



Règles du Jeu



TRAVAIL EN COURS



Synopsis

Il y a bien longtemps, à une époque où les humains étaient encore primitifs, les dieux dominaient le monde.

Les gens soumis servaient leurs idôles, qui cherchaient à obtenir de plus en plus de pouvoir grâce à la foi aveugle de leurs adeptes.

Pourtant, l'arrogance des dieux et leurs affrontements incessants ont conduit à leur déclin et presque à leur extinction.

Les derniers survivants se cachèrent dans l'oubli en attendant de revenir, plus puissants que jamais.

Dans les années qui suivirent, l'humanité fut assoiffée de savoir et de connaissance.

Cela a déclenché le réveil des dieux qui ont exigé une foi et une obéissance éternelles afin de pouvoir retrouver leur pouvoir. Bientôt, des batailles épiques entre dieux se sont répandues dans le monde entier et l'humanité a sombré dans le chaos.

L'âge sombre est revenu plus tyranique que jamais. Les dieux, ainsi que leurs fidèles, se battent afin d'être les seuls à régner.

Qui sera le dernier dieu à contrôler l'humanité ? Ce dieu apportera-t-il la lumière, l'amour, la guerre, la peur ou les ténèbres éternelles ?

Le destin du monde est entre vos mains !



But du Jeu

dieux ennemis et essayez de protéger votre royaume.

Votre but est de construire des **sanctuaires** et de découvrir les **autels** cachés dans le royaume de votre dieu afin de les activer et de faire de votre dieu le plus puissant de tous afin de gagner la partie !

Chaque joueur choisit un dieu et prend son **plateau** représentant son royaume.

Altar est un jeu de cartes pour 2 à 5 joueurs.

En cours de partie, vous combattez les

• À son tour de jeu, un joueur doit d'abord piocher une **carte Fidèle**, puis effectuer **1 action principale** :

Utiliser la capacité d'une carte, effectuer un rituel pour construire un sanctuaire et le placer sur le royaume de son dieu ou vénérer un dieu.

• Lors d'une **adoration**, un fidèle est placé face visible à côté du royaume de son dieu pour montrer où il active ses capacités et le protège des dieux ennemis.

En plus de l'action principale, un joueur peut effectuer un nombre illimité **d'actions gratuites**.

La partie se termine lorsqu'un joueur construit au moins un **Sanctuaire** et découvre et active tous les **Autels** du royaume de son dieu.



Matériel



70 cartes Fidèle



20 pions Autel



15 pions Sanctuaire



5 Royaumes de dieu



1. Lors de parties à **3 ou 4 joueurs**, retirez respectivement **1 ou 2 prêtresses** et remettez-les dans la boîte.

2. Chaque joueur choisit un **dieu**, prend son **plateau** qui représente son royaume et place un **autel inactif** dans un espace vide (*la déesse de l'amour prend un autel actif*).

3. Le **joueur le plus âgé** devient le **premier joueur**, sauf si **l'Ancien Dieu** participe à la partie. Dans ce cas il commence toujours en premier (parce qu'il est le plus vieux... de tous !).

4. Mélangez les **cartes Fidèle**.
En commençant par le **premier joueur** et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les joueurs tirent un nombre de **cartes Fidèle** égal au **nombre de joueurs +1**.

Exemple : dans une partie à 4 joueurs, chacun reçoit 5 cartes.
Placez les cartes restantes face cachée au milieu de la table pour former la pioche.

5. Révéler un nombre de **cartes Fidèle** égale au nombre de **joueurs +1** et les placer à côté de la pioche.

6. Placez les **piens Autel** et les **piens Sanctuaire** au centre de la table.

Le nombre de **piens Sanctuaire** dépend du nombre de joueurs :

3 joueurs : 6 piens Sanctuaire

4 joueurs : 9 piens Sanctuaire

5 joueurs : 12 piens Sanctuaire

7. Remettre toutes les **piens Sanctuaire** restantes dans la boîte.

Légende de la mise en place

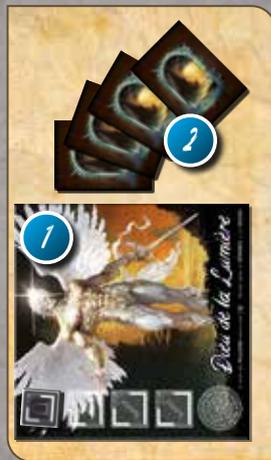
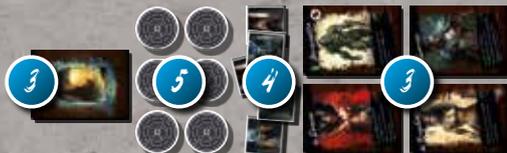
1. Royaume des dieux : c'est ici que les dieux rassemblent leurs autels et leurs sanctuaires.

2. Cartes Fidèle : il s'agit de la main de cartes de chaque joueur.

3. La pioche des cartes Fidèle et les cartes Fidèle face visible : c'est de là que sont tirées les cartes de suivi.

4. Altar tiles: these tiles represent the altars that the following build for their god. on one side they are inactive and on the other active.

5. Piens Sanctuaire : ces piens représentent les sanctuaires que les suivants construisent pour leur dieu. D'un côté elles sont inactives et de l'autre actives.



CONFIGURATION POUR 2 JOUEURS

1. Retirez **2 prêtresses** de la pioche.
2. Chaque joueur choisit **DEUX dieux** : il prend les planches qui représentent ses royaumes et place un **Autel inactif** dans un espace vide de chaque royaume (*la déesse de l'amour en prend un actif*).
3. Le joueur le plus âgé devient le **premier joueur**, sauf si **l'Ancien Dieu** participe à la partie. Dans ce cas, il commence toujours en premier.
4. Mélangez les **cartes Fidèle**. En commençant par

- le **premier joueur**, les deux joueurs tirent **5 cartes Fidèle**. Placez les cartes restantes face cachée au milieu de la table pour former la pioche.
5. Révéler **5 cartes Fidèle** (face visible) et placer les à côté de la pioche.
6. Placez les **pions Autel** et les **9 pions Sanctuaire** au milieu de la table.
7. Remettez les **pions Sanctuaire** restantes dans la boîte.



Tour de Jeu

Lors de son tour, chaque joueur doit d'abord tirer une carte et effectuer 1

action principale.

Ensuite, le joueur peut effectuer un nombre quelconque **d'actions libres** s'il le souhaite.

Dans une partie à deux, chaque joueur pioche **2 cartes** et effectue **2 actions principales**.

TIRER UNE CARTE

Un joueur peut choisir n'importe quelle carte face visible sur la table ou tirer la carte du dessus de la pioche.

Chaque fois qu'une carte visible est choisie, elle est immédiatement remplacée par une carte de la pioche.

Le nombre de cartes visibles disponibles doit toujours être égal au nombre de cartes placées face visible au début de la partie.

Dans une partie à deux, les cartes sont remplacées **APRÈS** qu'un joueur ait choisit ses **2 cartes**.

ACTIONS PRINCIPALES

Lors de son tour, chaque joueur doit effectuer une action principale parmi celles listées ci-dessous :



- Utiliser la capacité (texte) d'une **carte Fidèle** dans sa main et la défausser.

- **Effectuer un Rituel** : défausser 3 cartes avec le symbole  pour construire un **Sanctuaire** et le placer sur l'emplacement correspondant dans le royaume de son dieu. (Max. 3 sanctuaires).

- **Adorer un dieu** : Une **carte Fidèle** avec le symbole peut être placée visible à côté du **royaume de son dieu** pour montrer qu'il adore son dieu et lui offre sa protection contre les dieux ennemis.

- Ne rien faire (passer).

À la fin du tour d'un joueur, s'il a plus de 6 cartes en main, il doit se défausser jusqu'à 6 cartes et le tour du joueur suivant commence.

ACTIONS LIBRES

En plus de l'action principale,  même s'ils passent, les joueurs peuvent effectuer des actions gratuites.

Les cartes avec le symbole sont des cartes permettant une **action gratuite** et peuvent être défaussées pour activer leur capacité.

Il n'y a pas de limite au nombre **d'actions gratuites** qu'un joueur peut effectuer pendant son tour.



Le jeu se termine immédiatement lorsque l'un des événements suivants se produit :

1. Un joueur a placé le nombre requis d'Autels et de Sanctuaires sur le royaume de son dieu.

Les joueurs terminent le tour en cours (de sorte que tous aient eu le même nombre de tours joués).

Le(s) joueur(s) qui complète(nt) le plateau de leur dieu ne peut(vent) pas être pris pour cible par les autres joueurs. (Leurs autels ne peuvent pas être détruits).

Dans une partie à deux, la partie se termine lorsque le plateau des **DEUX** dieu d'un joueur sont complétés.

2. La pile de pions Sanctuaire a été épuisée.

Les joueurs terminent à nouveau le tour en cours (de sorte que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours).

3. La pioche est épuisée, toutes les cartes Fidèle face visible ont été piochées et tous les joueurs ont passé.

Si la pioche est épuisée, ne mélangez pas la défausse.

À leur tour, les joueurs prennent les **cartes Fidèle** restantes, face visible.

S'il ne reste plus de cartes, ils doivent jouer celles de leur main jusqu'à ce qu'ils soient à court d'actions.

LE GAGNANT DE LA PARTIE

Pour remporter la partie, un joueur doit :

- Construire au moins **1 Sanctuaire** (max. 3 sanctuaires).
- Découvrir et activer des **Autels** sur le royaume de son dieu (max. 4 autels).

Le nombre d'Autels découverts et activés dépend du nombre d'autels construits, mais il est obligatoire de construire au moins un **Autel** pour gagner la partie.

Exemple :



Si un joueur construit **1 Sanctuaire**, il aura besoin de **4 Autels**.

Si un joueur construit **2 Sanctuaires**, il aura besoin de **3 Autels**.

ainsi de suite ...

Si la partie se termine à cause des deux autres conditions (2 ou 3), referez vous aux capacités des dieux et de leurs Fidèles.

Certains d'entre eux, comme **l'Ancien dieu**, ont des règles spéciales pour gagner en cas d'égalité.

- En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus d'Autels qui l'emporte.
- Si l'égalité persiste, c'est le joueur qui a placé le dernier **Autel** qui l'emporte. Cela permet de régler toutes les égalités !



Cardes Fideles

Nom

Action gratuite

Fideles
speciaux

Capacite



Adoration

Rituel

ACTION GRATUITE



Les cartes avec ce symbole sont des cartes permettant une **action gratuite**.

Lors de son tour, un joueur peut se défausser d'une carte autorisant un **Action gratuite** pour utiliser sa capacité.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut ainsi défausser à son tour.



Par exemple, en tant qu'**action gratuite**, l'**alchimiste** permet au joueur d'effectuer **2 Actions** dans le même tour.

RITUEL



Les **Fideles** accomplissent des **Rituels** pour leurs dieux afin de leur construire des **Sanctuaires** indestructibles.

Les cartes avec ce symbole peuvent être défaussées pour placer des sanctuaires sur le royaume de leur dieu.

Pour construire un sanctuaire, 3 symboles  sont nécessaires.

Certaines cartes avec le symbole d'adoration  doublent l'effet d'un rituel.



Par exemple, **la Devine** peut être utilisée lors d'un **Rituel**.



ADORATION

Lorsqu'un Fidèle adore son dieu, il lui offre une protection contre les attaques de divers ennemis.

Pour activer les effets de protection, les fidèles doivent être placés à côté du royaume du dieu lors d'une **Action principale**. Il s'agit de la **zone d'adoration**, où les pouvoirs divins des Fidèles sont activés.

- Si une carte se trouve dans la main d'un joueur, elle n'est pas considérée comme active.
- Un joueur ne peut pas placer exactement les mêmes cartes dans sa **zone d'adoration**.
- Lors de l'exécution d'un **Rituel**, un joueur peut utiliser des cartes placées dans le royaume de son dieu (utilisées pour l'action **Adoration**).

Si un joueur veut utiliser une telle carte pour effectuer un **Rituel**, la valeur du **Rituel** est doublée.



Par exemple, **L'Amazone** peut adorer son dieu parce qu'elle porte le symbole d'adoration et protégera alors son dieu des attaques des **guerriers**.

Si elle doit être utilisée pour un **Rituel**, elle compte pour deux **Rituels**.



INFLUENCE



Lorsqu'elles sont jouées, les **cartes Fidèle** avec ce symbole restent sur la table **pendant un tour** et **affectent tous les dieux sauf le vôtre**.

Le joueur qui a joué la carte peut mélanger les **cartes Fidèle face visible** avec la **pioche des cartes Fidèle** et révéler de nouvelles **cartes Fidèle face visible**.

*Ceci a lieu lorsque le joueur défausse la carte avec le **symbole d'influence** (au début de son prochain tour).*

PROTECTION



Les **cartes Fidèle** portant le **symbole de protection** protègent le dieu contre divers ennemis et capacités.

ACTIVATION



Les **cartes Fidèle** avec le **symbole d'activation** activent un **Autel inactif**. Il s'agit **principalement** de la **capacité des prêtresses**.



Le but principal du jeu est de construire des **Autels** et des **Sanctuaires**. Ceux-ci sont placés sur les emplacements respectifs des **Royaumes des dieux**.

AUTELS

AUTELS INACTIFS

Les **Autels** sont découverts grâce aux capacités des **cartes Fidèle**.

Lorsqu'ils sont placés sur le **Royaume d'un dieu**, les **Autels** sont inactifs et n'ont aucune valeur, jusqu'à ce qu'ils soient activés.



AUTELS ACTIFS

Les **Autels** sont activés par les **Prêtresses** et ne sont pris en compte qu'une fois activés afin de gagner la partie.



SANCTUAIRES



Les sanctuaires sont construits en défaussant des cartes dont la valeur totale est de **3 symboles** ♁.

Pour gagner la partie, il faut construire au moins un **Sanctuaire** (3 au maximum).

Les sanctuaires ne peuvent pas être détruits.

Une fois qu'un **pion Sanctuaire** ou **Autel** a été placée sur le **Royaume d'un dieu**, elle ne peut pas en être retirée à moins que les capacités d'une carte ne l'autorise.





CRÉDITS

AUTEUR : Vasilis PATROULIAS

ILLUSTRATIONS : Nicolas JAMME & Alena IGNATENKO

DIRECTION ARTISTIQUE : Frédéric CONDETTE

GRAPHISME : Frédéric CONDETTE

PRODUCTION : MATAGOT

TRADUCTEURS : Thanos POTOSSIS, Lawrence «Orion» JANIEC

TESTEURS : Panos Panousis, Eleana Markou, Sotiris Drokalos, Matina Stavridi, Georgios Koutsoumpas, Petros Sorilos, Stefanos Kyroglou.

Remerciements : Thanos POTOSSIS, Panos Patroulias, Vincent VANDELLI, Aurélien DEMEURE, Nicolas DUFOUR, Manon KUSTERS, Jean-Pierre & Geneviève CONDETTE.