

45-60
MIN

12+
ANS

2-4
JOUEURS

LIVRET DE RÈGLES



DEVILUS

FILIP MIŁUŃSKI

Un jeu hybride de type *Legacy* pour 2 à 4 joueurs

MATÉRIEL



1 PLATEAU PRINCIPAL RECTO-VERSO

Un côté pour le jeu de base (ci-contre), l'autre pour l'extension *L'Ombre d'Yggdrasil*. Les cases du plateau accueilleront des tuiles Terrain, des cartes Dieu et des cartes Quête.

78 TUILES TERRAIN



avec le nombre de joueurs et l'icône au verso, et les terrains et factions au recto.



avec le nombre de joueurs et l'icône au verso, et les terrains et sites sacrés au recto.



4 BOÎTES DEMI-DIEU



1 ENVELOPPE d'autocollants



24 DÉS DEMI-DIEU
(6 de chaque couleur de joueur, rangés dans les boîtes Demi-dieu)



1 BOÎTE TARTARE
pour ranger certains
éléments de jeu



12 BOÎTES SCÉNARIO
contenant du matériel unique
à utiliser dans chaque scénario
correspondant



1 LIVRET DE RÈGLES

Divinus nécessite une application gratuite téléchargeable depuis l'App Store ou Google Play. Il vous suffit de l'installer sur un seul téléphone ou une tablette. Il est impossible de jouer sans l'application. Une fois téléchargée, aucune connexion internet n'est nécessaire pendant la partie.



Android : 5.x

iOS : 11

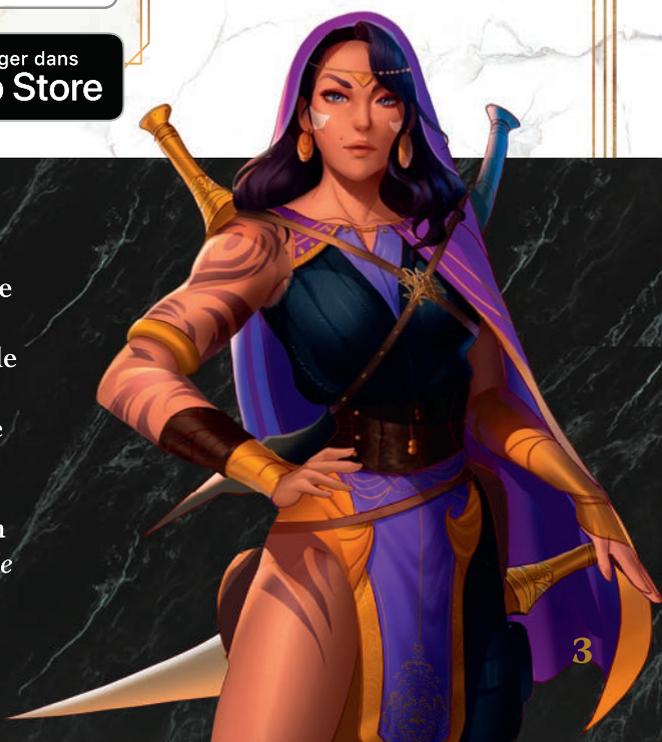
Ces configurations minimales sont susceptibles d'évoluer.



UN JEU HYBRIDE ET ÉVOLUTIF

Divinus est un jeu hybride de type *Legacy*, à la frontière du jeu de plateau et du jeu vidéo, qui propose une campagne en 12 scénarios et un mode Éternel rejouable à l'infini. Celui-ci réutilise le matériel définitivement altéré par vos choix pendant la campagne et renouvelle l'expérience de jeu.

Après avoir terminé la campagne, vous pouvez jouer en mode Éternel ou réinitialiser le jeu à l'aide d'un *Pack de Recharge* (vendu séparément).



BUT DU JEU

Les joueurs incarnent des Demi-dieux qui assistent au violent conflit entre les divinités nordiques, venues de leur lointaine Scandinavie, et les dieux grecs qui les voient débarquer sur leurs terres. Affrontez vos adversaires pour obtenir les faveurs des panthéons en satisfaisant leurs demandes !

À l'issue de la campagne de 12 scénarios, le joueur qui totalise le **plus de faveurs** est déclaré vainqueur et devient un Divinus, gagnant ainsi sa place auprès des autres dieux.

MISE EN PLACE

- 1 Installez le plateau principal au centre de la zone de jeu.
- 2 En fonction du nombre de joueurs, remettez certaines tuiles dans la boîte.
 - ◆ **À 2 joueurs** : rangez toutes les tuiles marquées **3+** et **4** au verso.
 - ◆ **À 3 joueurs** : rangez toutes les tuiles marquées **4** au verso.
 - ◆ **À 4 joueurs** : utilisez toutes les tuiles.

- 3 Mélangez les tuiles restantes avec l'icône  et formez une pile face cachée sur la case de gauche .

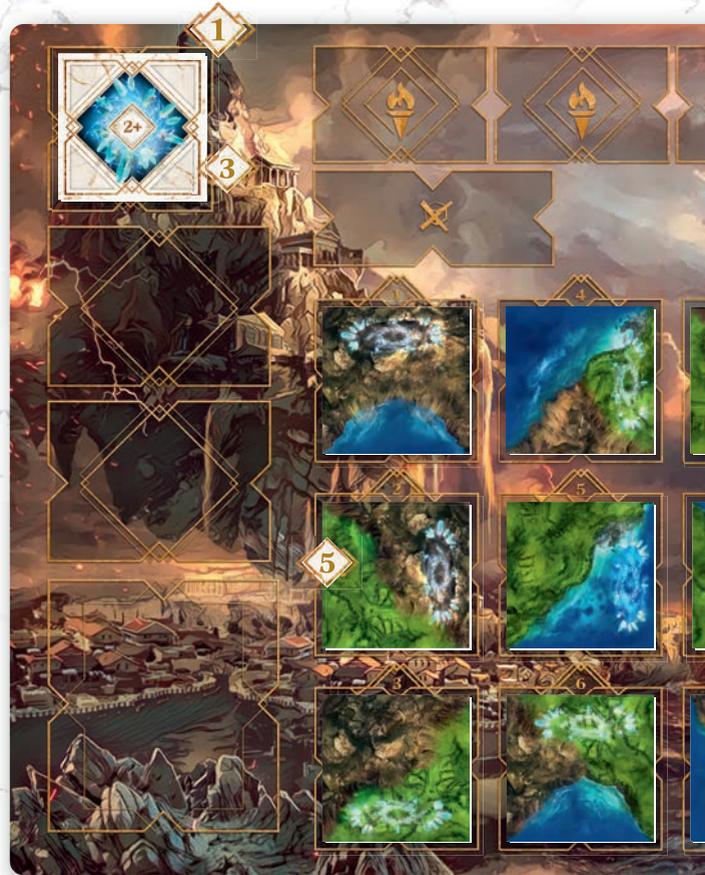
Autocollant 11.10

- 4 Mélangez les tuiles restantes avec l'icône  et formez une pile face cachée sur la case de droite .

Autocollant 11.11

- 5 Placez 12 tuiles Terrain face visible sur le plateau principal, comme suit.
 - ◆ Prenez 6 tuiles de la pile  et placez-les sur les cases n°1 à 6.
 - ◆ Prenez 6 tuiles de la pile  et placez-les sur les cases n°7 à 12.

Autocollant 9.06



Ces 12 tuiles de départ **ne doivent pas contenir de lieu à scanner**. Si l'une d'entre elles en comporte un, remplacez-la par une autre tuile de la pile correspondante et remélangez-la dans sa pile. (Pour votre première partie, aucun autocollant n'aura encore été appliqué sur les tuiles.)

6 Avant de commencer le Scénario 1, ouvrez la boîte I .
Lors des parties suivantes, l'application vous dira quelle(s) boîte(s) ouvrir.

7 Chaque joueur choisit une couleur à utiliser pour toute la campagne, puis prend la boîte Demi-dieu correspondante et les 6 dés qu'elle contient. Il devra continuer d'utiliser la boîte Demi-dieu et les dés de la couleur choisie à chaque partie, jusqu'à la fin de cette campagne.

En fonction du nombre de joueurs, remettez certains dés dans la boîte.

- ◆ **À 2 joueurs** : chacun conserve ses 6 dés.
- ◆ **À 3 joueurs** : chacun range 1 dé (et en conserve 5).
- ◆ **À 4 joueurs** : chacun range 2 dés (et en conserve 4).



Votre boîte Demi-dieu comporte :

- ◆ un emplacement pour votre « nom » de Demi-dieu
- ◆ un emplacement pour les titres accumulés par ce Demi-dieu au fil de la campagne

Autocollant 8.06

Autocollant 7.05

8 Ouvrez l'application, choisissez « Nouvelle partie » ou « Continuer la campagne » et suivez les instructions qui s'affichent.

9 Chaque joueur lance tous ses dés.

◆ **Uniquement pour le Scénario 1**, ce lancer détermine l'ordre du round. Le joueur qui obtient le résultat total le plus **faible** prend le pion Premier joueur . En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent leurs dés et conservent la nouvelle valeur. Les tours s'enchaîneront dans l'ordre croissant des résultats ; nous vous suggérons de prendre place dans cet ordre-là autour de la table.

◆ Chaque joueur place les dés qu'il a lancés devant lui, sans en modifier les valeurs : il s'agit de vos **dés disponibles**. Vous pourrez les utiliser pour effectuer des actions.

À partir du Scénario 2, l'application détermine qui sera le premier joueur.

Si vous obtenez le résultat 3/6 sur un dé (grâce à l'autocollant appliqué par l'application pendant la mise en place), vous pouvez choisir s'il s'agit d'un **3** ou d'un **6**.

DRAFT DES HÉROS

Autocollant 8.01

BASES DE L'APPLICATION

Après la mise en place du scénario, l'application vous proposera trois sections principales : **Scanner ou Saisir**, **Faveurs des dieux** et **Quêtes**.

SCANNER UN AUTOCOLLANT

Chaque fois qu'un joueur explore une tuile avec un autocollant Lieu (par ex. ) , il se rend dans cette section de l'application.

 Le bouton **Scanner ou Saisir** permet de scanner un autocollant et de faire avancer l'histoire.



Touchez ici pour scanner un autocollant

Saisie manuelle : touchez ici pour entrer les chiffres à la main

FAVEURS ET FAVORI DU PANTHÉON



Le bouton **Faveurs des dieux** permet d'afficher la position de chaque joueur dans le classement des faveurs des dieux.

Le montant de faveurs gagné par chaque joueur au fil de la campagne apparaît dans la colonne « Classement général » de l'application. Lors d'un même scénario, les joueurs accumulent des faveurs grecques, nordiques et totales. À la fin du scénario, une fois que toutes les faveurs ont été attribuées, le joueur qui en possède le plus dans un panthéon en particulier est élu favori de ces dieux et le reste pour le prochain scénario. Devenir le favori d'un panthéon peut vous rapporter de précieux avantages.

Vous ne pouvez **jamais** être le favori de deux panthéons à la fois. Si un même joueur est à la tête des deux panthéons à la fin d'un scénario, il doit choisir duquel il devient le favori. Par conséquent, l'autre panthéon n'aura pas de favori pour le prochain scénario.

Pour devenir le favori d'un panthéon, **vous devez y avoir strictement plus de faveurs que les autres joueurs**. En cas d'égalité, personne ne l'emporte et ce panthéon n'aura pas de favori lors du prochain scénario.

À la fin du scénario, l'application calcule le montant de faveurs totales de chaque joueur en additionnant celles qu'il a obtenues auprès des panthéons grec et nordique. Elle remet ensuite à zéro le compteur de faveurs de ces deux panthéons pour le prochain scénario.



Exemple : Verte est en tête du classement grec avec 7 faveurs, suivie de Bleu avec 5 et Violette avec 2. Verte devient la favorite du panthéon grec car elle possède strictement plus de faveurs que n'importe quel autre joueur.



Violette et Bleu sont à égalité pour la première place du classement nordique avec 7 faveurs chacun, tandis que Verte est derrière avec 4 faveurs. Puisqu'il y a égalité pour la première place, aucun favori n'est élu.

Enfin, la somme des faveurs de chaque joueur est reportée dans la colonne « Classement général ». Les faveurs des panthéons grec et nordique sont alors remises à zéro.



QUÊTES

Chaque fois qu'un joueur accomplit une quête pendant un scénario, il se rend dans cette section de l'application.



Le bouton **Quêtes** permet d'obtenir des informations sur les quêtes du scénario en cours.



DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en un nombre variable de rounds, pendant lesquels les joueurs agissent l'un après l'autre dans l'ordre prédéfini des tours. Celui qui détient le pion Premier joueur commence.

VOTRE TOUR

À votre tour, vous **devez** accomplir une action principale et vous **pouvez** accomplir une action de Demi-dieu (avant ou après votre action principale).

Pendant le Scénario 1, vous n'avez accès qu'à des actions principales. Les actions de Demi-dieu apparaîtront plus tard.

FIN DE LA PARTIE

Si un joueur parvient à terminer sa grille (c'est-à-dire remplir complètement celle qui est spécifiée dans le scénario), la partie s'arrête à la fin de ce round, une fois que tous les joueurs auront effectué le même nombre de tours.

De plus, si tous les joueurs accomplissent l'action Se reposer deux fois d'affilée chacun, la partie s'arrête immédiatement (sans terminer le round). L'application vous guide alors pas à pas pour calculer les scores finaux.



ACTION PRINCIPALE : EXPLORER

Utilisez vos dés pour prendre une tuile Terrain et l'ajouter à votre grille.

Pour explorer, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre.

- 1 Choisissez un ou plusieurs de vos dés disponibles.
◆ **Additionnez ou soustrayez** les valeurs de ces dés afin d'obtenir un résultat final positif.
Exemple : si vous choisissez **5** et **2**, vous pouvez obtenir **7** ($5+2$) ou **3** ($5-2$).
- 2 Récupérez la tuile Terrain de la case numérotée qui correspond à la valeur obtenue et placez vos dés sur cette case, désormais vide.



Exemple : pour prendre la tuile de la case n°7, vous pouvez utiliser un **6** et un **1** ($6+1=7$).

Exemple : pour prendre la tuile de la case n°10, vous pouvez utiliser deux **6** et un **2** ($6+6-2=10$).

- 3 Placez la tuile sur votre grille en respectant les règles de placement (p. 11).

DÉS UTILISÉS

Les dés placés sur le plateau principal sont **utilisés** et deviennent indisponibles, au même titre que ceux mentionnés sur l'autocollant ci-dessous. Vous pouvez les rendre à nouveau disponibles en effectuant une action Se reposer (p. 12).

Autocollant 8.02

TUILES TERRAIN

Toutes les tuiles Terrain sont carrées et contiennent deux à trois types de terrains :

- ◆ plaines
- ◆ montagnes
- ◆ mers

Elles sont divisées en deux groupes :



◆ les tuiles avec ce verso contiennent une ou deux icônes Faction au recto.



Vikings



Grecs



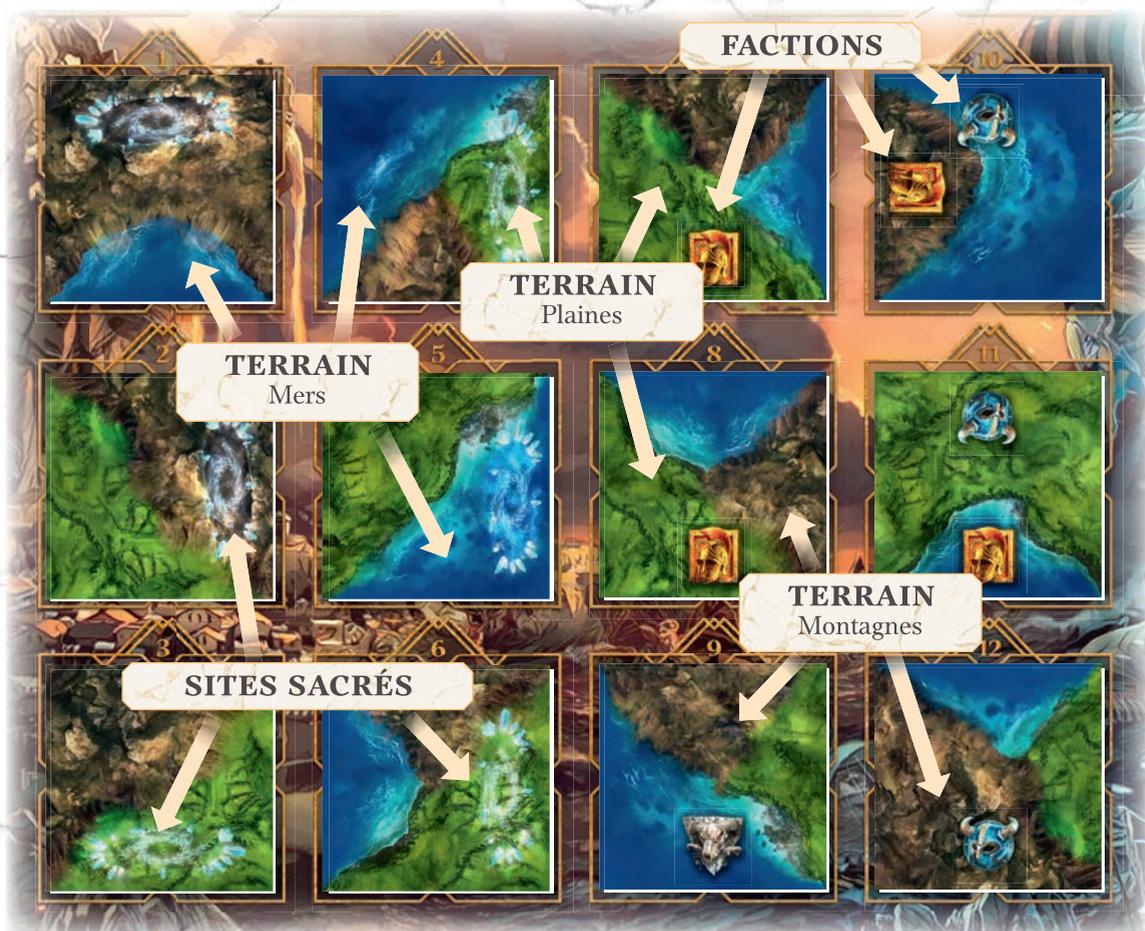
Barbares



◆ les tuiles avec ce verso contiennent un site sacré mais aucune icône Faction au recto.



Site sacré



VOTRE GRILLE

Votre grille peut normalement accueillir jusqu'à 16 tuiles **visibles**, organisées en **4x4** cases. Si la taille de votre grille vient à changer, vous en serez informé par l'application ou un autocollant de règles.

À partir du moment où vous posez votre **deuxième** tuile Terrain, vous devez respecter les **règles de placement** suivantes.

- ◆ Chaque nouvelle tuile doit être orthogonalement adjacente à au moins une tuile existante, sur toute la longueur de son bord (pas de pose en diagonale).
- ◆ Les bords en contact entre des tuiles adjacentes doivent être du même type de terrain.
- ◆ Votre grille ne peut pas s'étendre au-delà des 4x4 cases. Vous ne pouvez donc jamais avoir une ligne ou colonne de 5 tuiles, sauf si une règle vous y autorise expressément.

Tant que vous n'avez pas placé votre deuxième tuile, vous pouvez faire pivoter la première selon n'importe quelle orientation.

RECOUVRIR UNE TUILE



Lorsque vous ajoutez une tuile à votre grille, vous pouvez la placer **par-dessus** une tuile existante (qui n'est alors plus considérée comme visible) afin de la recouvrir.

- ◆ Les bords en contact entre des tuiles adjacentes doivent toujours être du même type de terrain, mais vous pouvez ignorer les terrains et les icônes de la tuile recouverte.
- ◆ Vous ne pouvez pas recouvrir une tuile qui en recouvre déjà une autre.
- ◆ Vous ne pouvez pas recouvrir une tuile si un élément autre qu'un autocollant se trouve dessus.

Exemple : voici la grille de Filip, qui contient 6 tuiles. Il peut placer la 7^e tuile (ci-dessus) à n'importe quel endroit marqué **OK**, en l'orientant correctement.

A : bien qu'un de ses bords corresponde au terrain adjacent, la tuile dépasserait de la grille de 4x4 cases.

B : ici, les bords de la tuile ne correspondraient pas tous aux terrains adjacents.

C : ces endroits ne sont pas adjacents aux tuiles existantes.

Filip peut aussi choisir de poser sa tuile par-dessus n'importe quelle tuile marquée **RECOUVRIR**.



Autocollant 9.02

ZONES

Une **zone** est un ensemble homogène de terrains du même type qui s'étend sur au moins deux tuiles. Pour créer une zone, vous devez relier plusieurs tuiles par une série continue de terrains du même type.

Il existe trois types de zones :



Zone de plaines



Zone de mers



Zone de montagnes



Zone Joker : certains dieux ou quêtes mentionnent cette icône. Cela signifie que n'importe quel type de zone peut être utilisé pour satisfaire la condition donnée.



Terrain de plaine



Terrain de mer



Terrain de montagne

Terrain : cette icône triangulaire est utilisée lorsqu'il est question d'un terrain, seul ou faisant partie d'une zone.



Cette grille de joueur dispose d'une zone de montagnes de 2 tuiles, d'une zone de plaines de 5 tuiles et de deux zones de mers (une de 3 tuiles et une de 2 tuiles).

ACTION PRINCIPALE : SE REPOSER

Se reposer permet de rendre vos dés utilisés à nouveau disponibles afin de pouvoir les réutiliser. Pour vous reposer, appliquez les étapes suivantes dans l'ordre.

1a

Autocollant 6.02

1b

Lancez **tous** vos dés, **disponibles** comme **utilisés**, et placez-les devant vous sans modifier leur valeur.

Vous pouvez décider de vous reposer quel que soit le nombre de dés disponibles qu'il vous reste.

1c

1d

Autocollant 7.07

2

Autocollant 8.05

Remettez une tuile Terrain sur chaque case d'où vous avez récupéré vos dés, dans l'ordre croissant en partant de la plus faible valeur.

Utilisez la pile  pour les cases n°1 à 6.

Utilisez la pile  pour les cases n°7 à 12.

Si une pile est épuisée, utilisez une tuile de l'autre pile à la place.

*Chaque fois que vous placez une tuile sur une case vide du plateau principal ou remplacez une tuile qui s'y trouve par une autre, vous devez utiliser la pile qui correspond au **numéro de cette case** ; celle de gauche pour les cases n°1 à 6, celle de droite pour les n°7 à 12. Si elle est vide, et uniquement dans ce cas, vous pouvez utiliser l'autre pile.*

Autocollant 8.04

AUTOCOLLANTS DE DÉS

Lorsque vous devez ajouter un autocollant sur un dé en cours de partie, appliquez-le sur **n'importe quelle face** de **n'importe quel dé** (disponible ou utilisé). Si la face choisie contient déjà un autocollant, retirez l'ancien avant d'appliquer le nouveau.

◆ **Ne relancez pas** le dé après cette opération : remettez-le dans la même position. Si vous appliquez l'autocollant sur la face qui était visible (sa valeur actuelle, désormais recouverte), celle-ci est immédiatement remplacée par la valeur affichée sur l'autocollant.

ACTIONS DE DEMI-DIEU

À votre tour, vous **pouvez** effectuer une action de Demi-dieu **avant ou après** votre action principale. Vous ne pouvez jamais interrompre une action pour en accomplir une autre. Certaines actions de Demi-dieu requièrent que vous effectuiez une action principale spécifique.

LES ACTIONS DE DEMI-DIEU SUIVANTES SONT DISPONIBLES :

Autocollant 11.01

Certaines capacités vous permettent de réinitialiser vos dés utilisés. Pour réinitialiser des dés qui se trouvent sur le plateau principal, relancez-les et ajoutez-les à vos dés disponibles. Placez ensuite une nouvelle tuile Terrain sur chaque case du plateau principal dont vous avez retiré le dernier dé.

Si plusieurs joueurs doivent réinitialiser leurs dés en même temps, commencez par celui dont c'est le tour et continuez dans l'ordre du round.

*Comblez toute case vide **immédiatement** après que le dernier dé en a été retiré. Il ne s'agit pas d'une action Se reposer, où les cases ne sont remplies dans l'ordre croissant qu'après que vous avez relancé tous vos dés.*

Autocollant 10.03

Autocollant 6.04

QUÊTES

Des cartes Quête sont révélées au début de chaque scénario. Remplir les conditions d'une quête vous permet de gagner les faveurs du panthéon indiqué. Tous les joueurs peuvent participer, mais il s'agit d'une course : seul le premier à accomplir la quête gagnera la récompense, en respectant les étapes indiquées ci-dessous.



La bannière  indique que l'un **ou** l'autre des panthéons vous récompensera ; soit en vous laissant le choix, soit selon la manière dont vous aurez accompli la quête.

Icône Titre : si vous accomplissez une quête marquée , vous devenez titulaire d'un lieu en particulier. Pour plus d'informations à ce sujet, voir p. 16.

Les choix narratifs induits par les quêtes entraînent des changements permanents sur votre environnement !

LORSQU'UN JOUEUR ACCOMPLIT UNE QUÊTE

-  Touchez le bouton Quêtes en bas de l'écran.
-  Touchez la quête accomplie.
-  Touchez l'image du joueur qui l'a accomplie.
-  Suivez les instructions de l'application.
-  Sauf mention contraire sur l'application, défaissez la carte Quête accomplie en la rangeant dans la boîte Tartare.

*Si un joueur parvient à accomplir plusieurs quêtes à la fois (ou s'il explore un lieu et achève au moins une quête en même temps), il **choisit l'ordre** de résolution de ces étapes. Chaque quête ou exploration doit être intégralement résolue avant de passer à la suivante.*

AUTOCOLLANTS

Il existe plusieurs types d'autocollants que vous pouvez ajouter sur les éléments de jeu pendant la partie :



FACTIONS



Autocollant 7.04



LIEUX À SCANNER ET TITRES



ARTEFACTS

AUTOCOLLANTS FACTION

Ils représentent les factions du monde de *Divinus* :



Vikings



Grecs



Barbares

NdT : par respect pour la terminologie admise et afin de ne pas nuire à l'immersion, nous conservons l'expression « mythologie/panthéon nordique » et l'appellation « faction des Vikings ». Malgré cette différence de terme, toutes deux sont liées de la même manière que celles des Grecs.

Autocollant 7.06

LIEUX À SCANNER



Ces autocollants représentent les lieux que vous pouvez visiter lorsque vous explorez des tuiles Terrain. Chaque fois que vous explorez une tuile qui contient un autocollant Lieu, vous devez le scanner (ou saisir son numéro dans l'application) puis lire le texte qui s'affiche.

Le lieu ne doit être scanné qu'au moment où vous explorez la tuile, pas lorsque vous appliquez l'autocollant dessus.

Les autocollants Lieu peuvent être mis en jeu pour différentes raisons (souvent suite à une décision qui impacte l'histoire ou à l'accomplissement d'une quête).

Titres et titulaires

De nombreux lieux sont associés à un titre . Si vous appliquez un autocollant Lieu lié à un titre sur une tuile Terrain, vous devenez **titulaire** de ce lieu jusqu'à la fin de la partie et de la campagne. En tant que titulaire, vous bénéficiez d'un lien spécial avec ce lieu. Il est si fort que chaque fois que quiconque explore la tuile où se trouve son lieu, même si c'est un autre joueur, le titulaire reçoit également la récompense associée (pendant le tour du visiteur). Lorsque vous gagnez un titre, appliquez l'autocollant correspondant sur votre boîte Demi-dieu.



Emplacement des titres

Autocollant 10.01

ARTEFACTS



Cercle d'amélioration

Partie améliorable de la capacité

Les artefacts peuvent être récupérés à l'Atelier de Völund et gagnés en tant que récompenses dans certains lieux ou quêtes.

Au début de la campagne, chaque joueur dispose de deux emplacements d'artefact déverrouillés au dos de



sa boîte Demi-dieu. Si vous obtenez un autocollant Artefact à l'Atelier de Völund, vous **devez** l'appliquer sur un emplacement déverrouillé et libre de votre boîte OU par-dessus un autocollant existant (qui est alors recouvert et cesse de faire effet). Si vous obtenez un artefact comme récompense, vous **pouvez** l'appliquer sur votre boîte selon les mêmes règles.

Certains artefacts comportent un cercle d'amélioration dans leur coin supérieur droit. Cela signifie qu'il existe une autre version de l'autocollant, capable de rendre plus intéressante la partie améliorable (mot ou chiffre inscrit en doré) de leur capacité.

Chaque fois que vous utilisez une capacité d'artefact ou que vous en obtenez une en récompense (par ex. grâce à une quête ou un lieu), vous **pouvez** résoudre tout ou partie de cette capacité. Ainsi, une capacité « Relancez 2 dés » peut servir à relancer jusqu'à 2 dés (y compris un seul ou zéro).

APPLIQUER DES AUTOCOLLANTS SUR DES TUILES

Chaque tuile peut contenir jusqu'à 3 icônes. (Ces « emplacements » ne sont pas représentés, mais il s'agit du maximum par tuile.)

- 
 Chaque autocollant **Faction** occupe **1** emplacement d'icône.
 - 
 Chaque autocollant **Site sacré** occupe **2** emplacements d'icône.
 - 
 Chaque autocollant **Lieu à scanner** occupe **1** emplacement d'icône et ne peut être appliqué que sur une tuile qui contient un site sacré **visible**.
- Autocollant 9.03*
- Autocollant 9.04*
- Autocollant 7.01*

Exemples :



Ici, il reste de la place pour **un** autocollant Faction supplémentaire (mais pas un temple ou un lieu, qui requièrent la présence d'un site sacré sur la tuile).



Il reste de la place pour **deux** icônes Faction ici.



Aucune faction ne peut être appliquée ici car les 3 emplacements d'icône sont occupés (1 par le lieu et 2 par le site sacré). De plus, le site sacré ne peut pas accueillir de temple à cause du lieu qui est déjà sur la tuile.

Autocollant 11.05

Limites d'application

Tout autocollant que vous appliquez doit tenir sur **un seul type de terrain** et une seule tuile. Il ne peut en aucun cas déborder dans le vide ou sur un autre type de terrain

Lorsqu'il vous est demandé de remplacer un autocollant, retirez d'abord l'ancien avant d'appliquer le nouveau au même endroit, désormais libre.

*Ne scannez pas un lieu au moment où vous appliquez son autocollant mais lorsque vous **explorez** la tuile.*

Sauf mention contraire, un autocollant appliqué sur une tuile Terrain **ne doit pas** recouvrir un autre autocollant ou une icône (même partiellement).

Application impossible

Si les règles établies vous empêchent d'appliquer un autocollant sur la moindre de vos tuiles, vous devez à la place l'ajouter à une tuile éligible (de votre choix) sur la grille d'un autre joueur. Si l'impossibilité demeure, placez-le sur une tuile Terrain éligible du plateau principal. Si ce n'est toujours pas possible, révélez des tuiles du sommet d'une pile jusqu'à en trouver une éligible et appliquez-y l'autocollant. Remélangez ensuite cette pile et posez-la par-dessus la tuile que vous venez de modifier.

MONSTRES

Autocollant 11.02

Autocollant 6.01

Autocollant 9.01

HÉROS

Autocollant 7.09

Autocollant 6.03

CARTES DIEU



Au fil de l'histoire, vous allez rencontrer plusieurs dieux issus des deux panthéons antagonistes. Chacun d'eux a ses propres motivations, qui se présentent sous la forme d'objectifs personnels. Les remplir pour le compte de ces dieux est une bonne chose, car vous obtiendrez alors les faveurs et la reconnaissance de leur panthéon respectif.

Chaque carte Dieu est associée à l'un des deux panthéons. Pendant le Scénario 1, vous allez rencontrer Gaïa et Ymir. Tout au long de la campagne, vous chercherez à remplir les objectifs des différents dieux pour gagner leurs faveurs ! En général, il s'agit de constituer une zone de terrains d'un type spécifique ou d'obtenir des icônes Faction. Les cartes Dieu sont décomptées à la fin du scénario et chaque objectif est calculé séparément.

Majorité : avoir le **plus grand nombre de zones** du type indiqué. Souvenez-vous qu'une zone doit s'étendre sur au moins 2 tuiles.

Plus grande : avoir la zone du type indiqué qui s'étend sur le **plus grand nombre de tuiles**. Si vous en avez plusieurs de ce type, seule la plus grande zone compte.

Les récompenses d'objectifs dépendent du nombre de joueurs.

À 3 ou 4 joueurs, celui qui remporte l'objectif obtient la récompense **I** et le joueur en deuxième place gagne la **II**.

À 2 joueurs, celui qui remporte l'objectif obtient la récompense **II** (et personne ne gagne la **I**).

Égalités

Les égalités des cartes Dieu se résolvent toutes de la même façon :

- ◆ en cas d'égalité pour la première place, chacun des joueurs concernés touche la récompense correspondante mais la deuxième place n'est pas attribuée ;
- ◆ si une égalité survient uniquement pour la deuxième place, chacun des joueurs concernés touche la récompense correspondante (et celui qui a remporté l'objectif gagne celle de la première place).

Autocollant 7.08

Autocollant 8.03

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur finit de remplir sa grille (en y plaçant la dernière tuile grâce à une exploration), la partie s'achève à la fin du round en cours, une fois que chacun a effectué le même nombre de tours.

Autre possibilité : si tous les joueurs accomplissent l'action Se reposer deux fois d'affilée chacun, la partie s'arrête immédiatement (sans terminer le round).

Certains joueurs n'auront peut-être pas rempli toute leur grille à la fin de la partie ! Les quêtes non réussies ne rapportent aucune récompense, même si un jeton Demi-dieu se trouve dessus.

Touchez le bouton « Fin du scénario » dans l'application pour déclencher la fin de la partie. Si des objectifs de dieux ont été remplis, indiquez par quels joueurs (afin d'attribuer les récompenses, comme expliqué p. 23). La conclusion du scénario apparaît alors à l'écran.

DÉCOMPTE DES FAVEURS

1 Grille remplie

◆ Chaque joueur dont la grille est complètement remplie à la fin de la partie gagne 1 faveur totale supplémentaire.

2

Autocollant 7.02

2a

Autocollant 7.03

3 Dieux

◆ Déterminez par qui les objectifs des dieux ont été remplis, si c'est le cas. Le joueur qui remporte un objectif gagne 2 faveurs du panthéon de ce dieu.

Vous ne rencontrerez que 2 dieux dans le Scénario 1, mais au moins 4 d'entre eux apparaîtront dans chacun des scénarios suivants. L'application vous indiquera dans quel ordre décompter chaque carte Dieu.

◆ Celui qui atteint la deuxième place d'un objectif gagne 1 faveur du panthéon de ce dieu. Aucune récompense n'est attribuée pour les troisième et quatrième places.

À 2 joueurs : seule la **première** place est attribuée, et elle rapporte 1 faveur.

Égalités : en cas d'égalité pour la première place, chacun des joueurs concernés gagne 2 faveurs mais **la deuxième place n'est pas attribuée.**

À 2 joueurs : les **deux joueurs** à égalité gagnent 1 faveur chacun.

Si une égalité survient uniquement pour la deuxième place, chacun des joueurs concernés obtient **1** faveur et celui qui a remporté l'objectif en gagne **2**.

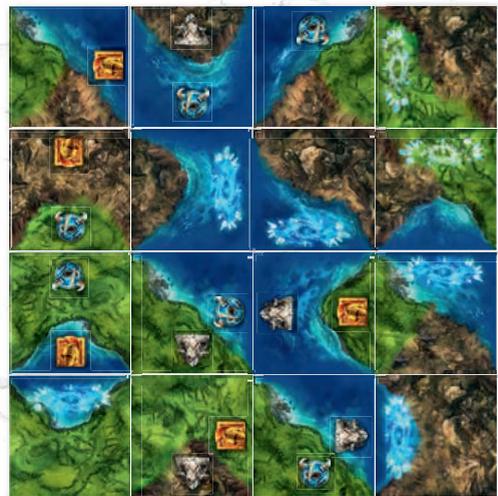
Vous devez avoir contribué à au moins un objectif pour prétendre aux faveurs dispensées par les cartes Dieu.

1 **Exemple de décompte des tuiles :**

Zosia a terminé sa grille de 4x4 tuiles, ce qui lui permet de gagner le bonus de **1** faveur totale.

Sa grille comporte :

- ◆ 3 zones de mers (de 9, 2 et 2 tuiles)
- ◆ 3 zones de plaines (de 6, 3 et 2 tuiles)
- ◆ 3 zones de montagnes (de 3, 3 et 2 tuiles)



Anna n'a pas réussi à remplir sa grille et ne touche donc pas la faveur bonus. Sa grille comporte :

- ◆ 4 zones de mers (de 6, 2, 2 et 2 tuiles)
- ◆ 2 zones de plaines (de 4 et 2 tuiles)
- ◆ 4 zones de montagnes (de 5, 4, 2 et 2 tuiles)

Filip n'a pas réussi à remplir sa grille et ne touche donc pas la faveur bonus. Sa grille comporte :

- ◆ 2 zones de mers (de 4 et 3 tuiles)
- ◆ 1 zone de plaines (de 9 tuiles)
- ◆ 3 zones de montagnes (de 5, 2 et 2 tuiles)



Autocollant 10.02**3 Exemple de décompte des dieux :****Décompte de Gaïa (panthéon grec) :**

Majorité de zones de mers : Anna gagne **2** faveurs du panthéon grec, suivie de Zosia avec **1** faveur.

Majorité de zones de montagnes : Anna gagne **2** faveurs du panthéon grec, suivie de Zosia et Filip à égalité avec **1** faveur chacun.

Décompte d'Ymir (panthéon nordique) :

Plus grande zone de mers : Zosia gagne **2** faveurs du panthéon nordique, suivie d'Anna avec **1** faveur.

Plus grande zone de montagnes : Anna et Filip gagnent **2** faveurs du panthéon nordique chacun. Aucune autre récompense n'est attribuée à cause de l'égalité pour la première place.

Au total, pour le décompte des dieux :

- ◆ Anna gagne **4** faveurs grecques et **3** faveurs nordiques ;
- ◆ Zosia gagne **2** faveurs grecques, **2** faveurs nordiques ;
- ◆ Filip gagne **1** faveur grecque et **2** faveurs nordiques.

Une fois le décompte terminé, vous pouvez décider de jouer immédiatement le prochain scénario de la campagne ou de ranger le jeu. L'application sauvegarde automatiquement votre progression ; vous n'avez donc pas besoin de noter où vous en êtes. Si vous choisissez d'arrêter pour l'instant, rangez soigneusement le matériel de chaque joueur dans sa boîte Demi-dieu (sauf mention contraire). Les tuiles Terrain n'appartiennent à personne entre deux scénarios.

Lorsque vous reprendrez la partie, l'application repartira toujours de la dernière sauvegarde et lancera automatiquement le prochain scénario de la campagne.

NE LISEZ PAS CE QUI SUIT AVANT QUE L'APPLICATION NE VOUS ENVOIE SPÉCIFIQUEMENT VERS L'UN DE CES PARAGRAPHES !

1 ARTEFACTS



Les artefacts sont des autocollants disponibles pendant certains scénarios de la campagne, qui offrent des pouvoirs et des capacités uniques à leurs propriétaires. Ils peuvent être récupérés en visitant l'Atelier de Völund lors d'une action de Demi-dieu, et reçus comme récompense à l'issue de certaines quêtes ou d'un Duel des dieux.

Certains artefacts peuvent être améliorés au fil de la campagne. Si l'un d'eux comporte un cercle d'amélioration libre, il peut devenir plus puissant grâce à la capacité « Amélioration d'artefact ». Celle-ci est généralement disponible comme récompense lorsque vous visitez un lieu ou accomplissez une quête. Un artefact peut comporter 0 ou 1 cercle d'amélioration.

Les artefacts ne peuvent être appliqués que sur les emplacements déverrouillés au dos de votre boîte Demi-dieu.

X → Y signifie que vous pouvez remplacer vos X par des Y.

(Exemple : → signifie que le résultat peut être considéré comme ou .)

X = Y signifie que vous pouvez utiliser vos X comme des Y, et inversement.

(Exemple : = signifie que le résultat peut être considéré comme ou ou .)

2 LIEUX À SCANNER



Pendant la campagne, diverses situations vous conduiront à créer des lieux. Chaque lieu du jeu se présente sous la forme d'un autocollant numéroté à scanner. Le numéro sert à la saisie manuelle (en cas de besoin) et permet aussi de vous rappeler à quel titre est lié cet autocollant.

3 RECEVOIR ET SCANNER UN AUTOCOLLANT LIEU

Lorsque vous recevez un autocollant Lieu, vous devez immédiatement l'appliquer sur une tuile de votre grille en respectant les règles établies (p. 18-19). Chaque lieu ne peut être scanné qu'une seule fois par scénario, lorsqu'un joueur explore sa tuile. **(Ne scannez pas l'autocollant au moment où vous l'appliquez.)** Après avoir scanné un lieu, le joueur qui a exploré cette tuile devra faire un choix narratif. Certaines décisions peuvent affecter les lieux, voire les détruire !

Lorsque vous explorez une tuile qui contient un lieu, vous pouvez obtenir certaines récompenses : relance ou réinitialisation de dés, amélioration d'artefacts, gain d'autocollants de dés, etc.

4 TUILES TERRAIN



Il existe deux types de tuiles Terrain : avec un site sacré ou des icônes Faction au verso. Chacun de ces types dispose de ses propres pile et case spécifiques sur le plateau principal. Après avoir exploré une tuile grâce à une action principale, vous devez la placer dans votre grille de 4x4 tuiles en respectant les règles de placement (p. 11).

5 PREMIÈRE TUILE TERRAIN

Vous pouvez placer et faire pivoter votre première tuile Terrain selon n'importe quelle orientation tant qu'elle est seule sur votre grille.

6 TUILE TERRAIN DEMI-DIEU

Chaque joueur peut gagner une tuile Terrain Demi-dieu pendant la campagne. Il s'agit d'une tuile spéciale : lorsque vous l'obtenez, rangez-la dans votre boîte. À chaque partie suivante, avant même d'effectuer votre premier tour, explorez gratuitement votre tuile Demi-dieu (sans utiliser de dés) et placez-y votre héros.

7 TITRES



Certains lieux (issus des quêtes marquées  et d'événements comme le Duel des dieux) vous accordent un titre : un autocollant qui comporte le même numéro que le lieu auquel il est associé. Lorsque vous recevez un titre, l'application vous indique où le trouver et comment l'appliquer. Vous pouvez en détenir autant que vous le souhaitez. Un joueur qui possède le titre d'un lieu en est le titulaire et prend toutes les décisions (qui impacteront la suite de l'histoire) relatives à ce lieu lorsqu'il est exploré.

Vous pouvez même exiger des autres joueurs qu'ils vous appellent par votre titre.

8 TITULAIRE

Le titulaire d'un lieu est le joueur dont la boîte Demi-dieu comporte l'autocollant avec le numéro correspondant. Lorsque la tuile de ce lieu est explorée, même si c'est par quelqu'un d'autre, son titulaire est récompensé (bien que le bonus dépende parfois de l'identité du joueur qui effectue l'exploration).

9 DÉS



9.1 Dés Panthéon

Vous verrez apparaître 1 dé Panthéon grec et 1 dé Panthéon nordique dès la fin du Scénario 2.

Si un joueur est le favori de l'un ou l'autre des panthéons, il récupère le dé correspondant et pourra

l'utiliser dès le scénario suivant. Si un panthéon n'a pas de favori, rangez son dé dans la boîte. (Rappel : en cas d'égalité pour la première place, il n'y a pas de favori.) Les dés Panthéon sont relancés comme les autres pendant une action principale Se reposer (ou par le biais de capacités spécifiques) et ne servent que dans le cadre de l'action de Demi-dieu « Utiliser un dé Panthéon ».

Même si un panthéon n'avait pas de favori et n'a donc pas attribué son dé, il en désignera un à la fin du scénario suivant, comme d'habitude.

Vous ne pouvez pas perdre un dé Panthéon pendant un scénario et vous ne pouvez jamais y appliquer un autocollant, à moins qu'une action ne vous l'indique expressément (ce qui ne peut arriver qu'après un Duel des dieux).

Aucune capacité ne peut cibler les dés Panthéon, sauf « Réglez ce dé » si elle apparaît dessus.

9.2 Dés Demi-dieu



En fonction du nombre de joueurs, chacun dispose de 4 à 6 dés Demi-dieu. Il s'agit de vos ressources principales pendant la partie. Vous pouvez les utiliser

pour payer vos actions principales ou de Demi-dieu, et ils peuvent être améliorés par le biais d'autocollants de dés.

9.3 Dé Pythie



Un dé spécial peut apparaître à la fin de chaque scénario à partir du deuxième : le dé Pythie. Il s'agit d'un d6 classique, numéroté 1/2/3/4/5/6. Il est considéré comme un dé Demi-dieu pour toutes les capacités et actions de la partie, sauf qu'il ne peut pas recevoir d'autocollant. À la fin de chaque scénario, si un joueur est seul à la dernière place avec un retard d'au moins 5 faveurs totales sur celui qui en a le plus, ce retardataire récupère le dé Pythie.

Au début du scénario suivant, il lance le dé Pythie avec ses dés Demi-dieu.

S'il y a égalité pour la dernière place ou si le joueur qui l'occupe a moins de 5 faveurs de retard sur le premier, le dé Pythie n'est pas attribué (rangez-le dans la boîte).

10 ACTIONS DE DEMI-DIEU

À chacun de vos tours, vous devez effectuer une action principale (Explorer ou Se reposer), avant ou après laquelle vous pouvez accomplir une action de Demi-dieu. Certaines actions de Demi-dieu doivent être effectuées de pair avec une action Se reposer ; toutes les autres peuvent l'être avec n'importe quelle action principale.

10.1 GAGNER UN AUTOCOLLANT ARTEFACT OU DE DÉ

Uniquement pendant un tour où vous vous reposez, vous pouvez utiliser 1 dé disponible pour rendre visite à Völund ou à Héphestos et gagner un autocollant.

Appliquez cet autocollant comme suit.

10.1.A GAGNER UN ARTEFACT AVEC VÖLUND

Si vous choisissez un artefact de l'Atelier de Völund, vous devez l'appliquer sur votre boîte Demi-dieu. Vous ne pouvez pas acheter un artefact pour le retirer aussitôt de la partie.

Certains artefacts peuvent être améliorés. Si vous recouvrez un artefact amélioré avec un nouvel autocollant, l'ancien artefact et son amélioration sont perdus !

Autocollant Artefact : appliquez-le sur votre boîte Demi-dieu, sur un emplacement d'artefact déverrouillé et libre OU par-dessus un artefact existant (en le recouvrant).

10.1.B APPLIQUER UNE NOUVELLE FACE DE DÉ AVEC HÉPHAÏSTOS

Si vous choisissez de gagner un autocollant de dé **avant** de vous reposer pour relancer vos dés, gardez-le à portée de main. Vous devrez l'appliquer **après** avoir relancé tous vos dés (dont celui utilisé pour gagner l'autocollant).

Si vous choisissez de gagner un autocollant de dé **après** vous être reposé, vous ne pourrez pas relancer le dé utilisé pour le gagner (puisque l'action Se reposer aura déjà été résolue).

Autocollant de dé : appliquez-le sur n'importe quelle face (y compris par-dessus un autocollant existant) de l'un de vos dés, qu'il soit disponible ou non et quel que soit l'endroit où il se trouve. Dans tous les cas, ce dé conserve le même statut (disponible ou utilisé) et la même position : ne le relancez pas et ne le tournez pas.

10.2 UTILISER UN DÉ PANTHÉON

Si vous en avez un, vous pouvez utiliser un dé Panthéon pour bénéficier de sa capacité. Après l'avoir résolue, placez le dé Panthéon dans la section « Dés utilisés » du plateau principal.

*Chaque fois que vous échangez ou remplacez des tuiles Terrain en utilisant l'une des piles, glissez toutes les tuiles révélées mais inutilisées et les tuiles qui ont été retirées par l'échange ou le remplacement **sous** la pile correspondante, dans n'importe quel ordre.*

*Un dé Panthéon ne peut être la cible d'aucune capacité, sauf « Réglez ce dé » lorsqu'elle apparaît sur **ce** dé Panthéon et s'applique à lui.*

Vocabulaire des capacités de dés Panthéon (p. 30)

Échanger : intervertissez deux tuiles du plateau principal. Elles doivent être orthogonalement adjacentes et ne contenir aucun élément autre que des autocollants.

Réactiver : récupérez l'un de vos dés Demi-dieu ou Pythie utilisé et, sans le relancer, placez-le avec vos dés disponibles.

Réarranger : retirez une tuile de votre grille, de manière à ne pas séparer vos autres tuiles en deux parties distinctes (elles doivent rester connectées). Faites-la pivoter comme vous le souhaitez et remettez-la n'importe où sur votre grille, en respectant les règles de placement.

Vous ne pouvez pas :

- ◆ retirer une tuile recouverte ;
- ◆ recouvrir une autre tuile avec celle que vous retirez ;
- ◆ retirer une tuile qui contient des éléments autres que des autocollants (pions, figurines, jetons ou tuiles).

Régler : tournez ce dé Panthéon pour qu'il affiche la face de votre choix. Le dé reste disponible.

Réinitialiser : récupérez l'un de vos dés Demi-dieu ou Pythie utilisé, relancez-le et placez-le avec vos dés disponibles.

Retourner : retournez l'un de vos dés disponibles sur sa face opposée.

10.2.A

DÉ PANTHÉON GREC

Relancez 2 dés. Utilisez cette capacité pour relancer jusqu'à 2 dés différents (une fois chacun) parmi vos dés Demi-dieu disponibles.



Retournez 1 dé. Utilisez cette capacité pour retourner 1 de vos dés Demi-dieu disponibles.



Réinitialisez 1 dé. Utilisez cette capacité pour récupérer 1 de vos dés Demi-dieu utilisés, le relancer et le placer avec vos dés disponibles.



Retournez 2 dés. Utilisez cette capacité pour retourner jusqu'à 2 de vos dés Demi-dieu disponibles.



Réinitialisez 2 dés. Utilisez cette capacité pour récupérer jusqu'à 2 de vos dés Demi-dieu utilisés, les relancer et les placer avec vos dés disponibles.



Réinitialisez une ligne ou colonne. Choisissez une ligne ou colonne de cases numérotées sur le plateau principal. Tous les joueurs doivent réinitialiser leurs dés qui s'y trouvent. Remplissez ensuite les cases vides avec de nouvelles tuiles Terrain.



Réactivez 1 dé. Récupérez 1 de vos dés Demi-dieu utilisés et placez-le avec vos dés disponibles en conservant sa position, sans le relancer.



Relancez n'importe quel nombre de vos dés Demi-dieu disponibles (choisissez-les d'abord, puis relancez-les tous d'un coup).



Réglez ce dé. Tournez-le sur la face de votre choix. Le dé reste disponible.

10.2.B

DÉ PANTHÉON NORDIQUE

Échangez 2 tuiles Terrain sur deux cases orthogonalement adjacentes du plateau principal.



Échangez 1 tuile du plateau principal contre la première tuile de la pile correspondante (si celle-ci est vide, prenez la première de l'autre pile mais remettez la tuile échangée sous sa pile d'origine).



Réarrangez 1 tuile de votre grille (vous pouvez modifier sa position et son orientation). Vous devez tout de même respecter les règles de placement.



Échangez 2 tuiles Terrain sur deux cases de la même ligne ou colonne du plateau principal. Elles n'ont pas besoin d'être adjacentes.



Remplacez 1 tuile du plateau principal par l'une des 2 premières de la pile correspondante. Remettez la tuile remplacée et la tuile inutilisée sous cette pile. (Si celle-ci n'en contient plus qu'une, utilisez cette tuile en remplacement ; si elle est vide, prenez la première de l'autre pile. Dans les deux cas, remettez la tuile remplacée sous sa pile d'origine).



Désignez une ligne ou colonne du plateau principal et choisissez n'importe quelles tuiles qui s'y trouvent. Remplacez chacune d'entre elles par la première tuile de la pile correspondante, dans l'ordre croissant des cases numérotées. Remettez ensuite les tuiles remplacées sous leur(s) pile(s) d'origine, dans n'importe quel ordre (désignez-les d'abord, puis remplacez-les toutes d'un coup).



Choisissez 1 tuile Terrain **qui ne contient pas de lieu** sur une case numérotée du plateau principal. Annoncez ensuite un type d'icône de tuile (faction des Grecs, des Vikings ou des Barbares, site sacré, temple ou lieu). Révélez des tuiles de la pile correspondante, une par une, jusqu'à en trouver une avec cette icône, puis échangez les deux tuiles. Si vous n'obtenez aucune icône du type annoncé, rien ne se passe. Dans tous les cas, remélangez les tuiles révélées (et la tuile échangée, le cas échéant) dans leur(s) pile(s) d'origine.



Piochez les 2 premières tuiles de n'importe quelle pile. Vous pouvez recouvrir une tuile de votre grille avec l'une d'entre elles (en respectant les règles de placement). Remettez la tuile inutilisée sous sa pile.



Réglez ce dé. Tournez-le sur la face de votre choix. Le dé reste disponible.

10.3

DÉPLACER VOTRE HÉROS

Utilisez un dé Demi-dieu ou Pythie pour déplacer votre héros jusqu'à autant de zones sur votre grille que la valeur du dé. Placez son pion sur un type de terrain au choix de la tuile d'arrivée. Votre héros est considéré comme étant uniquement sur ce type de terrain (même si la tuile en contient d'autres).

Un héros ne peut pas terminer son déplacement sur la tuile d'où il est parti, et ne peut donc pas changer de type de terrain en restant sur la même tuile.

10.4 COMBATTRE UN MONSTRE

Utilisez un ou plusieurs dés dont le résultat final (après addition et/ou soustraction) correspond exactement au numéro de l'emplacement de combat libre que vous voulez utiliser. Placez-y l'un de vos jeton Demi-dieu. Un emplacement de combat ne peut contenir qu'un seul jeton.

10.5 RÉSULTAT NECTAR



Utilisez un dé Demi-dieu sur lequel vous avez **obtenu** le résultat Nectar pour réinitialiser 2 de vos **autres** dés. Pendant une action Explorer, cette face Nectar peut aussi être utilisée pour sa valeur, en tant que dé Demi-dieu classique.

11 HÉROS

Sauf mention contraire, les joueurs ne peuvent utiliser qu'un seul héros par scénario.



11.1 PROMÉTHÉE

La faction de Prométhée **change** chaque fois qu'il se déplace. Lorsqu'il entre en jeu pour la première fois (sur votre première tuile explorée), placez un jeton Demi-dieu par-dessus l'icône Faction **de votre choix** sur sa carte, afin d'indiquer quelle est sa faction. Chaque fois qu'il se déplace (quel que soit le nombre de zones franchies), vous **devez** déplacer le jeton Demi-dieu sur une faction différente.

Prométhée compte comme une icône Faction (de sa faction actuelle) dans le cadre des quêtes, de la consécration de temple et du décompte des faveurs des dieux.



11.2 ATALANTE

Récupérez une tuile adjacente (même en diagonale) au pion Atalante, réorientez-la à loisir et placez-la sur n'importe quel emplacement libre adjacent (même en diagonale) au pion Atalante. Vous ne pouvez ni déplacer une tuile recouverte, ni en recouvrir une en remplaçant celle-ci. Vous devez tout de même respecter les règles de placement (p. 11).



11.3 PERSÉE

Chaque fois qu'une ou plusieurs icônes Faction sont ajoutées à la zone où se trouve le pion Persée, réinitialisez 1 dé.

Exemple : vous appliquez un autocollant Faction sur la zone de Persée et réinitialisez 1 dé. Plus tard, vous ajoutez à cette zone une tuile Terrain contenant plusieurs icônes Faction : réinitialisez de nouveau 1 dé.

Cela fonctionne aussi si vous connectez deux zones distinctes d'un même type de terrain, en plaçant une tuile qui les relie l'une à l'autre de manière à former une seule grande zone.



11.4 HÉRACLÈS

Lorsque vous explorez une tuile que vous allez poser dans un emplacement adjacent (même en diagonale) à Héraclès, vous pouvez augmenter ou diminuer le prix de base de cette tuile de **1 par icône** qu'elle comporte (min. 1). Héraclès compte toutes les icônes visibles : celles de la tuile et des autocollants qui s'y trouvent (factions, sites sacrés, temples et lieux).

Exemple : vous voulez explorer une tuile de la case n°10 et la placer à côté d'Héraclès. Cette tuile comporte 3 icônes ; vous pouvez donc choisir de payer **7, 10 ou 13** pour l'explorer.

Les sites sacrés recouverts d'autocollants Temple ne sont plus visibles et ne comptent pas. Chaque site sacré ou temple compte pour 1 icône, même s'il occupe 2 emplacements.



11.5 THÉSÉE

Chaque fois que vous consacrez un temple adjacent (même en diagonale) à Thésée, réinitialisez 1 dé.

Chaque fois que vous consacrez un temple sur la tuile de Thésée, réinitialisez 2 dés.



11.6 ULYSSE

À condition qu'aucune tuile Terrain du plateau principal ne puisse légalement étendre la zone de mers où se trouve Ulysse sur votre grille, vous pouvez utiliser votre action principale pour chercher une tuile qui vous le permette dans l'une des deux piles (au choix) et l'explorer avec 2 de vos dés (déplacez-les ensuite vers la section « Dés utilisés » du plateau principal). Dans ce cas, vous devez agrandir la zone de mers où se trouve Ulysse avec cette tuile. Si la pile choisie ne contient aucune

tuile éligible, vous devez immédiatement effectuer une autre action principale à la place (vous ne pouvez **pas** aller chercher dans l'autre pile).

*Si **au moins une** tuile du plateau principal permet déjà d'étendre la zone de mers où se trouve Ulysse, vous n'avez pas le droit d'utiliser l'action spéciale d'Ulysse (même si vos dés disponibles ne vous permettent pas d'aller la chercher).*

12 TEMPLES



Certaines tuiles abritent un site sacré. Les autocollants Temple ne peuvent être appliqués que sur un site sacré visible (en le recouvrant) qui ne contient aucun lieu. Chaque temple est dédié aux dieux nordiques ou grecs, voire aux divinités des barbares ; il occupe 2 emplacements d'icône sur les 3 disponibles. Lorsque vous explorez une tuile qui contient un site sacré, vous pouvez gratuitement appliquer un autocollant Temple révélé dessus. Si aucun autocollant Temple n'a été révélé, ignorez cette option.

- Si un joueur vient à remplir les conditions indiquées sur un autocollant Temple visible de sa grille, le temple devient aussitôt **consacré** : placez un jeton Demi-dieu dessus.
- Si plusieurs temples sont consacrés au même moment, leur propriétaire choisit l'ordre de résolution.
- Si consacrer un temple permet à un joueur d'activer certaines capacités, il les résout dans l'ordre de son choix.

TEMPLES CONSACRÉS

Pour consacrer un temple, vous devez remplir ses conditions spécifiques. De plus, le temple doit se trouver sur une tuile de votre grille et être visible (non recouvert). Si vous remplissez les conditions indiquées sur son autocollant, placez-y un jeton Demi-dieu. Une tuile qui contient un temple consacré ne peut pas être recouverte ni réarrangée. À la fin du scénario, vous gagnerez 1 faveur pour chacun de vos temples consacrés ; chaque temple

nordique ou grec consacré rapportera 1 faveur correspondante, et les temples barbares offriront des faveurs totales.

Un temple qui a été consacré le reste jusqu'à la fin du scénario, même si vous ne remplissez plus ses conditions de consécration par la suite.

13 APPLIQUER DES AUTOCOLLANTS

Sauf mention contraire, un autocollant que vous appliquez ne doit pas recouvrir une icône imprimée ou un autre autocollant, même partiellement.

Dés Demi-dieu – vous pouvez appliquer un autocollant sur n'importe quelle face d'un dé Demi-dieu (même si elle en comporte déjà un). Si vous choisissez une face qui contient un autocollant, retirez d'abord l'ancien avant de placer le nouveau. Vous ne pouvez pas appliquer d'autocollants sur le dé Pythie.

Dés Panthéon – vous pouvez appliquer un autocollant sur n'importe quelle face d'un dé Panthéon (même si elle en comporte déjà un). Si vous choisissez une face qui contient un autocollant, retirez d'abord l'ancien avant de placer le nouveau.

Factions – vous pouvez appliquer un autocollant Faction sur le type de terrain de votre choix (sur n'importe quelle tuile Terrain) ; il occupe 1 emplacement d'icône sur les 3 disponibles. Lorsque vous appliquez un autocollant Faction, faites en sorte qu'il tienne intégralement sur un seul type de terrain.

Lieux – un autocollant Lieu doit toujours être appliqué sur une tuile Terrain qui contient un site sacré visible, mais sans le recouvrir ; il occupe 1 emplacement d'icône sur les 3 disponibles. Chaque tuile ne peut abriter qu'un seul lieu, et elle ne doit pas contenir de temple (sans quoi vous ne pouvez pas placer le lieu). Lorsque vous appliquez un autocollant Lieu, faites en sorte qu'il tienne intégralement sur un seul type de terrain.

Temples – voir règles ci-contre.

14 MONSTRES REPRÉSENTÉS PAR UN PION



14.1 CERBÈRE

Le pion Cerbère commence la partie sur le plateau principal, à l'intersection des cases n°8, 9, 11, et 12.

Cerbère bloque les cases autour de son pion : les joueurs ne peuvent ni les explorer, ni y prendre des tuiles. Il en bloque 4 au départ (cases n°8, 9, 11 et 12), mais cela changera s'il est **affaibli**.

◆ Chaque fois que vous combattez Cerbère, déplacez son pion vers une autre intersection de 4 cases, qui se retrouvent bloquées à leur tour. Ces cases peuvent contenir des tuiles Terrain ou des dés utilisés. Le déplacement de Cerbère changera s'il est **affaibli**.

◆ Une fois que les 3 quêtes de Cerbère ont été accomplies, ce monstre est vaincu et retiré du plateau.

Affaibli – Dès que l'une de ses quêtes est accomplie, Cerbère devient affaibli.

◆ Lorsqu'il est affaibli pour la première fois, Cerbère ne bloque plus que 2 tuiles. Dès lors, placez-le sur le bord commun de 2 cases orthogonalement adjacentes à chacun de ses déplacements.

◆ Lorsqu'il est affaibli pour la seconde fois, Cerbère ne bloque plus qu'une seule tuile. Dès lors, placez-le sur une case à chacun de ses déplacements (et non plus entre plusieurs cases).



14.2 LA CHIMÈRE

◆ Le pion Chimère commence la partie sur la tuile Terrain de la

case n°12, tourné vers la case n°11. Chaque fois que vous combattez la Chimère, vous devez déplacer son pion sur une autre tuile Terrain du plateau principal et l'orienter dans une direction (horizontale ou verticale). La Chimère brûle alors toutes les cases qui se trouvent devant elle en ligne droite. Un dé de chacune de ces cases devient **brûlé** : placez-le sur la carte spéciale de la Chimère. Si une case contient plusieurs dés, leur propriétaire choisit lequel est brûlé.

L'action Se reposer ne fonctionne plus de la même manière pour les dés brûlés :

I. reprenez et relancez vos dés comme d'habitude, **à l'exception des dés brûlés** par la Chimère ;

II. déplacez ensuite tous vos dés brûlés vers la section « Dés utilisés » du plateau principal.

◆ Aucune capacité ne peut cibler les dés brûlés sur la carte Chimère (artefacts, résultat Nectar, dés Panthéon, récompense de lieu, etc.).

◆ Une fois que la dernière carte Chimère a été vaincue, rangez son pion dans la boîte et placez tous les dés brûlés dans la section « Dés utilisés » du plateau principal.



14.3 L'HYDRE

◆ L'Hydre commence la partie sur la case n°8 du plateau principal.

◆ L'Hydre bloque la tuile où elle se trouve et augmente de +4 le coût d'exploration des 4 tuiles orthogonalement adjacentes.

Exemple : lorsque l'Hydre est sur la case n°8, l'exploration des tuiles sur les cases n°5, 7, 9 et 11 coûte respectivement 9, 11, 13 et 15.

◆ Chaque fois que vous combattez l'Hydre, vous **devez** résoudre ces deux effets :

- I. déplacer le pion Hydre sur **n'importe quelle autre** case du plateau principal ;
- II. déplacer le pion Ulysse sur l'une des tuiles orthogonalement adjacentes de votre grille.

◆ Une fois que la dernière carte Hydre a été vaincue, rangez son pion dans la boîte Tartare.



14.4 ÉCHIDNA

◆ Chaque joueur prend une carte Monstre « Héros de légende » et place un pion

Monstre (pris au hasard parmi les quatre) sur la première tuile Terrain qu'il explore - ou sur sa tuile Demi-dieu, le cas échéant.

◆ Une fois que chaque joueur a exploré sa **deuxième tuile Terrain**, il y place immédiatement son pion Héros. Si vous avez accès à votre tuile Demi-dieu, posez-y votre héros à la place.

Le monstre de chaque joueur fonctionne de la même manière, quel que soit le pion utilisé pour le représenter (Échidna, l'Hydre, la Chimère ou Cerbère).

◆ Lorsqu'un monstre est sur une tuile, il annule les effets de tout ce qu'elle contient (éléments imprimés, autocollants, capacités de héros, etc.) hormis les types de terrains. Cette tuile est considérée comme n'ayant aucun autocollant tant que le monstre s'y trouve. Vous ne pouvez combattre que votre monstre, pas celui des autres joueurs.

◆ Chaque fois que vous combattez votre monstre (et placez l'un de vos jetons Demi-dieu dans un emplacement de combat de la carte Héros de légende), vous devez immédiatement **l'éloigner d'une tuile Terrain** dans une direction déterminée par le numéro de l'emplacement de combat (la barre oblique / signifie **OU**). Si l'une de ces directions est bloquée, vous devez opter pour l'autre. Chaque emplacement ne peut être recouvert qu'une seule fois.



Si un monstre est sur une tuile avec un **temple**, vous ne pouvez pas consacrer ce temple (puisque tous les éléments de la tuile où se trouve le monstre sont annulés).

Exemple : un 7 vous oblige à déplacer le monstre d'une tuile vers le haut (nord) **ou** vers la droite (est) de votre grille, comme indiqué ci-dessus.

Règles de déplacement des monstres

Les monstres se déplacent tous de la même façon, quel que soit le joueur qui les affronte. Ils ne peuvent pas entrer sur une tuile qui contient un temple consacré ou dans un emplacement vide de la grille.

Dès que tous les emplacements de la carte sont recouverts, votre monstre est vaincu : retirez-le de votre grille. Vous ne pouvez pas choisir une valeur si la direction correspondante doit pousser le monstre dans un emplacement vide ou sur une tuile avec un temple consacré.

ICÔNES ET AUTOCOLLANTS

15 FACTIONS : GRECS, VIKINGS ET BARBARES



Ces icônes représentent les 3 factions du monde de *Divinus*. La plupart sont directement imprimées sur les tuiles Terrain, mais elles peuvent aussi se présenter sous forme d'autocollants (à l'occasion d'une quête ou d'un événement) qui fonctionnent de la même manière. Les icônes Faction vous permettent d'accomplir les objectifs des dieux ou de certaines quêtes.

16 FACTIONS : ICÔNE JOKER



Cette icône peut apparaître sur certaines tuiles Terrain Demi-dieu. Elle compte comme une faction de n'importe quel type (Grecs, Vikings ou Barbares) mais ne peut pas remplacer plusieurs types à la fois.

Par exemple, s'il vous faut 3 icônes Faction des Grecs et 3 icônes Faction des Vikings pour consacrer un temple, vous pouvez utiliser une icône Joker à la place d'une icône des Grecs ou des Vikings, mais pas des deux à la fois. En revanche, une même icône Joker peut remplacer des factions différentes dans le cadre d'effets distincts (comme remplir les conditions d'un temple, puis d'une quête), y compris pendant un seul et même tour.

17 SITE SACRÉ



Certaines tuiles Terrain contiennent un site sacré, qui occupe 2 emplacements d'icône sur les 3 disponibles. Vous pouvez appliquer un autocollant

Temple par-dessus (pour le recouvrir), auquel cas ce site sacré n'en est plus un : il est devenu un temple.

18 ICÔNE TITRE



Certaines quêtes rapportent un autocollant Titre au joueur qui les accomplit. Le nombre associé à chaque titre indique à quel lieu il est rattaché.

19 ZONES ET TERRAINS

◆ **Terrain** – désigne les différentes parties d'une tuile Terrain.



Les types de terrains incluent :

les **mers** ▲, les **plaines** ▲, les

montagnes ▲ et l'icône

Joker ▲ (qui représente n'importe quel type de terrain).

◆ **Zone** – désigne un ensemble homogène de terrains du même type qui s'étend sur au moins deux tuiles d'une grille de joueur.



Il existe des zones de **mers** ◆,

de **plaines** ◆, de **montagnes** ◆

et **Joker** ◆ (qui représente n'importe quel type de zone).

Vous n'avez pas besoin de « fermer » une zone ; certains bords peuvent n'être adjacents à aucune tuile.



Zone X+ – désigne une zone qui s'étend sur au moins X tuiles.



Jeton Demi-dieu – chaque joueur dispose de 16 jetons de sa couleur. Ils peuvent être placés sur des cartes Héros, Monstre, Dieu ou Quête afin de

mesurer votre progression. Si vos 16 jetons sont déjà en jeu et que vous devez en placer d'autres, utilisez des substituts à la place.

Icône Artefact  – représente des emplacements d'artefact, des artefacts que vous pouvez obtenir comme récompense, etc.

Majorité / Plus grande – ces termes sont souvent utilisés sur les cartes Dieu pour vous attribuer des faveurs en fonction du nombre ou de la taille de vos terrains (entre autres conditions).

La formule **Majorité** est utilisée lorsqu'il s'agit de définir le plus grand nombre d'éléments d'un joueur. Par exemple, Gaïa rapporte des faveurs pour la majorité de zones de mers et de montagnes. Si vous avez 3 zones de mers, vous gagnez face à un joueur qui n'en a que 2. (La taille des zones n'a pas d'importance.)

La formule **Plus grande** est utilisée lorsqu'il s'agit de définir la zone d'un joueur qui s'étend sur le plus de tuiles. Par exemple, Ymir rapporte des faveurs pour la plus grande zone de mers et la plus grande zone de montagnes. Si vous avez une seule zone de mers de 5 tuiles, vous gagnez face à un joueur qui en a deux (ou plus) de 4 tuiles chacune. (Le nombre de zones n'a pas d'importance.)

20 TEMPLE

Un temple peut être associé à un dieu grec ou nordique, voire barbare, et occupe 2 emplacements d'icône sur les 3 disponibles. Certains temples sont disponibles dès le début d'un scénario, et les joueurs peuvent avoir l'occasion d'appliquer un autocollant Temple sur une tuile Terrain (pendant ou à la fin d'un scénario). Chaque temple possède des conditions de consécration, indiquées sur son autocollant ; si vous les remplissez, placez l'un de vos jetons Demi-dieu sur le temple.

21 MONSTRE

Les ennemis d'un scénario sont toujours représentés par des cartes Quête de monstre, et parfois un pion. Ces cartes Quête spéciales indiquent les conditions à remplir pour combattre et vaincre le monstre, ainsi que les récompenses qui lui sont associées. Si un monstre est représenté par un pion, il dispose de capacités et de règles spécifiques.

22 AUTOCOLLANTS DE DÉS DEMI-DIEU

Ces autocollants circulaires sont à appliquer sur les dés Demi-dieu pour les améliorer. Ils peuvent comporter un seul chiffre (par ex. **3**, **5**, **11**, etc.), plusieurs chiffres (par ex. **3/5**, **2/11**, **1/3/5** etc.) ou des actions spéciales. La barre oblique / signifie que vous pouvez choisir **une** valeur parmi celles qui apparaissent sur la face du dé.

23 AUTOCOLLANTS DE DÉS SPÉCIAUX



Feu : lorsque vous obtenez ce résultat, retournez ce dé sur sa face opposée. **Il est interdit d'appliquer cet autocollant de part et d'autre d'un même dé !**



Épées : lorsque vous combattez un monstre, ce résultat peut servir en tant que n'importe quelle valeur. Pour tout autre usage, il s'agit d'un **2/4**.



Nectar : en tant qu'action de Demi-dieu, ce résultat peut servir à « Réinitialiser 2 dés ». Pour tout autre usage, il s'agit d'un 3.

24 AUTOCOLLANTS DE DÉS PANTHÉON

Ces autocollants circulaires sont à appliquer sur les dés Panthéon pour les améliorer. Lorsque vous en gagnez un, récupérez l'autocollant rectangulaire correspondant et placez-le sur votre carte Dé Panthéon. Toutes les capacités des autocollants de dés Panthéon actifs sont détaillées sur ces cartes.

DUEL DES DIEUX : DÉTAILS PAR SCÉNARIO

Deux nouveaux dieux font leur apparition dans chaque scénario à partir du deuxième. Un Duel des dieux peut survenir à la fin du scénario, et vous pouvez essayer d'influencer son issue. Ces Duels suivent des règles légèrement différentes et ne se terminent pas tous de la même façon. Chaque fois qu'un panthéon remporte un Duel, le dé Panthéon correspondant gagne une nouvelle capacité (sous la forme d'un autocollant). Le favori le plus récent de ce panthéon peut appliquer jusqu'à deux exemplaires de cet autocollant sur le dé.

Si le Duel est remporté par un panthéon dépourvu de favori pour le prochain scénario, c'est le plus récent parmi ses précédents favoris qui décide comment appliquer les autocollants sur le dé Panthéon (l'application se souvient de cet élément). S'il n'y a jamais eu de favori de ce panthéon, aucun autocollant n'est appliqué.

Pour résoudre le Duel des dieux d'un scénario, utilisez la méthode de décompte qui lui est propre (voir sections ci-après). La faction qui remplit les conditions indiquées remporte le Duel. Ce décompte s'appuie souvent sur les scores des meilleurs joueurs du scénario. En cas d'égalité entre plusieurs factions, celle qui a perdu le Duel précédent remporte celui-ci. S'il y a égalité entre deux scores de faction, priorité est donnée au joueur qui arrive en premier dans l'ordre du tour. Si un même joueur obtient le meilleur score pour la faction des Vikings et pour celle des Grecs, il décide laquelle remporte le Duel (même s'il n'y a pas égalité) !

◆ SCÉNARIO 2

Identifiez le joueur qui a le plus d'icônes Faction des Vikings et celui qui a le plus d'icônes Faction des Grecs. Comparez leur nombre respectif d'icônes Faction ; le plus élevé remporte ce Duel.

◆ SCÉNARIO 3

Identifiez le joueur qui a le plus de sites sacrés dans ses zones avec des temples grecs et celui qui en a le plus dans ses zones avec des temples nordiques. Comparez leur nombre respectif de sites sacrés ; le plus élevé remporte ce Duel. (Les sites sacrés dans les zones qui contiennent un temple de chaque panthéon ne comptent pas.)

◆ SCÉNARIO 4

Le dieu dont la quête a été accomplie en premier remporte ce Duel.

◆ SCÉNARIO 5

Le dieu dont la quête a été accomplie en premier remporte ce Duel.

◆ SCÉNARIO 6

Identifiez le joueur qui a placé le plus de jetons Demi-dieu sur des monstres nordiques et celui qui en a placé le plus sur des monstres grecs. Comparez leur nombre respectif de jetons ; le plus élevé remporte ce Duel.

◆ SCÉNARIO 7

Identifiez le joueur qui a obtenu le meilleur score avec Hadès (faction des Barbares **moins** faction des Grecs) et celui qui l'a obtenu avec Hèl (faction des Barbares **moins** faction des Vikings). Comparez leurs scores respectifs ; le plus élevé remporte ce Duel.

◆ SCÉNARIO 8

Identifiez le joueur qui a le plus de zones avec au moins une icône Faction des Grecs et celui qui a le plus d'icônes Faction des Vikings dans une seule zone. La valeur la plus élevée remporte ce Duel.

◆ SCÉNARIO 9

Identifiez le joueur qui a le plus d'icônes Faction des Barbares et des Grecs dans la moitié gauche de sa grille (deux colonnes) et celui qui a le plus d'icônes Faction des Barbares et des Vikings dans la moitié droite de sa grille. Comparez leur nombre respectif d'icônes Faction ; le plus élevé remporte ce Duel.

◆ SCÉNARIO 10

Identifiez le joueur qui a le plus de zones de mers avec un site sacré ou une icône Faction des Grecs et celui qui a le plus de sites sacrés et d'icônes Faction des Vikings dans une seule zone. Comparez leur nombre respectif d'icônes Faction et de sites sacrés ; le plus élevé remporte ce Duel.

◆ SCÉNARIO 11

Identifiez le joueur qui a le plus de zones avec au moins 3 icônes Faction des Grecs et celui qui a le plus de zones avec au moins 1 temple ou site sacré. Si la première valeur est plus élevée que la seconde, le dieu grec remporte ce Duel ; sinon, c'est le dieu nordique.

◆ SCÉNARIO 12

Comparez la valeur totale de soutien de tous les joueurs envers Zeus et Odin. Le dieu qui en a le plus remporte ce Duel.

LES RÈGLES DU MODE ÉTERNEL DIVULGUENT DES ÉLÉMENTS DE L'HISTOIRE ! NE LISEZ PAS CE QUI SUIT AVANT D'AVOIR TERMINÉ LA CAMPAGNE.

MODE ÉTERNEL

Le mode Éternel vous permet de continuer de jouer après avoir terminé la campagne de *Divinus* et propose des aventures indépendantes. Les joueurs génèrent leurs propres scénarios en déterminant au hasard (ou en choisissant) les quêtes et les dieux à utiliser.

Il n'y a pas d'histoire ni de lieux à scanner en mode Éternel. Les quêtes, les dieux et les temples rapportent des faveurs mais ne sont plus liés à une narration thématique et progressive.

Vous pouvez jouer en mode Éternel dès la fin de la campagne.

Comment jouer ?

- 1 Les joueurs sélectionnent un ensemble de dieux et de quêtes pour leur partie. Vous devez choisir 4 dieux et 4 à 6 quêtes. Plus vous utiliserez de quêtes, plus la partie sera complexe.
 - Vous ne pouvez choisir que les dieux et quêtes qui comportent l'icône  au verso.
 - Si vous optez pour une quête de combat contre un monstre, vous devez choisir toutes les quêtes de ce monstre.
 - Vous ne pouvez pas choisir plus d'un monstre représenté par un pion.

Exemple : si vous choisissez une quête de combat contre Cerbère, vous devez intégrer les 3 cartes Quête de Cerbère à votre partie (elles comptent dans votre total de 4 à 6 quêtes).

- 2 Au fil de la campagne, vous avez appliqué des autocollants sur les dés : ne les retirez pas ! Chaque joueur reçoit donc un set de dés directement lié à ce qui s'est passé précédemment. Pendant la mise en place, essayez de sélectionner des dés similaires pour chacun, afin que tous les joueurs aient à peu près les mêmes chances. Au besoin, vous pouvez ajouter quelques autocollants afin d'équilibrer les sets.
- 3 Procédez au draft des héros, des tuiles de départ (Scénario 9 du jeu de base) et des artefacts (si vous utilisez l'extension *Boîte de Pandore*).
 - Tous les joueurs lancent leurs dés, et celui qui obtient le total le plus faible commence le draft. Il choisit un héros, passe les autres à son voisin de gauche, et ainsi de suite en sens horaire. Procédez ensuite au draft des tuiles de départ, à partir du dernier joueur et en sens antihoraire.
 - Vous pouvez aussi drafter les tuiles Artefact (de l'extension *Boîte de Pandore*). Chaque joueur reçoit un set de 3 artefacts au hasard, en choisit un et passe les autres à son voisin de gauche. Effectuez ceci deux fois de suite et remettez votre dernier artefact respectif dans la boîte. Chaque joueur commence donc le scénario avec 2 artefacts.
- 4 Vous êtes prêts à jouer !

Les règles du jeu restent inchangées, à l'exception de la partie narrative qui n'existe plus. Vous n'avez ni lieux à scanner, ni dés Panthéon ou Pythie, ni Duel des dieux à la fin de la partie.

Suggestion de mise en place du mode Éternel

Dieux : Hadès, Hermès, Tyr, Poséidon

Quêtes : Empousa, Marais des ossements, Disciple d'Hestia, Reconquérir la terre

ACCOMPLIR DES QUÊTES

Le premier joueur à accomplir une quête la récupère sur le plateau principal et la place à proximité de sa grille. Les faveurs des quêtes sont attribuées lors du décompte final.

COMBATTRE DES MONSTRES

Les quêtes de combat contre un monstre rapportent les faveurs suivantes.

À 4 joueurs : 3/2/1 faveur(s)

À 2 ou 3 joueurs : 2/1 faveur(s)

En mode Éternel, vous ne gagnez aucune récompense de quête en dehors des faveurs (autocollants, lieux, tuiles, etc.).

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève de la même façon qu'un scénario de campagne : le joueur qui remplit complètement sa grille déclenche la fin du jeu (terminez le round en cours, de sorte que chaque joueur ait effectué le même nombre de tours). Si tous les joueurs accomplissent l'action Se reposer deux fois d'affilée chacun, la partie s'arrête immédiatement (sans terminer le round).

À la fin de la partie, faites la somme des faveurs gagnées grâce aux dieux, aux quêtes et aux temples. Le joueur qui totalise le plus de faveurs l'emporte. En cas d'égalité, la victoire revient à celui qui résolvait son tour le plus tard parmi les joueurs concernés et dans l'ordre du round.



Le mot de l'auteur : je dédie ce jeu à mon fils Feliks – l'un des testeurs les plus talentueux avec lesquels j'ai collaboré au cours de ma carrière. Merci, mon fils. *Divinus* est le troisième plus gros projet de ma vie, après ta sœur et toi. Tes retours et commentaires réfléchis m'ont apporté une aide considérable !

Je souhaite aussi exprimer ma gratitude envers toute l'équipe de Lucky Duck Games. Ce jeu est le fruit des efforts conjoints des personnes extraordinaires mentionnées dans les crédits. Bravo, les Canards !

CRÉDITS

- Conception :** Filip Miłunski
Direction : Tomasz Napierała
Développement : Michał "Gołąb" Gołębiowski, Tomasz Napierała, Grzegorz Szczepański
Rédaction et implémentation : Maksymilian Mrozowski, Rafał Wojda-Wołkowycki
Développement rédactionnel : Grzegorz A. Nowak
Chef de programmation : Marcin Musiał
Programmation : Paweł Bogusławski, Simon Fournier, Macéo Vivier
Interface/Expérience utilisateur : Esfir Kanievska, Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada, Maksymilian Mrozowski, Rafał Wojda-Wołkowycki
Édition et amélioration de l'application : Maksymilian Mrozowski, Rafał Wojda-Wołkowycki
Direction artistique : Matijos Gebreselassie, Cezary Szymański, Urszula Markuszewska-Siwek
Illustrations : Matijos Gebreselassie, Ferdinand Ladera, Karolina Nakazato, Wilson Nugraha, Anna Perci, Rio Sabda, Cezary Szymański
Conception graphique : Marek Baranowski, Matijos Gebreselassie, Aga Jakimiec, Mateusz Komada, Katarzyna Kosobucka, Magdalena Płoszaj, Cezary Szulc, Cezary Szymański
Producteur : Vincent Vergonjeanne
Chefs de projet : Marta Borowska, Łukasz Cyran, Hubert Czerski
Coordinatrice de projet : Gabriela Kuśmierkiewicz
Responsable de production : Radosław Milewski
Rédaction des règles : Jonathan Bobal, Giacomo Maltagliati, Tomasz Napierała
Relecture : Russ Williams
Bêta-test : Łukasz Zep

VERSION FRANÇAISE

- Traduction :** Antoine Prono (Transludis)
Maquette : Magdalena Płoszaj
Responsable éditoriale : Elodie Nelow