Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Contenu du jeu Deukalion :

1 Plateau de jeu
1 Hydre (monstre marin)
4 bateaux
4 plans de bateau
40 combattants (10 par joueur)
15 trésors (en 3 couleurs)
30 cartes Action
16 cartes Contrat
14 cartes point de victoire
5 dés (respectivement avec les nombres 1,1,2,2,3,3)
1 Kylix (tasse)
1 feuille avec des autocollants

TABLE DES MATIERES

OBJECTIF DU JEU 2
POINTS DE VICTOIRE 2
LE PLATEAU DE JEU 3
PREPARATION DU JEU 4
TOUR DE JEU 5
LE KYLIX 6
SEGELN (navigation) 8
STYX 8
AUFTRAGSKARTEN (cartes contrats) 9
  Auftrage (contrat) 9
CARTES ACTION 11
CONSTRUIRE UNE VILLE 11
REGLES DE COMBAT 11
  Attaquer un autre navire 11
  Attaquer une cite ou une ville 12
L'HYDRE 13
  Attaquer l'hydre 13
  Attaquer un autre joueur avec l'Hydre 13
FIN DE LA PARTIE 13
RESUME DES REGLES : 14

Traduction originale : Thierry Lafronde (BGG : lafronde)
Mise en page et corrections: Yves B. (Tric Trac : Khazaar)

DEUKALION

Pour l'honneur des dieux ! Il y a 5000 ans les héros des légendes grecques étaient en route sur les mers, de par la volonté des dieux. Des héros grecs Deucalion, Persée, Hercule ou Achille, lequel de ceux-là serez-vous ? Les joueurs circulent sur les mers dangereuses. Ils réalisent des contrats pour les dieux, combattent l'Hydre des mers et se provoquent sans cesse dans des duels avec leurs combattants !

Pour la première partie, nous recommandons d'abord de lire le guide complet. Si tu connais déjà le jeu, le résumé des règles à la page 14 donne un aperçu rapide d'une partie.

OBJECTIF DU JEU

Celui qui atteint le premier le nombre de points de victoire exigé, gagne la partie.

Selon le nombre de joueurs il faut un nombre de points de victoire différent pour gagner la partie :

Pour 2 joueurs : 16 points de victoire
Pour 3 joueurs : 14 points de victoire
Pour 4 joueurs : 12 points de victoire

POINTS DE VICTOIRE

Comptent comme points de victoire : les combattants sur des villes, des cartes de point de victoire et des cartes de contrats réalisées.

Il y a 5 possibilités d'obtenir des points de victoire :

1. Réaliser un contrat

Chaque carte de contrat montre deux contrats. Le joueur qui réalise un des deux contrats, dépose face visible la carte devant lui et reçoit ainsi les points de victoire montrés sur la carte (page 9).

2. Fonder une ville

Les joueurs fondent des villes, en plaçant 1 ou 2 combattants sur les emplacements des villes. Sur des emplacements de villes inoccupées les joueurs peuvent fonder une ville sans combattre (page 11). Les villes occupées doivent être conquises par un combat entre les joueurs (page 12). Les combattants laissés après un combat, comptent comme points de victoire (1 ou 2) pour le joueur concerné. Si un joueur perd une ville, il **perd** aussi les points de victoire !

3. Mettre en échec l'Hydre

Si un joueur gagne une lutte contre l'Hydre, il peut prendre une carte point de victoire (page 13).

4. Avoir une majorité de combattants dans l'« Unterwelt » (monde des morts)

Si un joueur a la majorité des combattants dans l'Unterwelt »(monde des morts), s'il va au Styx (Fleuve du monde des morts), pour y ramener ses combattants, il peut se prendre 2 cartes de points de victoire (page 8).

Exception : dans une partie à 2 joueurs, il ne peut prendre que 1 carte de point de victoire.

5. Apporter un trésor à Athènes (sans réaliser un ordre)

Si un joueur arrive à Athènes (sur un des emplacements d'ancre) et apporte là n'importe quel trésor, il peut se prendre une carte de point de victoire.

IMPORTANT !
A chaque instant, les joueurs devraient avoir un aperçu des points de victoire qu'ils possèdent actuellement et combien ils leur en faut encore pour atteindre la victoire.

LE PLATEAU DE JEU

- **Athènes :** (avec 5 emplacements Ancre)
- **Styx :** (2 emplacements)
- **8 cités :** Korinth, Mykene, Sparta, Thera, Kreta, Rhodos, Zypern (Chypre) et Halikarnassos.
- **4 villes :** Ephesus, Salamis, Argos et Lindos
- **Le centre :** sur cet emplacement le Kylix (tasse avec les dés) est placé.

Unterwelt :
Si un joueur perd des combattants dans l'Unterwelt, ils restent là, jusqu'à ce que le joueur les ramène à nouveau.

Auftragskarten (Cartes de contrat) :
Sur le plateau de jeu, on trouve toujours 2 cartes d'ordre face visible. Un ordre réalisé apporte des points de victoire (plus d'infos page 9)

Siegpunkt-Karten (cartes points de victoire) :
Chaque carte point de victoire vaut 1 point.

Aktionskarten (cartes d'actions) :
Toutes les cartes actions sont positives et aident les joueurs à réaliser des contrats, de gagner des combats, ou aller plus loin avec ses voiles.

Emplacements adjacents :
Souvent un navire doit être sur un emplacement adjacent pour faire certaines choses. Les emplacements entourés de bleu sont adjacents à Rhodos. Les emplacements en diagonale ne sont pas considérés comme adjacents.

Trésor :
Les trésors sont placés sur les emplacements des cités avant de commencer le jeu. Les joueurs dérobent des trésors et les conduisent à Athènes, pour réaliser des contrats.

Si un joueur dérobe un trésor mais qu'il n'y a pas de place sur son plan de navire, il peut placer un combattant dans l'Unterwelt (monde des morts). C'est l'unique moyen pour un joueur de pouvoir envoyer des combattants directement dans l'Unterwelt.

Plans de navires :
Chaque plan de navire contient 10 places pour les combattants et trésors du joueur.

Les plans de navires se placent à côté du plateau de jeu. (plus d'infos page 4)

Kylix :
Le joueur actif mélange les 5 dés dans le Kylix. Ensuite, il décide comment il va utiliser les dés du Kylix dans son tour. Les dés se placent dans les emplacements du Kylix et ceux-ci détermineront le déplacement et les actions du joueur actif (plus d'infos page 6).

Combattants :
Chaque joueur utilise ses combattants pour se prémunir contre les attaques et réussir des combats contre ses adversaires, l'Hydre, les villes ou les cités.

L'Hydre :
L'Hydre peut attaquer à tout moment les navires des joueurs (plus d'infos page 13)

Les navires en bois :
Chaque joueur se déplace sur le plateau de jeu avec son navire en bois.

Styx :
Endroit où l'on peut ramener tous ses combattants venant de l'Unterwelt (plus d'infos page 8)

PREPARATION DU JEU

Avant la première partie, vous collez les autocollants sur l'Hydre, les navires et les combattants. (1 autocollant par combattant).

1. Placez les 15 trésors au hasard sur les cases « Trésor » des cités (1 trésor par case « trésor »)

2. Placez l'Hydre sur son emplacement de départ « Hydra Start »

3. Mélangez les cartes actions et mettez-les faces cachées sur l'emplacement « Aktionskarten »

4. Mélangez les cartes de contrats et placez-les faces cachées sur l'emplacement « Auftragskarten »

On retourne les 2 cartes du dessus de la pile et vous les placez faces visibles sur les 2 emplacements verts à côté de la pile de cartes contrats « Auftragskarten ».

5. Mettez les cartes points de victoire « Siegpunkt » sur l'emplacement bleu « Siegpunkt-Karten »

6. Placez le Kylix (tasse) avec les 5 dés au centre du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit :

- 1 navire en bois, le plan de son navire et 10 combattants de sa couleur.
- 3 cartes Action de la pile
- 1 carte Contrat (Auftragkarte)

Les cartes sont tenues de telle façon à ce que les autres joueurs ne voient pas celles-ci.

Chaque joueur place ses combattants sur son plan de navire (voir photo ci-dessous).

Le joueur le plus jeune commence la partie. Chaque joueur, à son tour, place son bateau en bois sur un emplacement libre « Ancre » près d'Athènes (Athen). C'est là que les navires commencent la partie.

TOUR DE JEU

Le plus jeune joueur commence la partie et on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tandis que le **joueur actif** fait son tour, **les autres joueurs** peuvent faire voiles avec leurs navires et mettre en œuvre d'autres actions.

Le tour en détail :

1. Le joueur actif **mélange les 5 dés** dans le Kylix

2. Tandis que le joueur actif réfléchit comment il va placer le Kylix au centre, **tous les autres joueurs peuvent dans l'ordre du tour faire voiles.** Le dé au milieu du Kylix détermine de combien de cases au maximum les joueurs peuvent se déplacer avec leur navire en bois. Le déplacement commence par le joueur à gauche du joueur actif.

3. Les autres joueurs peuvent en plus aussi fonder et/ou conquérir des villes, réaliser des contrats, attaquer des cités ou attaquer d'autres navires.

Attention : les autres joueurs peuvent renoncer à leur déplacement (y compris toutes les autres actions). A la place, il peuvent ramener deux combattants de l'Unterwelt.

4. Aussitôt que tous les autres joueurs ont terminé leur déplacement et les autres actions, le joueur actif place le Kylix au centre. Il fixe ainsi, les points des dés et les associent avec les actions qu'il veut utiliser pour commencer son tour de jeu.

5. Le joueur actif peut avec le Kylix déterminer librement la séquence des actions qu'il va mettre en œuvre. Les différents résultats des dés valent pour les symboles action à côté desquelles ils ont été placés :

- Tirer une **carte action**
- Ramener des **combattants** de l'Unterwelt
- Déplacer **l'Hydre**
- **se déplacer** et le cas échéant attaquer une ville, une cité ou un autre joueur et/ou fonder une ville (plus d'infos page 11)

6. Si un joueur réalise une carte contrat (Auftragskarte) pendant son tour, il la dépose face visible devant lui.

Exemple :

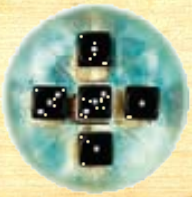
- Le joueur A mélange les dés dans le Kylix. Le dé du milieu indique un 3.
- Le joueur B se déplace de 3 cases et fonde une ville.
- Le joueur C renonce à son tour et ramène à la place 2 combattants de l'Unterwelt.
- Le joueur D se déplace de 2 cases et attaque Rhodes et y emporte un trésor.
- Maintenant le joueur A place le Kylix au centre et continue son tour.

LE KYLIX

Chaque dé doit tomber dans un des 5 emplacements. Sinon, secouez doucement le Kylix pour que tous les dés se retrouvent dans les emplacements.

Le dé du milieu montre la distance maximum de **déplacement des joueurs autres que le joueur actif**. Les 4 autres dés concernent les actions que seul le joueur actif peut réaliser : SE DEPLACER, DEPLACER l'HYDRE, PRENDRE 1 CARTE ACTION, RAMENER DES COMBATTANTS.

Après le déplacement des adversaires, le joueur actif place le Kylix au centre et réalise les actions suivantes dans l'ordre qu'il souhaite (voir dessin ci-dessous)



KARTE :

Le nombre indiqué par le dé signifie ce qui suit :

(Plus d'infos sur les cartes actions page 11)

1 = Tous les joueurs inactifs tirent une carte action.

2 = Personne ne reçoit de carte action

3 = Le joueur actif tire une carte action

HYDRA :

Le dé indique de combien de cases au maximum le joueur actif peut déplacer l'Hydre

1 = il déplace l'Hydre d'une case

2 = il déplace l'Hydre de 2 cases

3 = il déplace l'Hydre de 3 cases

L'hydre peut se déplacer horizontalement et verticalement sur toutes les cases de mer (pas en diagonale). **Exception** : elle ne peut pas pénétrer sur les cases avec un ancre et les cases « STYX ».

Le joueur ne doit pas nécessairement utiliser le nombre total de déplacements de l'Hydre (plus d'infos page 13).

KÄMPFER :

Le dé indique combien de combattants au maximum le joueur actif peut ramener de l'Unterwelt.

1 = 1 combattant

2 = 2 combattants

3 = 3 combattants

SEGELN :

Le dé indique de combien de cases au maximum le joueur actif peut déplacer son navire.

Le navire peut se déplacer horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale (plus d'infos page 8). Le joueur n'est pas obligé d'utiliser le nombre maximum de déplacement autorisé.

1 = déplacement du navire d'une case

2 = déplacement du navire de 2 cases

3 = déplacement du navire de 3 cases

Segeln (Navigation)

Les navires peuvent naviguer sur les cases de mer (y compris les champs STYX et les 4 cases autour du centre), toutefois, pas sur des villes, cités et le centre.

Déplacer son navire sur la case d'un autre navire entraîne un combat (plus d'infos pages 11). Le mouvement prend fin sur cette case dans ce cas.

Les navires ne peuvent pas se déplacer sur la case où se trouve l'Hydre. **Exception** : si le contrat (Auftrag) « Besiege die Hydra !» est exposé devant le joueur ou est dans la main du joueur. Alors le joueur attaque l'Hydre et pénètre sur la case de l'Hydre. Le mouvement prend fin sur cette case.

Le mouvement d'un navire prend également fin lorsqu'il pénètre sur une case STYX, réalise un contrat, essaye de fonder une cité et/ou de conquérir une ville ou une cité.

Styx

Un joueur peut également ramener tous ses combattants de l'Unterwelt s'il place son navire sur une case STYX. S'il n'y a pas assez de place sur son plan de navire pour y placer tous ses combattants, les autres combattants doivent rester dans l'Unterwelt, ou bien le joueur doit placer des trésors de son plan de navire sur des cases trésors libres dans des villes et ce, de façon arbitraire.

Si le joueur possède le plus grand nombre de combattants dans l'Unterwelt à ce moment, il reçoit 2 points de victoire (1 seul à deux joueurs). Si plusieurs joueurs ont le même plus grand nombre de combattants dans l'Unterwelt, le joueur ne peut pas prendre 2 points de victoire puisqu'il n'y a pas de majorité.

Plusieurs navires peuvent se trouver sur les mêmes cases STYX, ils sont protégés des attaques sur les cases STYX.

Auftragskarten (cartes contrats)

Un contrat est une tâche des Dieux, comme par exemple « Bringe 1 roten Schatz nach Athen ! » (= « Apporte 1 trésor rouge à Athènes ! ») ou « Besiege die Hydra ! » (= « Met en échec l'Hydre ! «).

Chaque joueur reçoit une carte contrat au début de la partie qu'il conserve cachée dans sa main jusqu'à ce qu'il réalise son contrat. Lorsqu'un joueur réalise un contrat, il place la carte face visible devant lui et il ajoute les points de victoire de ce contrat à ses autres points de victoire. Il ne reçoit pas de nouvelle carte contrat.

Important :

Aussitôt qu'une des 2 cartes contrat exposée sur le plateau est réalisée, une nouvelle carte contrat est tirée de la pile et posée face visible sur la place libre.

1) Le joueur qui réalise un ou plusieurs contrats, dépose immédiatement devant lui la(les) carte(s) contrat(s) et reçoit ainsi les points de victoire correspondants. Un joueur inactif peut également réaliser un ou plusieurs contrats. C'est également vrai si le joueur actif aurait pu réaliser un ou plusieurs contrats plus tard dans le tour.

2) Si deux joueurs réalisent en même temps une carte contrat, ils reçoivent tous les deux un seul point de victoire. La carte contrat sort du jeu.

Exemple :

- Le joueur A se déplace à Athènes (sur une case ancre), et sur son plan de navire se trouve un trésor vert et un rouge. Là, il réalise le contrat « Bringe einen grünen Schatz nach Athen !» (=« Apporte un trésor vert à Athènes ! ») et il prend la carte contrat. Il met le trésor vert sur une case libre trésor dans une ville au choix et tire une nouvelle carte contrat. Il s'agit de « Bringe einen roten Schatz nach Athen ! » (=« Apporte un trésor rouge à Athènes ! »).

- Le joueur A peut également réaliser immédiatement ce contrat puisqu'il est à Athènes et qu'il a à bord un trésor rouge. Il prend également la carte contrat et place le trésor rouge sur une case de trésor libre au choix.

Auftrage (contrat)

1. Schätze nach Athen bringen (= Apporter des trésors à Athènes)

Les joueurs peuvent recevoir des trésors lorsqu'ils :

- en plus de se déplacer sur une ville (une case voisine) ils attaquent une ville avec succès (plus d'infos page 12), ou

- combattent avec succès un autre joueur qui a un ou plusieurs trésors (plus d'infos page 11).

Si un joueur reçoit un trésor, il le place sur une case libre de son plan de navire. Si aucune place

n’est libre, il peut placer un combattant dans l’Unterwelt.

Aussitôt que le navire du joueur atteint une case ancre, il peut livrer le trésor à Athènes !

Le joueur place le trésor sur une case trésor libre dans une ville de son choix.

Si la carte contrat correspondante est encore exposée face visible, il la prend et reçoit les points de victoire associés.

Si la carte contrat correspondante n’est plus exposée face visible, le joueur peut prendre un point de victoire à la place.

2. Einen Mitspieler besiegen (= combattre un adversaire)

Un joueur se place sur la case où se trouve un autre navire afin de le combattre (plus d’infos page 11).

Si l’agresseur gagne, il met la carte contrat devant lui. Un adversaire est considéré comme étant également en échec si le joueur se défend avec succès contre son attaque.

3. Mit der geforderten Anzahl an Kämpfern zu einer Stadt segeln (= se rendre dans une ville avec le nombre de combattants requis)

Ou

4. Mit der geforderten Anzahl an Aktionskarten zu einer Stadt sege (= se rendre dans une ville avec le nombre de cartes actions requis)

Pour réaliser ce contrat, le joueur doit posséder dans sa main au minimum le nombre de cartes actions représenté sur la carte contrat. Il va se placer sur une case voisine à la ville nommée et place les cartes actions faces cachées sous la pile de cartes actions. Il place la carte contrat devant lui.

5. Die Hydra besiegen (= mettre en échec l’Hydre)

Il est uniquement possible d’attaquer l’Hydre que lorsque cette carte contrat est exposée ou est dans la main du joueur (plus d’infos page 13).

Cartes action

La plupart des cartes actions perdent immédiatement leurs pouvoirs une fois jouées et replacées sous la pile des cartes actions.

Uniquement les cartes actions « Pegasus », « Gunst des Hades » et « Goldenes Flies » continuent leurs effets après avoir été jouées et sont placées devant le joueur pour le reste de la partie.

Tous les joueurs peuvent respectivement au choix jouer plusieurs cartes actions de leurs mains (joueur actif ou inactif), également immédiatement après l'avoir reçue.

Construire une ville

Pour fonder une ville (Ephesus, Salamis, Argos ou Lindos), le joueur se place sur une case voisine à la ville et place le nombre illustré de combattants (1 ou 2) dans la ville, à partir du plan de son navire.

Ces combattants ne peuvent pas être utilisés dans des combats, tant qu'ils sont dans la ville. C'est uniquement lorsqu'un autre joueur conquiert la ville durant la partie, que le joueur pourra récupérer ses combattants. Ils sont alors d'abord placés dans l'Unterwelt et ils peuvent ensuite être ramenés de là-bas par le joueur durant la partie sur le plan de son navire.

Si plusieurs combattants d'un autre joueur occupent déjà une ville, celle-ci ne peut pas être fondée mais il faut alors l'attaquer pour pouvoir la prendre (plus d'infos page 12).

Chaque ville rapporte 1 ou 2 points de victoire pour le joueur dont les combattants occupent la ville. Le nombre de points de victoire correspond au nombre de combattants dans la ville.

Chaque joueur peut, au choix, fonder plusieurs villes.

Regles de combat

Attaquer un autre navire

1. Les deux joueurs prennent en mains tous les combattants qui se trouvent sur leur plan de navire et les jettent comme des dés . La position des combattants est importante pour le résultat du combat :

- Chaque combattant avec la croix dirigée vers le haut compte pour 0 et est placé dans l'Unterwelt.

= 0

- Chaque combattant avec la croix dirigée vers le bas compte pour 1 et est replacé sur le plan de navire

= 1

- Chaque combattant qui se trouve debout est compté pour ½ point et est replacé sur le plan de navire.

= ½

4 points de combat

3,5 points de combat

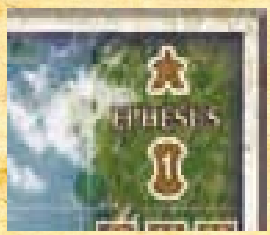
2. Les deux joueurs comparent leurs points de combat. Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, le défenseur gagne.

3. Le gagnant peut soit prendre un trésor sur le plan de navire du perdant pour le mettre sur son plan de navire, soit tirer une carte action de la pile cartes action et la mettre dans sa main. De plus, le gagnant doit déplacer le navire du perdant de 3 cases de mer sur une case de mer libre (il peut passer sur des cases occupées).

Attaquer une cite ou une ville

Pour attaquer une cité ou une ville, le navire de l'agresseur doit se trouver sur une case voisine.

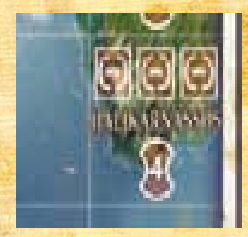
Pour fonder Ephesus, le joueur laisse 1 combattant.



Ephesus a une valeur de conquête de 1

Un agresseur doit ainsi avoir au moins 1 point de combat pour conquérir la ville

A Halikarnassos il peut y avoir jusqu'à 3 trésors durant la partie.



Halikarnassos a une valeur de conquête de 4

Un agresseur doit avoir au moins 4 points de combat pour prendre un trésor de la ville.

Le joueur jettent tous les combattants se trouvant sur son plan de navire.

Toutes les cités et villes ont des valeurs de combat (par exemple « 4 » à Halikarnassos et « 1 » à Ephesus). Si le joueur obtient au moins le nombre de points de combat que la valeur de conquête de la cité ou de la ville, il gagne le combat :

Cité : Le joueur peut mettre un trésor de la cité sur son plan de navire.

Ville : les combattants du défenseur qui a perdu sont placés dans l'Unterwelt et remplacés par 1 ou 2 combattants du gagnant.

L'HYDRE

ATTAQUER L'HYDRE

Le joueur se place sur la case où se trouve l'Hydre.

Il jette tous les combattants de son plan de navire.

Si le joueur obtient 5 points de combat ou plus, il met l'Hydre en échec.

Le joueur place la carte contrat devant lui et déplace l'Hydre de 3 cases de mer sur une case de mer libre.

Si le joueur obtient moins de 5 points de combat, il perd le combat, et le joueur à sa droite déplace le navire attaquant de 3 cases de mer et place le navire sur une case de mer libre.

ATTAQUER UN AUTRE JOUEUR AVEC L'HYDRE

Le joueur déplace l'Hydre sur une case contenant un navire d'un adversaire, de sorte que celui-ci est attaqué par l'Hydre.

Le joueur attaqué, se défend avec tous ses combattants se trouvant sur son plan de navire.

S'il obtient 5 ou plus de points de combat, celui-ci gagne le combat contre l'Hydre, et il peut prendre une carte point de victoire.

Si le joueur a devant lui la carte contrat « Besiege die Hydra ! » ou bien dans sa main, il la place alors devant lui et ne prend pas de point de victoire dans ce cas.

Le joueur déplace alors l'Hydre de 3 cases de mer et la place sur une case de mer libre .

Si le joueur obtient moins de 5 points de combat, il perd le combat et le joueur à sa droite, déplace son navire de 3 cases de mer et place le navire sur une case de met libre.

FIN DE LA PARTIE

Si un joueur atteint le nombre de points de victoire exigé, la partie prend fin immédiatement.

RESUME DES REGLES :

1. Le joueur actif mélange les dés dans le Kylix

2. Tous les autres joueurs peuvent se déplacer (le nombre de case de déplacement maximum est montré par le dé du milieu) et faire leurs actions.

3. Le joueur actif place le Kylix au centre du plateau de jeu.

4. Il réalise ses actions dans l'ordre qu'il veut :

- ramener des combattants de l'Unterwelt
- prendre une carte action ou laisser prendre une carte action par les joueurs inactifs
- se déplacer
- déplacer l'Hydre

5. Il peut en plus, soit :

- fonder une ville
- attaquer un autre navire
- attaquer une cité ou une ville

Indépendamment, le joueur peut réaliser une ou plusieurs cartes contrat.

6. C'est le tour du joueur suivant, etc.

Il est important de connaître à tout moment le nombre de vos points de victoire !

7. Celui qui, le premier, atteint le nombre de points de victoire exigé, gagne la partie.

AKTION

+ 2 CASES

DEPLACEZ VOTRE NAVIRE DE JUSQU'A 2 CASES DE MER EN PLUS.

© 2008 Hasbro.

AKTION

+ 2 CASES

DEPLACEZ VOTRE NAVIRE DE JUSQU'A 2 CASES DE MER EN PLUS.

© 2008 Hasbro.

AKTION

+ 3 CASES

DEPLACEZ VOTRE NAVIRE DE JUSQU'A 3 CASES DE MER EN PLUS.

© 2008 Hasbro.

AKTION

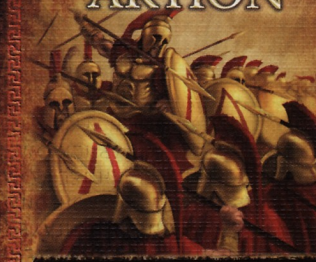
PEGASUS

EN TANT QUE JOUEUR ACTIF, DEPLACEZ VOUS DE 1 CASE MER EN PLUS.

JOUEZ CETTE CARTE DURANT VOTRE TOUR ACTIF, ELLE VAUT ALORS POUR LE RESTE DE LA PARTIE. GARDEZ CETTE CARTE DEVANT VOUS JUSQU'A LA FIN DU JEU.

© 2008 Hasbro.

AKTION



FAVEUR DE ZEUS

COMBATTEZ ENCORE UNE FOIS.

JOUEZ CETTE CARTE APRES AVOIR PERDU UN COMBAT. LES COMBATTANTS PERDUS DANS LE 1ER COMBAT NE PEUVENT PAS ETRE UTILISES A NOUVEAU.

© 2008 Hasbro.

AKTION

+ 2 CASES

DEPLACEZ VOTRE NAVIRE DE JUSQU'A 2 CASES DE MER EN PLUS.

© 2008 Hasbro.

AKTION

+ 2 CASES

DEPLACEZ VOTRE NAVIRE DE JUSQU'A 2 CASES DE MER EN PLUS.

© 2008 Hasbro.

AKTION

+ 3 CASES

DEPLACEZ VOTRE NAVIRE DE JUSQU'A 3 CASES DE MER EN PLUS.

© 2008 Hasbro.

AKTION

BENEDICTION DES TRITONS

VOUS POUVEZ FUIR UN COMBAT : DEPLACEZ VOTRE NAVIRE DE 2 CASES DE MER.

JOUEZ CETTE CARTE QUAND VOUS ETES ATTAQUES.

© 2008 Hasbro.

AKTION

FAVEUR DE ZEUS

COMBATTEZ ENCORE UNE FOIS.

JOUEZ CETTE CARTE APRES AVOIR PERDU UN COMBAT. LES COMBATTANTS PERDUS DANS LE 1ER COMBAT NE PEUVENT PAS ETRE UTILISES A NOUVEAU.

© 2008 Hasbro.

AKTION

BENEDICTION DE HEPHAISTOS

JETEZ ENCORE UNE FOIS UN COMBATTTANT.

JOUEZ CETTE CARTE APRES AVOIR JETE VOS COMBATTANTS DANS UN COMBAT.

© 2008 Hasbro.

AKTION

RECOMPENSE DE ARES

JETEZ ENCORE UNE FOIS TOUS LES COMBATTANTS.

JOUEZ CETTE CARTE APRES AVOIR JETE VOS COMBATTANTS. VOUS POUVEZ ENCORE UNE FOIS LES JETER TOUS.

© 2008 Hasbro.

AKTION

FAVEUR DE HADES

CHAQUE FOIS QUE VOTRE NAVIRE EST ATTAQUE, VOUS POUVEZ RAMENER UN COMBATTANT DE L'UNTERWELT AVANT LE COMBAT.

GARDEZ CETTE CARTE DEVANT VOUS JUSQU'A LA FIN DU JEU.

© 2008 Hasbro.

AKTION

+1 COMBATTANT

RECUPEREZ 1 COMBATTANT DE L'UNTERWELT

© 2008 Hasbro.

AKTION

+1 COMBATTANT

RECUPEREZ 1 COMBATTANT DE L'UNTERWELT

© 2008 Hasbro.

AKTION

BENEDICTION DE HEPHAISTOS

JETEZ ENCORE UNE FOIS UN COMBATTTANT.

JOUEZ CETTE CARTE APRES AVOIR JETE VOS COMBATTANTS DANS UN COMBAT.

© 2008 Hasbro.

AKTION

RECOMPENSE DE ARES

JETEZ ENCORE UNE FOIS TOUS LES COMBATTANTS.

JOUEZ CETTE CARTE APRES AVOIR JETE VOS COMBATTANTS. VOUS POUVEZ ENCORE UNE FOIS LES JETER TOUS.

© 2008 Hasbro.

AKTION

+3 COMBATTANTS

RECUPEREZ JUSQU'A 3 COMBATTANTS DE L'UNTERWELT

© 2008 Hasbro.

AKTION

+1 COMBATTANT

RECUPEREZ 1 COMBATTANT DE L'UNTERWELT

© 2008 Hasbro.

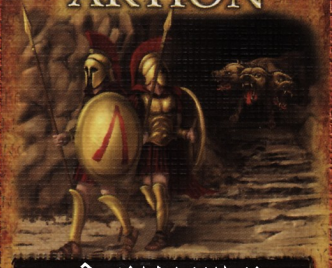
AKTION

+1 COMBATTANT

RECUPEREZ 1 COMBATTANT DE L'UNTERWELT

© 2008 Hasbro.

AKTION

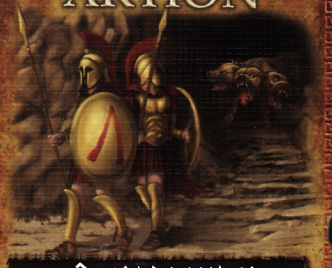


+2 COMBATTANTS

RECUPEREZ JUSQU'A 2 COMBATTANTS DE L'UNTERWELT

© 2008 Hasbro.

AKTION



+2 COMBATTANTS

RECUPEREZ JUSQU'A 2 COMBATTANTS DE L'UNTERWELT

© 2008 Hasbro.

AKTION

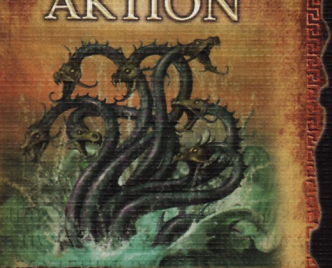
AIGLE DE ZEUS

ECHANGEZ 1 TRESOR CONTRE 1 AUTRE TRESOR D'UNE CITE ET CELA DANS 2 CITES AU CHOIX.

JOUEZ CETTE CARTE A VOTRE TOUR (EN TANT QUE JOUEUR ACTIF OU NON ACTIF)

© 2008 Hasbro.

AKTION



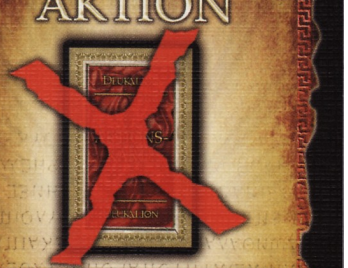
AIDE DE POSEIDON

DEPLACEZ L'HYDRE SUR UNE CASE MER LIBRE AU CHOIX.

JOUEZ CETTE CARTE A VOTRE TOUR (EN TANT QUE JOUEUR ACTIF OU NON ACTIF)

© 2008 Hasbro.

AKTION



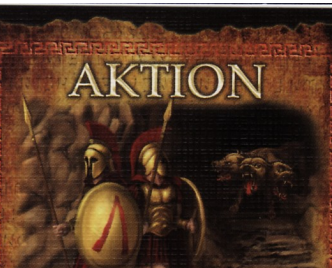
OBJECTION D'HERMES

INEFFICACE !

JOUEZ IMMEDIATEMENT CETTE CARTE LORSQUE VOUS VOULEZ ANNULER LES EFFETS D'UNE CARTE ACTION JOUEE PAR UN ADVERSAIRE.

© 2008 Hasbro.

AKTION

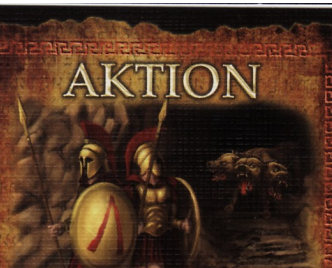


+2 COMBATTANTS

RECUPEREZ JUSQU'A 2 COMBATTANTS DE L'UNTERWELT

© 2008 Hasbro.

AKTION



+2 COMBATTANTS

RECUPEREZ JUSQU'A 2 COMBATTANTS DE L'UNTERWELT

© 2008 Hasbro.

AKTION

FOUDRE DE ZEUS

ATTAQUE A DISTANCE : ATTAQUEZ UNE CITE SITUEE A 2 CASES DE VOTRE NAVIRE.

JOUEZ CETTE CARTE A VOTRE TOUR (EN TANT QUE JOUEUR ACTIF OU NON ACTIF)

© 2008 Hasbro.

AKTION

BOUCLIER D'OR

PROTECTION CONTRE L'HYDRE.

SI VOUS ATTAQUEZ L'HYDRE, VOUS GAGNEZ LE COMBAT AVEC 3 POINTS DE COMBAT OU PLUS (AU LIEU DE 5). GARDEZ CETTE CARTE DEVANT VOUS JUSQU'A LA FIN DU JEU.

© 2008 Hasbro.

AKTION

MAIN D'APOLLO

PRENEZ UN TRESOR D'UNE CITE (SANS COMBATTRE).

POUR CELA, VOTRE NAVIRE DOIT ETRE SUR UNE CASE VOISINE DE LA CITE.

© 2008 Hasbro.

DEUKALION
AKTIONS-
KARTE
DEUKALION