

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



GODS est un jeu de Michael Schacht pour 2 à 4 dieux âgés de 12 ans ou plus, durée de jeu approximativement 45 minutes. Le nombre idéal de joueurs étant 2 ou 3.
Graphismes : Hans-Jorg Brehm.

Contenu : 72 tuiles hexagonales (24 temples, 32 tribus, 11 friches, 2 actions supplémentaires, 2 tornades, 1 fin de partie), 12 tuiles de points de victoire, 8 tuiles nation, 50 cristaux d'énergie et 60 marqueurs de dieu.



Histoire : A la suite d'une grande inondation les dieux recommencent la création de la Terre. Ils en modèlent la surface à leur guise et la peuple avec des tribus de différentes nations. A l'aide des temples les dieux vont tenter de se faire adorer par la population ou bien de convertir des tribus déjà croyantes. Les tribus sont très volatiles : dès qu'un dieu construit un nouveau temple dans leur voisinage elles se convertissent à la nouvelle religion. Lorsqu'un dieu est adoré par 3 tribus de la même couleur, elles fondent une nation. Et c'est par ce moyen qu'un dieu parviendra à la victoire de la partie qu'ils ont engagé.

Préparation:

- Il faut beaucoup de place.
- Déterminer le premier joueur.
- Au début chaque joueur prend 2 cristaux d'énergie. Les cristaux restants formant le stock.
- En fonction du nombre de joueurs la configuration de départ est comme indiquée ci-dessous :



Ces tuiles forment le cœur de la zone de jeu qui n'a pas de limite.

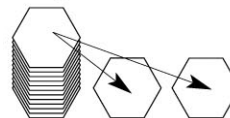
- Toutes les tuiles hexagonales à l'exception des temples sont mélangées et sont rangées sous la forme d'une pile.
- La tuile "fin de partie" est mélangée parmi les 3 dernières tuiles.
- On garde à portée les tuiles de points de victoire et les tuiles nations.

Déroulement du jeu :

Les joueurs jouent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le tour d'un joueur se déroule de la manière suivante :

- 1) Récolte de pouvoir** : Prend 3 cristaux du stock. Cependant, on ne peut pas en avoir plus de 12 – les cristaux supplémentaires sont perdus. Les joueurs gardent leurs cristaux visibles pour les autres joueurs.
- 2) Tirage de tuiles** : Les 2 tuiles du dessus de la pile sont tirées et exposées face visible. S'il reste des tuiles face visible on complète à 2 tuiles.
- 3) Deux actions** : 2 actions doivent toujours être réalisées parmi les possibilités suivantes :
 - a) Placer une tribu.
 - b) Placer un temple.
 - c) Jouer d'autres tuiles hexagonales.
 - d) Jouer une action supplémentaire.
 - e) Déplacer une friche.
 - f) Défausser une tuile.



Ces actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre. La plupart des actions coûtent des

cristaux. Si un joueur n'as pas assez de cristaux, il ne peut pas jouer l'action. Une action doit être payée avant que la suivante ne soit réalisée.

4) Joueur suivant

Détail des actions

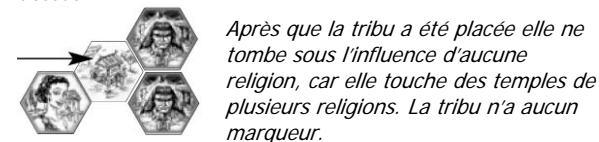
a) Placer une tribu.

Si vous placez une tribu sur le plateau, elle doit toucher au moins une tuile déjà présente. Un marqueur de dieu est ensuite placé sur la tuile. La couleur du marqueur montre à quelle religion la tribu adhère. Elle dépend des tuiles qui sont en contact avec elles :

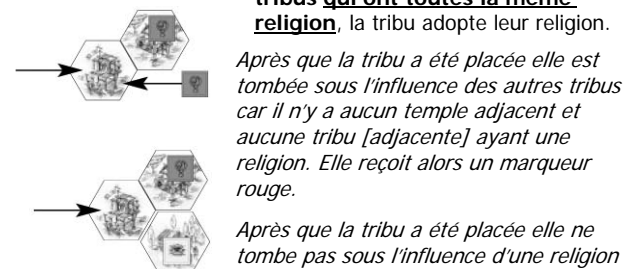
- Si des **temples d'une seule religion** touchent la tribu, la tribu adopte cette religion.



- Si des **temples de différentes religions** touchent la tribu, elle n'adopte pas de religion. Aucun marqueur n'y est placé dessus .



- Si **aucun temple ne touche la tribu, mais d'autres tribus qui ont toutes la même religion**, la tribu adopte leur religion.



car les tribus qui l'a touchent n'ont pas la même religion. La tribu n'a aucun marqueur.

- S'il n'y a ni temple ni tribu adjacente elle ne reçoit aucun marqueur.

Placer une tribu coûte 1 cristal pour chaque tuile en contact.

Dans l'illustration précédente le placement coûte 2 cristaux car la tuile placée est en contact avec 2 autres tuiles.

b) Placer un temple.

Si vous placez un temple sur le plateau, il doit toucher au moins une tuile déjà présente.

Dans tous les cas, la construction d'un temple impliquera une conversion immédiate à la nouvelle religion de toutes les tribus adjacentes.

Les tribus reçoivent les marqueurs de la couleur du nouveau temple. Les marqueurs des autres joueurs sont rendus dans leurs stocks respectifs.

Placer un temple coûte 3 cristaux pour chaque tuile en contact.



Après que le temple rouge soit placé les tribus adjacentes change de religion. Les marqueurs bleus sont retirés et remplacés par des rouges. Placer le temple coûte 6 cristaux car 2 tuiles sont en contact.

c) Jouer une autre tuile hexagonale.

- Friche : Si vous placez une friche, elle doit toucher au moins une tuile déjà présente. Les friches peuvent être utilisées pour bloquer ou pour protéger vos propres tuiles.

Vous recevez 1 cristal du stock pour la poser.

- Tornade : Avec cette tuile vous pouvez prendre la friche de votre choix du plateau de jeu et la replacer à ailleurs. Ensuite la tuile tornade est défaussée.

La tuile ne coûte rien.

- Action supplémentaire : Si vous prenez cette tuile, vous pourrez jouer une action supplémentaire plus tard. La tuile est placée devant le joueur jusqu'à ce qu'il l'utilise. Ensuite elle est défaussée.

La tuile ne coûte rien.



d) Jouer une action supplémentaire.

Si vous avez pris une tuile "Action supplémentaire" vous pourrez la jouer plus tard. Jouer cette carte ne compte pas comme une action. Jouer cette carte permet de choisir une autre action durant le tour. Elle est ensuite défaussée.

e) Déplacer une friche.

De la même manière que pour la "tornade" cela permet au joueur de choisir une tuile friche de son choix (du plateau de jeu) et de la déplacer ailleurs sur le plateau de jeu.

Cela coûte 2 cristaux.

f) Défausser une tuile.

Prendre une des 2 tuiles disponibles et la défausser. Vous pouvez faire cette action vous ne voulez pas laisser une tuile particulière [eg. Que vous ne pouvez pas vous offrir] à un adversaire. Ou bien si vous ne voulez pas ou pouvez pas jouer d'autre action. Ou si vous voulez économiser des cristaux pour les tours suivants.

Chacune des 5 options de a) à f) comptent comme une action, à l'exception de d).

Fonder une nation : Si un dieu a réussi à endoctriner 3 tribus de la même couleur à sa religion, il gagne immédiatement une tuile de la couleur correspondante valant 2 points de victoire provenant du stock (s'il en reste) et une tuile nation de la même couleur qu'il expose devant lui.

Les points de victoires gagnés à la fin de la partie sont : 2 points de victoire pour la tuile points de victoire et 3 points de victoire pour la tuile nation.

Exemple: 2 tribus vertes ont la religion du dieu bleu, une tribu a la religion du dieu jaune. Le dieu bleu place un de ses temples. En conséquence, une tribu verte change de religion (son marqueur est changé). Désormais il y a 3 tribus de la même couleur ayant la même religion. Le dieu bleu prend immédiatement une tuile de points de victoire et une tuile nation de la couleur de la tribu qu'il expose devant lui.

Il y a 8 tribus par couleur. Les tribus n'ont pas besoin d'être en contact pour fonder une nation. Elles peuvent être dispersées sur le plateau. Si une tribu change de religion et qu'un dieu ne dispose plus de 3 tribus de la même couleur, il doit rendre la tuile nation de la couleur correspondante. La nation décline.

Il garde quand même la tuile points de victoire.

Fin de partie : Il y a 3 possibilités de terminer la partie :

- La tuile "Fin de Partie" est découverte. La partie se termine **immédiatement**.
- Un joueur possède 3 tuiles nation de couleurs différentes et c'est son tour de jouer. Il peut **choisir de terminer la partie immédiatement**.
- Un joueur possède 4 tuiles nation et c'est son tour de jouer. Il peut **choisir de terminer la partie immédiatement**. "La partie termine immédiatement" signifie que le joueur courant perd toute les actions toutes ses actions inutilisées.



Tous les joueurs comptent le nombre de tuiles nation qu'ils possèdent (3 points chacune) et ajoutent la valeur de leurs tuiles points de victoire (2 points chacune).

Le ou les joueurs qui ont construit le plus de temples retirent 4 points de victoire.

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points de victoire. En cas d'égalité on compte le nombre de cristaux.

Remarques :

- Les tuiles ne peuvent être placées sur une autre tuile.
- Si un joueur n'a plus de marqueur les tribus non sont plus converties.
- S'il n'y a plus de temple, on ne peut plus en construire.
- S'il ne reste plus de tuile Points de Victoire d'une couleur donnée, on ne peut pas en prendre.

Tactiques : Pour protéger une tribu de votre religion contre vos ennemis vous devez poser des tuiles autour d'elle. Dans tous les cas le prix de construction d'un temple devient rapidement très cher. Les friches sont très pratiques pour cela et rapportent aussi un cristal. Mais les friches peuvent être déplacées. La "technique de construction" la plus efficace est la ligne (voir ci-dessous). C'est le moyen le plus rapide de faire augmenter le coût de construction autour d'une tribu.



Rouge place une tribu à côté de son temple et place ensuite une friche à côté de la tribu. Maintenant si un autre joueur souhaite récupérer la tribu en posant un temple cela lui coûtera déjà 6 cristaux.