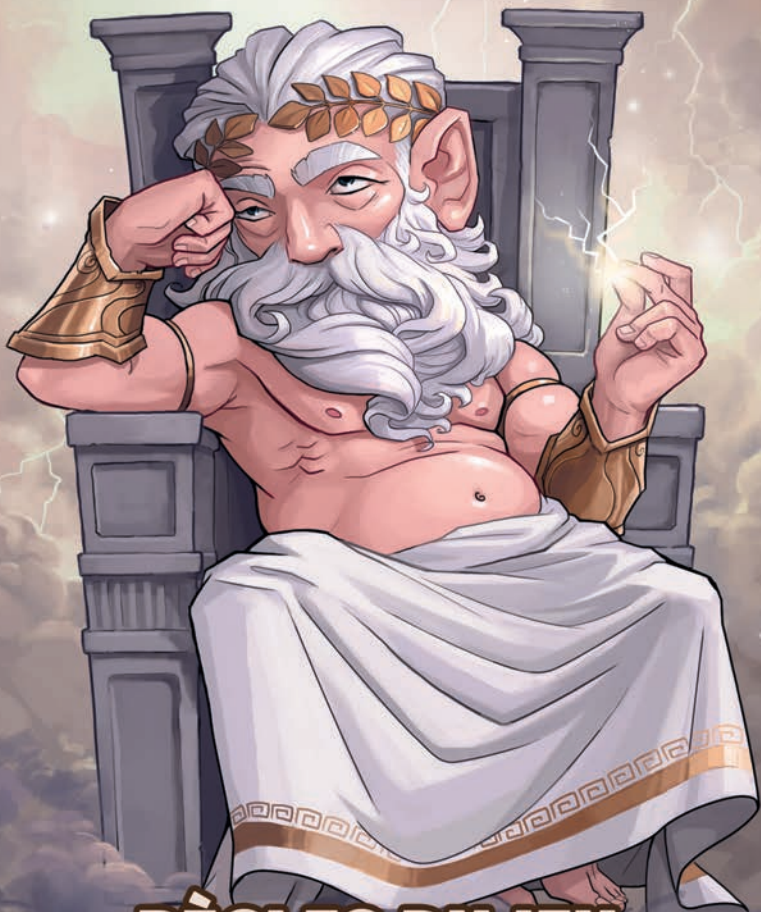


CLASH LOLYMPPE



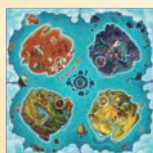
RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Clash à l'Olympe est un jeu de pichenettes et de contrôle de zones dans lequel les joueurs incarnent différents dieux. Leur but est de fixer les **Lois** du territoire, d'envoyer les **Prophètes** (disques) sur les **Îles** d'une pichenette et de convertir le plus grand nombre d'habitants (représentés par des **Points de Victoire**). Le dieu qui a obtenu le plus de **Points de Victoire** est déclaré vainqueur.

MATÉRIEL

CARTE



4 CARTES COMPÉTENCE DIVINE RECTO-VERSO



20 CARTES LOI



28 PROPHÈTES (7 DE CHAQUE
COULEUR, PETITS DISQUES
EN BOIS)



8 TEMPLIERS (2 DE CHAQUE
COULEUR, DISQUES MOYENS
EN BOIS)



16 TEMPLES (4 DE CHAQUE
COULEUR, DISQUES
GÉANTS EN BOIS)



1 ROI SINGE
(GRAND DISQUE EN BOIS)



1 SPHINX
(GRAND DISQUE EN BOIS)



PAQUET DE STICKERS POUR
TOUS LES DISQUES EN BOIS



JETON PREMIER JOUEUR



JETON MAIN DE DIEU



JETONS POINT DE VICTOIRE
(1 PV, 3 PV, 5 PV)



JETON CŒUR



JETON RÉSERVE



JETON TORNÉE



GLOSSAIRE

CITÉ – Petit anneau intérieur d'une **Île**. Elle est considérée comme faisant partie d'une **Île**.

COIN JOUEUR – Espace en forme de nuage situé dans un coin de la **Carte** où les joueurs posent leurs **Prophètes** avant de leur donner une pichenette. Il fait partie de la **Mer**.

FRONTIÈRE – Partie extérieure et surlignée d'une **Île**, de la **Région centrale**, d'une **Cité**, ou d'un **Coin Joueur**.

HÉGÉMONIE – Un joueur est en **Hégémonie** sur une **Île** si le total de ses **Prophètes** et de ses **Temples** est supérieur à celui des autres joueurs. S'il y a égalité, personne n'a l'**Hégémonie**. Le joueur qui possède l'**Hégémonie** sur une **Île** possède également une **Présence** sur cette même **Île**.

Points de Victoire – Lorsque vous gagnez des **Points de Victoire (PV)**, placez les pions **PV** à côté de votre carte **Compétence divine**.

Si, pour une raison quelconque, un **Prophète** ou un autre élément de jeu ne touche pas la **Carte** mais se retrouve sur un autre élément, considérez qu'il se trouve sur la même position de la **Carte** que l'élément sur lequel il repose.

PRÉSENCE – Un joueur possède une **Présence** sur une **Île** si au moins **1 Prophète** ou **1 Temple** lui appartenant s'y trouve. Un **Prophète** doit se trouver à l'intérieur d'une **Frontière** ou toucher cette dernière pour être considéré comme étant présent sur une **Île**, une **Cité** ou la **Région centrale**. Sinon, il est en **Mer**.

PROPHÈTE – Chaque joueur dispose de sa réserve de **Prophètes**. Les joueurs les déplacent d'une pichenette sur la **Carte**.

RÉGION CENTRALE – Petit anneau situé au centre de la **Carte**, et qui n'est pas une **Île**.

RÉSERVE – Elle est représentée par un pion posé près de la **Carte** où sont placés tous les **Prophètes** qui se retrouvent temporairement retirés du jeu. Les joueurs récupèrent tous leurs **Prophètes** de la **Réserve** lors de la **Phase de Culte**.

Sphinx et Templiers – Disques en bois considérés comme des **Prophètes**. Si le jeu vous demande de prendre, ou d'ajouter, un **Prophète** sans préciser son type, il s'agit alors d'un simple **Prophète** (pas un **Sphinx** ni un **Templier**).

TEMPLE – Chaque joueur possède **4 Temples**. Ils restent sur la **Carte** entre les **Génération**s.

MISE EN PLACE

Placez un sticker sur chaque disque de taille et de couleur correspondants. Chaque disque n'aura un sticker que sur une de ses faces.

1. Poser la **Carte** sur une surface plane.
2. Asseyez-vous autour de la **Carte** de façon à ce que chacun puisse accéder facilement à son coin.
3. Disposez la **Réserve** et les pions **PV** à côté de la **Carte**.
4. Mélangez le paquet de **cartes Loi** et placez-le à côté de la **Carte**.
5. Mélangez les cartes **Compétence divine** et distribuez-en une à chaque joueur. Chaque joueur choisit son dieu en plaçant la carte **Compétence divine** face visible devant lui sur le côté correspondant.
6. Donnez à chaque joueur **5 Prophètes** (**6 Prophètes** lors d'une partie à 3 joueurs) ainsi que **4 Temples** de sa couleur et les différents éléments indiqués sur sa carte **Compétence divine**.
7. Chaque joueur donne une pichenette (voir **Donner une pichenette** ci-dessous) à un de ses **Prophète** depuis son **Coin Joueur** en même temps. Le joueur dont le **Prophète** se retrouve le plus près de la **Région centrale** devient le premier joueur. Donnez le **pion Premier Joueur** à ce joueur. Chaque joueur récupère ensuite son **Prophète**.
8. Remettez les différents éléments de jeu non utilisés (cartes **Compétence divine**, **Prophètes**, **Templiers** et les autres pions) de côté.

Donner une pichenette – déplacer un disque comme indiqué ci-dessous. Vous pouvez utiliser n'importe lequel de vos doigts. Vous n'êtes pas obligé de vous servir de votre pouce pour donner l'impulsion à un autre doigt. Un **Prophète** ainsi déplacé peut pousser d'autres **Prophètes**, **Pions**, ou **Temples** déjà présents sur la **Carte**.





DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie à 2 ou 4 joueurs se déroule sur 4 **Génération**s (rounds), et sur 3 **Génération**s lorsqu'on joue à 3 joueurs. Chaque **Génération** se découpe en 3 **Phases** :

1. **Phase du Conseil** – Les joueurs votent les **Lois** qui vont modifier le cours de la partie (page 7)
2. **Phase de Mission** – Les joueurs donnent une pichenette à leurs **Prophètes** sur la carte, dans le sens horaire, en commençant par le joueur qui détient le **Pion Premier Joueur**. (page 8)
3. **Phase de Culte** – Les joueurs gagnent des **Points de Victoire** pour leur **Présence** et l'**Hégémonie**. (page 10)



1. PHASE DU CONSEIL

Au cours de cette Phase, les joueurs choisissent les lois qui vont déterminer les règles du jeu.

Piochez deux **cartes Loi**. La première des deux cartes piochées est la carte haute, et la seconde est la carte basse. Faites en sorte que chaque joueur ait pris connaissance du texte des deux cartes. Chaque joueur lève alors un de ses pouces à l'horizontale et, en même temps, chacun choisit : pouce baissé ou pouce levé. On fait ensuite le décompte des résultats.

Plus de pouces levés – La **carte Loi** haute entre en jeu. Défaussez l'autre dans la boîte.

Plus de pouces baissés – La **carte Loi** basse entre en jeu. Défaussez l'autre dans la boîte.

Égalité – Mélanger les deux cartes en semble et piochez-en une au hasard. Cette **carte Loi** entre en jeu.

L'effet de la carte choisie reste actif aussi longtemps qu'indiqué sur le texte de cette dernière. Quelquefois, les effets d'une **carte Loi** peuvent contredire les règles de ce livre. Dans ce cas, c'est le texte de la carte qui l'emporte.

EXEMPLE DE PHASE DE CONSEIL :

Deux **cartes Loi** ont été piochées. Les joueurs les placent une au-dessus de l'autre. Au même moment, les joueurs vont voter pour leur carte préférée par le biais de la position de leur pouce. Ici, il y a 3 pouces baissés et un pouce levé. Les joueurs défaussent la **carte Loi** haute et l'autre entre en jeu.

CARTE HAUTE



CARTE BASSE



2. PHASE DE MISSION

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent dans le sens horaire.

Au cours de son tour, le joueur actif pose un de ses **Prophètes** encore non déplacé sur son **Coin Joueur** (le disque peut toucher la frontière du nuage) et lui donne une pichenette. Seul le joueur actif peut avoir un **Prophète** prêt à être déplacé sur son coin. Si la pichenette ne fait pas complètement sortir le **Prophète** du **Coin Joueur**, le joueur peut recommencer.

Une fois que le joueur actif a déplacé un **Prophète**, consultez les règles suivantes :

- a. Construction de Temples** – le joueur actif peut défausser (en les plaçant dans la **Réserve**) tout ou partie des **Prophètes** de sa couleur qui touchent une **Cité**. Pour chaque **Prophète** défaussé, le joueur place un de ses **Temples** n'importe où sur cette **Île**. Si un joueur n'a plus de **Temple** de sa couleur disponible, il peut à la place utiliser un des **Temples** qu'il a déjà placé sur la **Carte**.
- b. Attribution des Points de Victoire de la Région Centrale** – Défausser (en les plaçant dans la **Réserve**) tous les **Prophètes** (de tous les joueurs) présents sur la **Région Centrale**. Pour chaque **Prophète** ainsi défaussé, son propriétaire reçoit 1 **PV** pour chaque **Île** où il possède de la **Présence** + 1 **PV** pour le **Prophète** ainsi défaussé.
- c.** Défaussez tous les **Prophètes** qui ont été déplacés/poussés en dehors de la **Carte** et placez-les dans la **Réserve**.
- d.** Les joueurs récupèrent leurs **Temples** situés à l'extérieur de la **Frontière** d'une **Île**.

Ensuite, le tour du joueur actif prend fin.

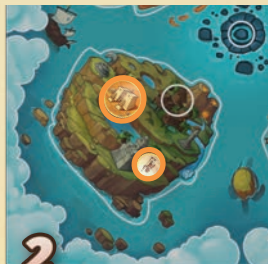
Le joueur situé à gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif.

La **Phase de mission** prend fin lorsque plus aucun joueur ne dispose de **Prophète** à déplacer.



EXEMPLE DE CONSTRUCTION DE TEMPLES :

1. Après la pichenette d'**Anubis**, un de ses **Prophètes** se retrouve dans une **Cité**. Comme **Anubis** dispose encore d'un **Temple**, il décide d'en construire un sur cette île.
2. Il défausse son **Prophète** dans la **Réserve**. Il place ensuite son **Temple** sur l'île. **Anubis** peut choisir l'emplacement de son **Temple** – ce dernier n'est pas obligé d'être placé à l'endroit où se trouvait son **Prophète**.



EXEMPLE D'ATTRIBUTION DES POINTS DE VICTOIRE DE LA RÉGION CENTRALE :

1. Après le tour de **Thémis**, un de ses **Prophètes** se retrouve sur la **Région Centrale**.
2. Comme **Thémis** possède une **Présence** sur 3 îles, elle reçoit 4 PV. Elle défausse ensuite son **Prophète** sur la **Région Centrale** dans la **Réserve**.



3. PHASE DE CULTE

Les joueurs marquent des Points de Victoire et se préparent pour la Génération suivante comme indiqué ci-dessous :

- a. **Présence** – chaque joueur marque **1 point de Victoire** pour chaque **île** sur laquelle ils ont au moins **1 Prophète** ou **1 Temple**.
- b. **Hégémonie** – Chaque joueur marque **2 Points de Victoire** supplémentaires pour chaque **île** sur laquelle le total de ses **Prophètes + Temples** est supérieur à celui de tous les autres joueurs. S'il y a une égalité, personne ne marque de points d'**Hégémonie**.
- c. Chaque **Prophète** qui a été déplacé au cours de cette **Génération** revient à son propriétaire depuis la **Réserve** (et quelquefois depuis certaines **cartes Loi** et cartes **Compétence divine**) et de la **Carte**.
- d. Les joueurs n'ont pas le droit de toucher, ni de repositionner, les **Temples**. Les **Temples** restent sur la **Carte** pour la **Génération** suivante.
- e. Le joueur en possession du **pion Premier Joueur** le donne au joueur à sa gauche.
- f. Retirez toutes les **cartes Loi** qui n'ont plus d'effet sur la partie.

EXEMPLE DE PHASE DE CULTE :

Anubis possède une **Présence** sur 2 îles (I et II), il gagne donc 2 PV. De plus, il possède l'**Hégémonie** sur l'île II, et obtient donc 2PV supplémentaires. Il obtient un total de 4PV pour cette **Phase de Culte**.

Dagda possède une **Présence** sur 2 îles (I et IV), il gagne donc 2 PV. Il n'a aucune **Hégémonie**, et n'obtient donc aucun PV supplémentaire.

Freya possède une **Présence** sur 3 îles (I, III et IV) et gagne donc 3PV. Elle possède également l'**Hégémonie** sur les îles III et IV, ce qui lui permet de gagner 4PV supplémentaires, pour un total de 7PV.

Thémis ne marque que 1PV pour sa **Présence** sur l'île I. Elle n'a aucune **Hégémonie**.

Tous les joueurs récupèrent leurs **Prophètes** mais ne touchent pas à leurs **Temples**.



FIN DE PARTIE

Après la fin de la dernière **Génération**, le joueur qui possède le plus de **Points de Victoire** est déclaré vainqueur !

S'il y a une égalité, le vainqueur est le joueur qui possède le plus de **Temples** sur la **Carte**. S'il y a toujours une égalité, les joueurs déplacent un de leurs **Prophètes** comme indiqué dans les règles de mise en place de la page 7.

CRÉDITS

Conception :

Jan Truchanowicz, Łukasz Włodarczyk, Paweł Stobiecki, Kamil Jarząbek

Producteur :

Kamil Cieśla

Illustrations :

Dagmara Gąska, Krzysztof Piasek

Conception graphique :

Piotr Hornowski, Adrian Radziun, Agnieszka Pogan,
Andrzej Półtoranos, Jędrzej Cieśla

Relecteurs :

Russ Williams, Brian Burns, Andrzej Betkiewicz, Paweł Samborski

Testeurs :

Łukasz Krawiec, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach.
Merci à toutes les personnes qui ont testé le jeu pendant sa conception
et à toutes les personnes qui nous ont rejoints pour nos sessions de tests
au Arbar.

Consultant :

Michał Oracz

Soutien :

Michał Małtosz & Whole Awaken Realms team

Traduction en version française :

Philippe Pinon

Relecture en version française :

Sélène Meynier



LABORATORIUM
GIER

*Le processus de conception de ce jeu a commencé lors du **Laboratorium Gier**, qui est un atelier de conception de jeux innovants où des joueurs intéressés, guidés par des designers professionnels, participent à un défi créatif de 70h. Un merci particulier à Wojciech Rzadek et aux autres formateurs de l'événement.*

www.luckyduckgames.com