoit 3 Pièces, le deuxième, 2 Pièces, le troisième et le quatrième, 1 Pièce.
- 3) Le premier joueur à placer un pion d'Action sur le Vignoble reçoit 2 Vins, les suivants reçoivent 1 Vin.

Durant une saison, un joueur ne peut pas récolter la même ressource plus d'une fois.

ACTIONS DES DIVINITÉS

Les cartes Divinité peuvent soit être actives ou couvertes de mousse.

1) Les Divinités actives exigent une offrande de la part du premier joueur à les utiliser : Nourritures et/ou Pièces (tel qu'indiqué sur les cartes à gauche de la flèche rouge). Si d'autres joueurs souhaitent également utiliser une Divinité précédemment utilisée, ils doivent présenter une offrande qui dépendra des ressources placées sur la carte (voir « Offrande minimum »). Vous devez placer votre pion d'Action et l'offrande demandée sur la carte Divinité afin ainsi de réaliser immédiatement l'action correspondante.

Exemple : Micheal pose son pion d'Action sur la carte Divinité Dea (déesse). Il y pose aussi 1 Pièce et 1 Nourriture comme offrande et utilise l'action de la carte. Le pouvoir de Dea (déesse) lui permet d'avancer n'importe quel marqueur Travailleur de son plateau Village de 2 cases.

Voir l'Annexe (à la fin de ce livret) pour une liste détaillée des faveurs des divinités.

2) Les Divinités couvertes de mousse (voir mousse dans la phase d'Entretien) exigent une offrande inférieure de la part du premier joueur à les utiliser. Dans certains cas, l'offrande n'est même pas requise. Si d'autres joueurs souhaitent également utiliser une Divinité précédemment utilisée, ils doivent réaliser une offrande qui dépendra des ressources placées sur la carte (voir « offrande minimum »).

Durant une saison, vous ne pouvez pas avoir plus d'un pion d'Action sur la même carte Divinité. Si vous disposez du **pouvoir Répétition** sur une des cartes Développement que vous avez jouées, vous pouvez mettre un pion d'Action supplémentaire sur une carte. Pivotez la carte de 90 degrés pour vous rappeler que le pouvoir de la carte a été utilisé et qu'il ne peut plus être utilisé durant la saison en cours.



OFFRANDE MINIMUM

Vous pouvez toujours dépasser l'offrande exigée ou encore ajouter des ressources à votre offrande (y compris lorsque ce n'est pas demandé). En effet, les prochains joueurs qui souhaiteront utiliser la même carte Divinité devront y placer une offrande **égale aux ressources déjà présentes sur la carte plus une ressource de n'importe quel type** (offrande minimum). S'il y a des ressources Vin sur la carte, le joueur qui suit pourra les égaliser avec n'importe quel type de ressources.

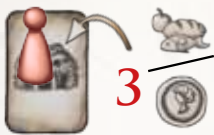
Exemple: David est le premier joueur à faire appel à Tartaruga (Tortue). L'offrande demandée est 1 Nourriture, mais il choisit de payer 2 Nourritures.



Chiara est la deuxième à faire appel à Tartaruga (Tortue). L'offrande minimum est de 2 Nourritures plus 1 ressource de n'importe quel type, qu'elle décide de payer.



Un troisième joueur fait appel à Tartaruga (Tortue). Il doit payer minimalement 4 Nourritures, 1 ressource de son choix pour le Vin plus 1 ressource additionnelle de son choix.



Si vous avez en jeu une carte Développement avec le **pouvoir Rehausser**, quand vous placez un pion d'Action sur une carte Divinité, vous pouvez ajouter 3 ressources supplémentaires sur la carte en les prenant de la réserve (en Pièces ou en Nourritures, selon la combinaison de votre choix). Cela rendra la carte plus coûteuse pour les autres joueurs. Pivotez la carte de 90 degrés pour vous rappeler que le pouvoir de la carte a été utilisé et qu'il ne peut plus être utilisé durant la saison en cours.

VIN ET DIVINITÉS EN DORMANCE

Dès qu'une carte Divinité a reçu 2 Vins, elle devient en dormance et ne peut plus être invoquée jusqu'à la prochaine saison. Cela concerne autant les actions normales que les actions copiées.

Exemple: David est le premier joueur à faire appel à Orco (Ogre) et paie 1 Vin (au lieu de 1 Nourriture). Puis, Jessica fait appel à Orco et paie 1 Nourriture et 1 Vin

(au lieu de 1 Nourriture). Après résolution de l'action, Orco devient en dormance. Aucun joueur ne peut copier l'action de Jessica et personne ne peut plus faire appel à lui durant la saison en cours.

COPIER UNE ACTION

Immédiatement après qu'un joueur ait fait une action, les autres joueurs peuvent la copier sans utiliser de pion d'Action. Ils doivent payer les mêmes ressources fournies par le joueur copié plus **2 ressources de Vin**. Ces ressources payées vont directement dans la réserve, PAS sur la carte.

Remarque: les ressources utilisées pour copier une action doivent être identiques aux ressources payées du premier joueur. Donc si par exemple le premier joueur utilise 1 Nourriture, 1 Pièce et 1 Vin, le joueur qui copie l'action doit utiliser 1 Nourriture, 1 Pièce et 3 Vins.



Exemple: Chiara fait l'action Dea en mettant sur la carte 1 Nourriture et 1 Pièce. David réalise ensuite l'action en payant 1 Nourriture, 1 Pièce et 2 Vins. Les ressources payées par Dave vont dans la réserve.

CONVERSION DE RESSOURCES

À tout moment durant la partie, les joueurs peuvent défausser 1 ou plusieurs cartes de leur main pour gagner 1 Pièce ou 1 Nourriture virtuelle pour chaque carte défaussée. Ces ressources virtuelles ne peuvent pas être accumulées et doivent être dépensées avant la fin du tour du joueur.

Remarque: lorsque les ressources virtuelles sont utilisées sur des cartes Divinité, les joueurs n'ont pas besoin d'y placer de véritables ressources: en utilisant des ressources virtuelles, le coût de la carte n'augmente pas pour les autres joueurs.

Si vous avez en jeu une carte Développement avec le **pouvoir Échanger**, vous pouvez dépenser 1 Nourriture à la place d'une Pièce et vice versa. Pivotez la carte de 90 degrés pour vous rappeler que le pouvoir de la carte a été utilisé et qu'il ne peut plus être utilisé durant la saison en cours.



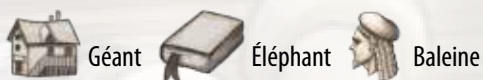
Cartes Développement

Vous piochez des cartes Développement lors de la phase de Production ou en utilisant le pouvoir Genio (Génie).

Les cartes Développement ont **2 niveaux**: Le côté bleu-gris indique les bénéfices du premier niveau. Le côté jaune indique les bénéfices du deuxième niveau. D'abord, les cartes doivent être jouées du côté bleu-gris comme premier niveau puis, éventuellement, passer au deuxième niveau en tournant la carte.

Vous pouvez jouer une carte de votre main en choisissant l'action Gigante (Géant), Elefante (Éléphant) ou Balena (Baleine). La carte requise dépend de

l'icône situé dans le coin supérieur gauche de la carte :



Par exemple, la carte représentée nécessite l'action Gigante (Géant).

La carte est ensuite placée près de votre plateau Village.

Certaines cartes montrent **deux symboles** séparés par une ligne. Dans ce cas, le joueur peut utiliser l'une ou l'autre des cartes Divinité, choisissant celle qu'il préfère.






Par exemple, la carte représentée nécessite l'action Elefante (Éléphant) ou Gigante (Géant).

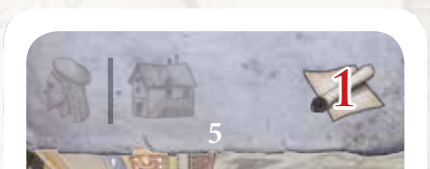
Les icônes dans le coin inférieur gauche informent sur les caractéristiques du deuxième niveau de la carte. Ainsi, il n'est pas nécessaire de retourner la carte pour connaître les caractéristiques de l'autre côté.



Par exemple, à gauche on voit le premier niveau de la carte Autel : tous les symboles en bas à gauche sont ceux de la Cathédrale, qui est le deuxième niveau de la carte (à droite).

Jouer une carte de premier niveau permet au joueur d'obtenir :

1) Certains progrès dans les domaines **secondaires de développement** : la Culture , l'Architecture  ou la Science  , en fonction du type d'icône et du nombre apparaissant dans le coin supérieur droit de la carte.



Par exemple, cette carte permet d'avancer d'une case sur la piste Culture du plateau.

Les progrès sont immédiatement enregistrés sur la piste correspondante du plateau. Le premier joueur qui atteindra un **symbole 1 VP** (seulement le premier joueur) remportera un point de victoire.

La valeur 10 est le maximum atteignable en Culture, Architecture et Science. L'ordre dans lequel les joueurs vont l'atteindre représentera le classement des joueurs dans chaque domaine.

2) Un symbole spécial **Temple**, dans le coin inférieur droit. Pour la fin de la partie, il est important de recueillir le plus grand nombre possible de symboles différents pour gagner des points de victoire.

Remarque: ce symbole est représenté uniquement sur le côté premier niveau de la carte.



Par exemple, cette carte accorde un symbole Lune au joueur.

3) Les points de **Dévotion** : En utilisant l'action Drago (Dragon), vous pouvez mettre une carte de votre main sous une carte Divinité. À la fin de la partie, vous ferez la somme des points Dévotion indiqués sur les cartes. La Divinité avec le plus grand nombre de points sera placée en première position parmi les cartes Divinité (voir la section Fin de la partie).



Par exemple, cette carte donne 4 points de Dévotion.




Si vous avez en jeu une carte de développement possédant le **pouvoir Drago**, vous pouvez mettre une carte supplémentaire sous une divinité (sous la même ou sous une autre). Pivotez la carte de 90 degrés pour vous rappeler que le pouvoir de la carte a été utilisé et qu'il ne peut plus être utilisé durant la saison en cours.



AMÉLIORER UNE CARTE

Les cartes Développement peuvent être améliorées pour passer au deuxième niveau. Comme pour le premier niveau, les joueurs doivent effectuer l'action Divinité approprié, payer l'offrande requise et retourner la carte du côté deuxième niveau.







Les cartes de deuxième niveau permettent au joueur d'obtenir :

1) des avancées dans un domaine de **développement Primaire** : Bâtiment , Connaissance  ou Personnage  , en fonction du symbole indiqué sur la carte. Les avancées obtenues dans chaque domaine seront calculées à la fin de la partie. Remarque : le progrès obtenu par le biais des cartes de premier niveau est conservé.

Certaines cartes montrent **2 symboles** séparés par une ligne. Dans ce cas, le joueur sera en mesure d'obtenir une avancée dans l'un ou l'autre des domaines indiqués.

Fin de la partie

À la fin de la huitième saison, la partie se termine. Chaque divinité donne des points de victoire aux joueurs qui sont majoritaires dans les différents domaines.

Les points de Culture , d'Architecture  et de Science  sont indiqués sur le plateau de jeu. Les points de Bâtiments , de Connaissances  et de Personnages  sont sur les cartes Développement de deuxième niveau jouées par chaque joueur (c'est pour cette raison que les symboles sont transparents sur le côté Premier niveau).

S'il y a des cartes en jeu présentant deux domaines, les joueurs doivent choisir pour quel domaine ils comptent les utiliser, dans l'ordre du tour.

Pour les ressources, le joueur ayant le plus grand nombre de ressources correspondant aux demandes des Divinités en jeu est considéré comme majoritaire et peut marquer des points de victoire à l'aide de la Divinité correspondante.



Exemple: Orco (Ogre) fait marquer des points de victoire au joueur qui a la majorité en Nourriture. Gigante (Géant) fait marquer des points de victoire au joueur qui a la majorité en symboles Bâtiments.

ORDRE DES DIVINITÉS

Avant de réaliser le décompte final, révélez les cartes sous chaque divinité et faites la somme des nombres dévoilés. Chaque somme représente la **valeur de Dévotion** de chaque divinité associée.

Placez les cartes Divinité en suivant l'ordre de la valeur de la Dévotion, plaçant la divinité avec la plus grande valeur en première position. En cas d'égalité entre deux divinités, placez les divinités en fonction de l'ordre précédent.

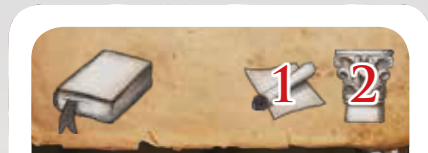


L'Ordre des divinités. Dans cet exemple, Balena (Baleine) détient la première position.



En jouant cette carte, à la fin de la partie, le joueur pourra choisir une des avancées disponibles : Personnage ou Bâtiment.

2) Des avancées dans les domaines de **développement Secondaires** : la Culture , l'Architecture  et la Science , en fonction des symboles représentés.



Par exemple, le joueur qui a joué cette carte avance d'une case sur la piste Culture et de 2 cases sur la piste Architecture. A la fin de la partie, il obtiendra une avancée dans le domaine des Connaissances.

Le joueur doit immédiatement comptabiliser ces avancées sur plateau de jeu.

3) Des **revenus ou des pouvoirs**. Tel que décrit dans la section sur la phase Production, une carte Développement peut donner des Pièces, de la Nourriture ou du Vin en tant que production et/ou des pouvoirs spéciaux.



Exemple: David améliore une des cartes qu'il a jouée précédemment. Il avance immédiatement de 3 cases sur la piste Culture et, à la fin de la partie, il obtiendra une avancée dans le domaine primaire Personnage. En outre, lors des prochains tours, David pourra utiliser le pouvoir Vision.

3) Phase d'Entretien

1) **Mousse** : tournez du côté couvert de mousse les cartes Divinité où il n'y a aucun pion d'Action et du côté actif les cartes Divinité où il y a un pion d'Action.

2) **Nettoyage** : récupérez vos pions d'Action qui sont sur les cartes Divinité et les zones de récolte et placez-les sur votre plateau Village. Récupérez toutes les ressources qui sont sur les cartes et placez-le dans la réserve. Redressez les cartes Développement qui ont été pivotées afin qu'elles soient disponibles à nouveau.

3) **Temps** : avancez le jeton Saison sur la piste Saison.

4) **Rotation** : donnez le jeton de Premier joueur au joueur suivant dans le sens horaire.



À la fin de la partie, il y a 2 cartes placées sous Balena (Baleine), 2 sous Orco (Ogre) et une sous Gigante (Géant). Les joueurs révèlent les cartes dont la somme des valeurs représente une Dévotion de respectivement 9 (4 + 5), 7 (2 + 5) et 3. Balena est placée en première position, Orco en deuxième position et Gigante en troisième position.

POINTS DE VICTOIRE DES DIVINITÉS

Après avoir réordonné les Divinités, procéder au décompte des points de chaque Divinité en vérifiant quel joueur dispose de la majorité dans la catégorie de la divinité.

Remarque : Un joueur avec une valeur de zéro ne peut pas marquer de points.

Le premier joueur marque 3 PV si la divinité est entre la 1ère et la 3ème position, 2 PV si elle est 4ème ou 5ème, 1 PV si elle est 6ème ou 7ème et aucun point si elle est 8ème.

Le deuxième joueur marque 2 PV si la divinité est entre la 1ère et la 3ème position, 1 PV si elle est 4ème ou 5ème et aucun point pour les autres positions

Remarque : Les points du deuxième joueur ne sont pas marqués dans une partie à deux joueurs.



Par exemple Genio (Genie) donne 3 points au premier joueur en Science et 2 au deuxième joueur. Elefante (Éléphant) donne 2 points au premier joueur en Connaissance et un point au deuxième joueur et ainsi de suite.

S'il y a **égalité** entre 2 joueurs ou plus, chaque joueur marque tous les points (ils ne sont pas divisés). Dans tous les cas, le prochain joueur marque le total des points accordés (le cas échéant).

Exemple: David et Jessica partagent la majorité valant 3 points, les 2 joueurs marquent les 3 points. Frank, le joueur en seconde place, marque 2 points.

Remarque : En fin de partie, le Vin est inutile : vous ne pouvez pas le convertir en Nourriture ou en Pièces (par exemple lorsque vous marquez les points pour Orco ou Tartaruga).

POINTS DE VICTOIRE DES CARTES DÉVELOPPEMENT

Chaque joueur bénéficie de **points de victoire bonus pour les cartes Développement jouées qui sont du côté du Premier niveau**. Le nombre de points bonus dépend du nombre de symboles différents que le joueur possède sur la table :

3 symboles différents, 1PV

4 symboles différents, 2PV

5 symboles différents, 4 VP

Après avoir marqué toutes les divinités et les cartes Développement, **le joueur ayant le plus de PV est le gagnant**. Les joueurs à égalité partagent la victoire.

Si un joueur obtient plus de dix points, remplacez simplement son marqueur sur la position 1 PV et ajoutez-y un deuxième marqueur par-dessus.

Annexe : Pouvoirs des divinités

GENIO (GENIE)

Faveur: prendre 2 cartes Développement.

Offrande: 1 Pièce. Points: Science.

ORCO (OGRE)

Faveur: prendre une ressource (sauf du Vin) sur chaque carte Divinité sur laquelle il y a un pion d'Action OU prendre toutes les ressources d'un type sur une seule carte Divinité (sauf du Vin).

Offrande: 1 Nourriture. Points : Nourriture.

DEA (DÉESSE)

Faveur: avancer des travailleurs de 2 cases (2 cases dans un seul domaine ou une case dans 2 domaines) sur le plateau Village du joueur. Si vous activez un symbole pion d'Action, prenez immédiatement un pion d'Action depuis la réserve.

Offrande: 1 Nourriture et 1 Pièce. Points : Culture.

GIGANTE (GÉANT)

Faveur: jouer ou améliorer une carte Développement avec un symbole Bâtiment.

Offrande: 2 Nourritures et 1 Pièce. Points : Architecture.

ELEFANTE (ÉLÉPHANT)

Faveur: jouer ou améliorer une carte Développement avec un symbole Connaissance.

Offrande: 1 Nourriture et 2 Pièces. Points : Connaissance.

TARTARUGA (TORTUE)

Faveur: défaussez une carte Développement de votre main pour avancer votre marqueur d'une case dans un domaine sur le plateau OU 2 cartes pour avancer de 2 cases dans le même domaine ou dans 2 domaines différents sur le plateau.

Offrande: 1 Nourriture. Points : Bâtiments

BALENA (WHALE)

Faveur: jouer ou améliorer une carte Développement avec un symbole Personnage.

Offrande: 1 Nourriture et 2 Pièces. Points : Personnage

DRAGO (DRAGON)

Faveur: mettre une carte de votre main sous une carte Divinité de votre choix. Remarque: ne laissez pas les autres joueurs voir le nombre indiqué sur le côté du premier niveau de la carte.

Offrande: 1 Pièce ou 1 Nourriture. Points : Pièces.

Extensions promotionnelles

Ces extensions ont été réalisées pour le lancement du jeu. Si elles sont encore disponibles, il devrait être possible de les trouver dans votre boutique de jeux favorite.

SAISONS

Mélangez les 12 jetons Saison, puis prenez en un au hasard et posez-le sur le plateau près du numéro de la première saison. Répétez cette procédure jusqu'à ce qu'il y ait un jeton sur le plateau pour chaque saison. Donnez à chaque joueur une aide de jeu.

Selon la couleur du jeton Saison, des modifications sont appliquées à la saison en cours :

Jeton blanc : aucune modification

Jeton noir : Les plateaux Village ne génèrent pas de production durant cette saison.

Jeton vert : Chaque joueur est limité à 2 actions.

Jeton jaune : Il n'est pas permis de copier l'action d'une divinité.

Jeton brun : Les pouvoirs des cartes n'ont pas d'effet.

Crédits

Auteur : Stefano Castelli

Développement: Michele Quondam

Illustrations: Marina Fischetti

Réalisation: Inmedia Srl

Traduction française : Claude Sirois et Vincent Jehl.

Un merci tout spécial à Alessandro Lanzuisi, Guido Favaro, Mac Gerdts, Bruno Faidutti, Diego Cerreti, Massimiliano Calimera, Luca Ricci, Fabio Polidori, Riccardo Vadalà, Martino Palladini, Valerio Francescangeli, Enrico Peduzzi, Giacomo Sottocasa, Andrea Angiolino, mia moglie Francesca et Vicino Orsini.

ADORATION

Mélangez les 8 cartes Adoration et formez une pioche près du plateau. Chaque carte représente une Divinité.

Durant leur tour, les joueurs peuvent prendre une carte de la pile Adoration et une carte additionnelle pour chaque 2 ressources (de n'importe quel type) payées à la réserve. Les joueurs peuvent conserver une seule carte parmi celles qui ont été piochées, les autres devant être remises sur la pioche (mélangez de nouveau la pioche). Gardez la carte cachée des autres joueurs.

À la fin de la partie, une carte Adoration est considérée comme complétée si le joueur qui la détient obtient la majorité dans la catégorie correspondante. Pour chaque carte complétée, le joueur marque 3 points. Si une carte n'est pas complétée, il perd un point, si deux ne sont pas complétées, 2 points.

Merci à Federico Sonzogni, Chiara Spagnoletto, Davide Malvestudo, à tous les testeurs qui nous ont aidés à améliorer le jeu et à tous les participants de Giochistarter.it et de la campagne Kickstarter

giochix.it

2015 All rights reserved