PANTHALOS

Bernd Eisenstein

L'éveil des Titans

Matériel

Plateau de jeu

Le plateau de jeu représente Corinthe, une des villes grecques les plus connues de l'antiquité, ainsi que ses bâtiments et ses alentours.

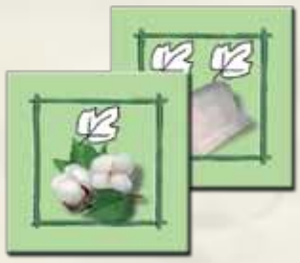
Eléments en bois

12 jetons action, un pion (désignant le maître) et 5 dés (désignant les disciples), le tout dans 5 couleurs.
1 pion octogonal blanc (premier joueur)
1 cylindre blanc (marqueur de tour)

Tuiles

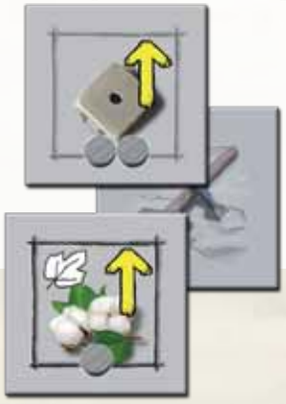
40 Marchandises

Les marchandises de base (recto des tuiles) sont le raisin, le bétail, les olives, le fer et le coton. Elles peuvent être expédiées par bateau ou encore transformées par un artisan.
Au verso, sont représentées les marchandises manufacturées correspondantes (double symbole) : le raisin est transformé en vin, le bétail en peau, les olives en huile, le fer en armure et le coton en tissu.



14 Artisans

Les artisans permettent la transformation des marchandises de base en marchandises manufacturées ou encore la promotion des disciples.



52 Titans

Les tuiles titans dont la puissance varie de 5 à 9 sont associées à un des quatre éléments (l'eau, l'air, le feu et la terre).
La force de chaque Titan est déterminée par ces tuiles.

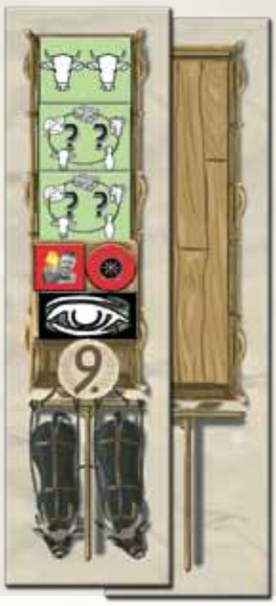
44 Renforts

Les tuiles renforts sont rondes, associées à un des 4 éléments, avec une puissance variant de +1 à +3.
Les Titans et/ou les renforts sont nécessaires pour se défendre contre les attaques des Titans des enfers ainsi que pour se confronter aux Titans des autres joueurs.

Toutes les tuiles reçues par les joueurs pendant la partie sont laissées triées face **visible** devant eux.
Exception : les joueurs placent leurs tuiles titans face cachée en une pile mais peuvent à tout moment les consulter.

20 Bateaux

Chaque bateau peut expédier le type de marchandises (de bases et/ou manufacturées) representé.



12 Marchands

Les marchands souhaitent acquérir uniquement les marchandises manufacturées représentées en échange de bonus variables.

12 Calamités

Les joueurs doivent, à la fin de chaque tour, faire face à une calamité, c'est à dire combattre un Titan des enfers.
Chaque tuile indique son élément, sa force ainsi que les points accordés en cas de victoire.

Sac en tissu
Règle du jeu

Contexte et but du jeu

Les Titans, demi-dieux des enfers, cherchent à envahir l'humanité et à répandre le malheur et le chaos. Cependant les humains se rebellent en créant leurs propres Titans afin de braver les attaques venues des enfers.

Pendant ce temps, la vie quotidienne se poursuit : les marchandises de base sont produites et manufacturées, les marchands ambulants livrés et les bateaux chargés.

Afin de s'assurer de la disponibilité de ses assistants, il faudra en outre détenir des jetons action. Enfin, il sera également judicieux de développer des capacités nouvelles permettant de renforcer ses troupes et de conférer plus de force à ses Titans.

Panthalos se joue en 8 tours, mais peut prendre fin plus tôt, quand le pouvoir des forces de l'enfer se fait trop grand.

Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table et vérifiez que le côté visible correspond au bon nombre de joueurs (2-3 joueurs d'un côté, 4-5 joueurs de l'autre)

2. Placez toutes les marchandises dans le sac en tissu.

3. Triez par type les tuiles marchands, artisans, renforts, bateaux et titans.
Mélangez les par type puis placez les face cachée à proximité du plateau de jeu.

4. Mélangez les 12 tuiles calamités en une pile face cachée et placez les sur le lieu KRYPT.
Retournez la première tuile de cette pile et posez la dessus face visible.

5. Chacun reçoit dans sa couleur :
un pion (le maître) et, en fonction du nombre de joueurs, un certain nombre de dés (les disciples), qu'il place directement devant lui.

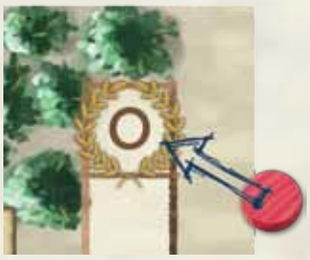
Nombre de joueurs :	**2**	**3**	**4**	**5**
Nombre de dés :	**5**	**4**	**3**	**3**

Les joueurs placent les dés reçus face 2 visible et mettent les dés restants à côté du FORO peu importe leur valeur (ils ne seront disponibles que plus tard). Le matériel non utilisé restant est remis dans la boîte.
Dans Panthalos, la valeur des dés représente l'expérience des disciples (avec la valeur de "2" au début du jeu, qui pourra évoluer en cours de partie).

6. Désignez un premier joueur qui reçoit le pion blanc premier joueur.

Chacun tire une marchandise dans le sac et la pose **face manufacturée** visible devant lui (double symbole) puis tire un renfort (tuile ronde) et deux tuiles titans des piles correspondantes ainsi que des jetons action :

Le premier joueur reçoit 4 jetons action, puis dans le sens horaire : le deuxième et le troisième en reçoivent 5 puis le quatrième et le cinquième en reçoivent 6. Ces jetons constituent leur **réserve personnelle** de jetons.
Les jetons action sont utilisés pour activer ses artisans et pouvoir utiliser plusieurs fois ses tuiles titan.



7. Chaque joueur place un jeton action supplémentaire sur la case "0" de la piste de score. Les jetons action restants constituent la **réserve générale** et sont placés à côté du FORO.

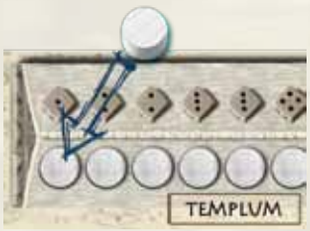
8. Piochez les tuiles suivantes et posez-les face visible aux emplacements indiqués:

5 bateaux sur les emplacements au PORT,

4 marchandises tirées du sac sur les emplacements à l'AGORA face marchandise de base (symbole unique) visible,

2 artisans sur les emplacements ART et 4 renforts sur les emplacements PHALANX,

5 marchands sur les emplacements au MERKATOR.



9. Placez le marqueur de tour (cylindre blanc) sur la première case au TEMPLUM.

Déroulement du jeu

En commençant par le premier joueur puis en sens horaire, chaque joueur dispose d'exactement une action.
Une fois que chaque joueur a placé son maître, tout ou partie de ses disciples et passé, le tour s'arrête.
Ensuite, les lieux sont résolus dans l'ordre et un nouveau tour commence à moins qu'une condition de fin de partie soit établie.

Actions

1. Placer un disciple ou le maître *ou*
2. Expédier des marchandises *ou*
3. Livrer un marchand *ou*
4. Activer un artisan

1. Placer un disciple ou le maître

On place un disciple ou le maître sur un emplacement libre du plateau (c'est à dire sur les emplacements représentés par un dé).

Si un éclair est présent sur l'emplacement choisi, on prend **tout de suite** ce qu'offre le lieu en question.

Sinon, on devra attendre l'étape de résolution du lieu.

Le disciple de valeur 2 ne peut pas être placé sur l'emplacement de valeur 3.

Au FORO, on place en une fois un disciple **et** le maître.

Pour placer un disciple : sa valeur doit être supérieure ou égale à la valeur indiquée par l'emplacement.
Pour placer le maître : **on le place sur l'emplacement de son choix, peu importe sa valeur.**
Chaque emplacement ne peut contenir qu'un seul disciple ou maître.

Exceptions :
Au FORO, on place toujours deux de ses disciples/maîtres en une fois.

Les lieux TITANUS et AGRO peuvent accueillir un nombre illimité de disciples/maîtres (on en place néanmoins un seul par tour).

Un maître ne peut pas occuper un emplacement sur POLIS.

Au TITANUS, on peut placer autant de disciples/maîtres que voulu.

2. Expédier des marchandises

On a le droit d'expédier des marchandises, seulement si l'on possède encore au moins un disciple/maître devant soi et que l'on n'a pas encore passé lors du tour en cours.
On prend une tuile bateau visible au PORT et l'on expédie **toutes ses marchandises** qui correspondent au symbole marchandise de la tuile bateau choisie. Les marchandises expédiées peuvent être manufacturées ou non.

Elles rapportent un point **par symbole marchandise**, de suite marqué sur la piste de score.
Après cette expédition, on reçoit un jeton action de la réserve générale dans sa réserve personnelle (si disponible).

Toutes les marchandises qui ont été expédiées sont remises dans la boîte et la tuile bateau conservée devant soi face visible.

On livre au marchand 2 tissus et une armure.
En récompense, on reçoit 8 points, 2 tuiles titans et on consulte les deux premières tuiles calamités de la pile.

3. Livrer un marchand

On a le droit de livrer un marchand,
seulement si l'on possède encore au moins un disciple/maître devant soi et que l'on n'a pas encore passé lors du tour en cours. On choisit un marchand face visible au MERKATOR.

Il faut lui fournir exactement les marchandises manufacturées demandées. Le symbole «??» signifie qu'il est possible de livrer une marchandise manufacturée de son choix.

Une fois livré, le marchand octroie des points (de 5 à 10) et les **bonus** représentés sur la tuile.

Bonus:

Consulter les deux premières tuiles calamités.

Promouvoir un disciple.

Tirer deux tuiles titans de la pile correspondante.

Placer quatre jetons de la réserve générale dans sa réserve personnelle.

Tirer un renfort de la pile correspondante.

En complément des bonus reçus, on peut consulter les deux premières tuiles calamités de la pile placée sur la KRYPT (celle du dessus visible et la suivante cachée).

Placez une des deux tuiles face visible au-dessus de la pile et remettez l'autre en dessous de la pile. On remet le marchand livré dans la boîte.

4. Activer un artisan

On a le droit d'activer un de ses artisans seulement si l'on possède au moins un disciple/maître devant soi et que l'on n'a pas encore passé lors du tour en cours.

Un symbole indique si l'artisan a besoin de un ou deux jetons action pour être activé.

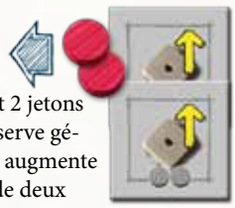
Les jetons action nécessaires sont pris de la réserve personnelle et remis dans la réserve générale.

Activer un artisan permet de manufacturer **une** marchandise, celle qui correspond au symbole indiqué.

Pour se faire, retournez la tuile sur son côté manufacturé. L'artisan avec le symbole «?» permet de manufacturer tout type de marchandises : on retourne la marchandise de son choix sur le côté manufacturé.

Un artisan où est représenté un dé permet de promouvoir un disciple (voir Annexe).

En défaussant 2 jetons dans la réserve générale, on augmente la valeur de deux disciples.



Si l'on possède deux artisans identiques, on peut, pour le coût d'**une** seule activation, manufacturer 2 tuiles marchandises du symbole correspondant, ou respectivement augmenter la valeur de 2 disciples (on peut également augmenter de «2» la valeur d'un disciple).

Passer

Quand un joueur ne peut ou ne veut plus faire une de ces 4 actions, il passe.
Le tour est terminé pour lui. Quand tous les joueurs ont passé, le tour s'achève.

Attention : le maître doit être placé à chaque tour.

Résolution des lieux

Une fois que tous les joueurs ont passé, on résout les lieux dans l'ordre indiqué, en commençant par le 0 | THERMAE jusqu'au 10 | ARENA.

0 | THERMAE

Les disciples s'y reposent un tour complet avant d'être de nouveau disponibles.

On prend tous les disciples présents aux THERMAE **devant soi sans en changer la valeur.**

1 | POLIS

Si on y a mis un disciple, on glisse sur l' emplacement **en dessous de celui-ci** un jeton action venant de sa réserve personnelle.

Les jetons action des emplacements POLIS y demeurent le restant de la partie et bloquent l'arrivée d'autres disciples.

Dans le cas où on ne possède pas de jeton action dans sa réserve personnelle, on doit renoncer à placer un jeton à cet emplacement.

Ensuite, pour chacun des emplacements occupés par son jeton, chaque joueur reçoit ce qui est indiqué :
Un ou deux jetons action de la réserve générale dans sa réserve personnelle, un renfort, une tuile titan tirée de la pile correspondante, ou une ressource de base tirée du sac.

Dans le cas où il n'y aurait plus assez de tuiles, c'est le premier joueur qui est servi en premier, puis les autres joueurs dans l'ordre du tour.

Exception : L'emplacement à l'extrême gauche permet de recevoir une seule fois deux tuiles titans. Tous les autres emplacements offrent un revenu régulier à chaque tour !

2 | AGORA

Les marchandises de base sont attribuées à l'AGORA. Si on y a placé un disciple/maître, on peut choisir soit de récupérer deux marchandises disponibles, soit de récupérer une marchandise et de promouvoir un de ses disciples (voir Annexe).

Un joueur s'étant placé sur un emplacement avec un symbole éclair a déjà reçu sa ou ses marchandises.
Dans le cas où plus aucune marchandise n'est disponible, on peut néanmoins promouvoir un disciple.

3 | PHALANX

Les tuiles rondes renforts sont attribuées à PHALANX.
Si on y a placé un disciple/maître, on a le choix soit de récupérer deux renforts, soit de récupérer un renfort et de promouvoir un de ses disciples (voir Annexe).

Un joueur s'étant déjà placé sur un emplacement avec un symbole éclair a déjà reçu son ou ses renforts.
Dans le cas où plus aucun renfort n'est disponible, on peut néanmoins promouvoir un de ses disciples.

4 | ART

Les artisans sont attribués aux emplacements ART.
Si on y a placé un disciple/maître, on a le choix, soit de récupérer un artisan, soit de défausser **un nombre quelconque** de tuiles placées devant soi dans la boîte (peu importe lesquelles), avec un ratio de deux tuiles pour un point.
Un joueur s'étant placé sur un emplacement avec un symbole éclair a déjà reçu son artisan. Si plus aucun artisan n'est disponible, on peut néanmoins défausser des tuiles avec un ratio de deux tuiles pour un point.

5 | ORACULUM

On obtient le pion premier joueur à l'ORACULUM ainsi qu'un jeton action de la réserve générale dans sa réserve personnelle (si disponible).

Le disciple placé à ORACULUM est tout de suite récupéré devant soi (il ne va pas se reposer un tour aux THERMAE) et l'on devient premier joueur.

6 | FORO

Au FORO on peut, soit engager un nouveau disciple, soit convertir un disciple en maître.

Engager un disciple : Pour les deux disciples/maîtres placés là, on reçoit immédiatement devant soi un nouveau disciple de sa couleur en provenance du FORO.
On pourra l'utiliser dorénavant jusqu'en fin de partie.
On tourne ce dé reçu sur la valeur indiquée au TEMPLUM, à savoir 1 au premier tour et jusqu'à 5 au huitième tour.

Au premier tour, on reçoit le nouveau disciple avec une valeur de 1.

Attention : à 2 joueurs il n'y a pas de disciples disponibles à engager.

Convertir un disciple en maître :
On place un jeton action de sa réserve personnelle sur le disciple que l'on veut convertir (il peut s'agir de n'importe quel disciple, également un placé aux THERMAE, qui est repris immédiatement devant soi). Le jeton action y reste placé jusqu'en fin de partie.
De plus, on doit défausser 2 tuiles **quelconques** dans la boîte.
Dorénavant, ce nouveau maître en possède tous les avantages et les inconvénients : il est placé à chaque tour, sur tout emplacement à l'exception des emplacements POLIS.

On défausse deux tuiles dans la boîte et on place un jeton action de sa réserve personnelle sur, par exemple, ce disciple.

Dans le cas où on ne possède plus de disciple au FORO, pas assez de tuiles ou pas de jeton action dans sa réserve personnelle pour convertir un disciple, on repart sans rien.

7 | TITANUS

Au TITANUS, on peut augmenter la force de ses Titans.
Il n'y pas de limite au nombre de disciples/maîtres sur ce lieu.
On y reçoit un certain nombre de tuiles titans pour chacun de ses disciples, en fonction de sa valeur, avec un ratio d'une tuile pour 2 unités (arrondi à l'inférieur, sans additionner la valeur de ses disciples).
Les tuiles titans sont à conserver face cachée devant soi.
Les maîtres placés ici prennent pour valeur la plus haute de celles des disciples présents, sans tenir compte de leur couleur.
Dans le cas où seuls des maîtres sont placés, chacun reçoit une seule tuile titan.
Dans le cas où il n'y aurait pas assez de tuiles titans pour tous les disciples/maîtres placés, on les distribue dans l'ordre du tour en commençant par le premier joueur.

Bleu reçoit pour son «5» deux tuiles titans.
Rouge reçoit pour son «2» une tuile titan et pour son maître (=5 : valeur la plus haute des disciples présents!) deux tuiles titans.

8 | AGRO

A l'AGRO, on peut collecter des jetons action. Il n'y pas de limite au nombre de disciples/maîtres sur ce lieu. La valeur de chaque disciple placé indique le nombre de jetons action que l'on reçoit de la réserve générale dans sa réserve personnelle.
Les maîtres placés ici prennent pour valeur la plus haute de celles des disciples présents, sans tenir compte de leur couleur. Dans le cas où seuls des maîtres sont placés, chacun reçoit un seul jeton action.
On peut recevoir dans sa réserve personnelle au maximum le nombre de jetons de sa couleur présents dans la réserve générale.

9 | KRYPT

Les Titans des enfers surgissent de la KRYPT et attaquent tous les joueurs. La première tuile calamité visible indique la force de l'attaque ainsi que l'élément avec lequel elle peut être parée.
A cette force s'ajoute encore la valeur du dé symbolisé au-dessus du marqueur de tour au TEMPLUM.

En commençant par le premier joueur, on peut choisir de se défendre ou pas. Pour se défendre, on joue des tuiles titans /renforts (voir Annexe) de l'élément requis. La force de la défense doit être supérieure ou égale à celle de l'attaque. En échange de quoi, on reçoit le nombre de points indiqués sur la tuile calamité (de 0 à 6).

Pour pouvoir se défendre, une force de feu de 9 fournie par les tuiles titans/renforts est nécessaire (8 + 1 car on se trouve au premier tour).

Rouge et Vert ne se défendent pas et doivent placer un jeton aux emplacement prévus . Tous les autres joueurs reçoivent 5 points (indiqués par la tuile calamité).

Chaque joueur qui ne peut ou ne veut se défendre, doit poser un jeton action de sa réserve personnelle sur l'emplacement matérialisé à la KRYPT.

Les jetons y sont placés par pile de quatre, ce qui peut déclencher la fin de partie plus rapidement (voir fin du jeu). On commence par l'emplacement «A», puis «B» etc. **On peut placer à la KRYPT, si besoin, plus de jetons que ceux représentés!**
Dans le cas où on ne possède pas de jetons action dans sa réserve personnelle, on doit prendre un jeton de la réserve générale.
Dans le cas où un joueur ne dispose plus de jetons ni dans sa réserve personnelle, ni dans la réserve générale, il ne se passe rien.

Dans le cas où un joueur a placé un disciple/maître sur un emplacement de la KRYPT, il peut utiliser des tuiles titans/renforts de n'importe quel symbole pour parer l'attaque des titans des enfers : on considère que ses tuiles titans prennent le symbole de la tuile calamité.

Le joueur rouge a placé un disciple à la KRYPT, c'est pourquoi il peut parer l'attaque (symbole terre) avec sa tuile titan (symbole eau).

Après la résolution de la KRYPT, il reprend son disciple devant lui : celui-ci ne va pas se reposer aux THERMAE.

Un disciple placé sur un de ces emplacements est repris de suite devant soi, sans en changer sa valeur (il ne va pas se reposer un tour aux THERMAE).

10 | ARENA

On peut défier en duel un autre joueur à l'ARENA. Si plusieurs joueurs y sont présents, celui dont le disciple est le plus à gauche commence (voir Annexe).

Attention : Un même joueur ne peut être défié en duel qu'une seule fois par tour !

Avant le duel, l'attaquant (à savoir celui qui a posé son disciple/maître à l'ARENA) reçoit une tuile titan tirée de la pile et peut choisir soit de défier un joueur de son choix soit de renoncer à se battre en duel.

Un duel se solde toujours par une victoire, soit de l'attaquant, soit du défenseur (voir Annexe).

Fin du tour

Après avoir résolu les 11 lieux, on place tous les disciples encore présents sur les lieux numérotés de 1 à 10 aux THERMAE **sans changer leur valeur.**
Ils s'y reposent pendant un tour.
De plus, on replace son (ou ses) maîtres(s) présent(s) sur le plateau devant soi.

Toutes les tuiles se trouvant encore à l'AGORA, ART et PHALANX, sont remises dans la boîte.

Dans le cas où la fin de partie n'a pas été déclenchée (voir fin du jeu), on avance le marqueur de tour d'un cran et un nouveau tour commence.

Ensuite, on remplit à nouveau l'AGORA, ART et PHALANX avec de nouvelles tuiles tirées des piles ou du sac.
Au cas où il n'y aurait pas assez de tuiles, certains emplacements peuvent rester vides.

On laisse les tuiles bateau restantes au PORT et les tuiles marchand restantes au MERKATOR et on les complète à 5 tant qu'il y a des tuiles disponibles.

Fin du jeu

Le jeu se termine immédiatement à la fin d'un tour lorsqu'un certain nombre de jetons sont empilés à la KRYPT :

A deux joueurs au moins 8,
à trois joueurs au moins 12,
à quatre joueurs au moins 16
et à cinq joueurs au moins 20 jetons.

Cette partie à trois joueurs prend fin au 7ème tour, car 12 jetons sont empilés.
Rouge perd 6 points (2 jetons),
vert perd 18 points (6 jetons) et
jaune perd 12 points (4 jetons).

Chaque joueur perd trois points pour chaque jeton de sa couleur qui se trouve sur ces emplacements

ou

Le jeu se termine à la fin du 8ème tour. Dans ce cas, on peut encore expédier ses marchandises, à condition d'avoir devant soi le bateau avec le symbole correspondant.

On reçoit 2 points par symbole présent sur les marchandises expédiées, au lieu d'un seul pendant le jeu.

La valeur de tous les disciples, sauf ceux non engagés au FORO, est convertie en points.

La partie prend fin au 8ème tour :
Un joueur possède un bateau «fer/armure» et un bateau «coton/tissu».
Pour les trois symboles «fer/armure» il reçoit un total de 6 points.
Les autres marchandises ne rapportent rien.

Un disciple ayant été converti en maître rapporte 7 points, voir indications se trouvant au TEMPLUM. Il n'y pas de pénalité pour les jetons à la KRYPT. Dans le cas où le nombre de jetons déclenchant la fin de partie est également atteint ou dépassé au 8ème tour, les deux décomptes sont réalisés : -3 points pour chaque jeton à la KRYPT et deux points par symbole marchandise expédiée, ainsi que les points correspondants à la valeur des disciples.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Annexe

Jouer des Titans

Quand on joue des Titans, on révèle une ou plusieurs tuiles de sa pile.

Après avoir paré une attaque des enfers ou après chaque duel, on peut choisir de payer un jeton de sa réserve personnelle dans la réserve générale, afin de conserver le Titan utilisé et le remettre face cachée dans sa pile.

Les Titans pour lesquels on ne peut ou veut payer de jeton sont remis dans la boîte.

On a joué en duel les deux tuiles titans 6 + 8.
Après le duel, on paye un jeton à la réserve générale car on ne veut garder qu'une seule tuile.
On remet la tuile «8 terre» dans sa pile face cachée et on remet la tuile «6 terre» dans la boîte.

Jouer des renforts

Les tuiles rondes renforts ne peuvent être jouées qu'une fois et sont remises dans la boîte après une parade ou un duel.

Les Titans et les renforts sont nécessaires pour parer une attaque des enfers ou participer à un duel. Seuls des renforts d'un même élément peuvent se cumuler.

Joué seul, un renfort permet de transformer l'élément d'un Titan tout en augmentant sa force.

= 5 Feu interdit !

= 14 Terre = 10 Feu

Duel

L'attaquant peut défier le joueur de son choix à condition que celui-ci n'ait pas été déjà provoqué en duel à ce tour.

Le duel se joue avec des Titans dont **l'élément est déterminé par le lieu où se trouve le maître du défenseur** (chaque lieu a son élément correspondant représenté sur le plateau).

Attention : On ne tient compte ici que des maîtres d'origine et pas des disciples convertis en maître !

Rouge est provoqué en duel.

Le maître de rouge se trouve à l' AGORA : l'élément du duel sera la terre.

L'attaquant dévoile en premier au minimum un Titan et/ou des renforts et annonce la force de son attaque.
Ensuite le défenseur peut également dévoiler des Titans et/ou des renforts et annonce sa force de défense.

Dans le cas où le défenseur égale ou dépasse la force de l'attaquant, il contre celui-ci. L'attaquant peut alors répliquer en posant d'autres tuiles et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse ou ne veuille plus dévoiler de tuiles.

Conséquences :
Le perdant doit affaiblir un de **ses** disciples **engagés** (c'est à dire diminuer de un sa valeur). Il peut s'agir d'un disciple du plateau ou de sa réserve. Dans le cas où il ne possède que des disciples de valeur 1, il ne se passe rien.

Le vainqueur décide, soit de placer un jeton de sa réserve personnelle sur un emplacement à la KRYPT **(ceci peut entraîner la fin de partie !)** et recevoir 8 points, soit de ne pas placer de jeton et recevoir 4 points.

Rouge remporte le duel, place un jeton à la KRYPT et reçoit 8 points.

Après chaque duel, chaque joueur peut payer un jeton à la réserve générale par Titan joué qu'il souhaite conserver. Les Titans restants ainsi que les renforts retournent dans la boîte.

Promouvoir un disciple

Pour promouvoir un disciple, on tourne le dé pour faire apparaître la valeur suivante. On peut choisir le disciple que l'on veut (inutile au FORO) : il peut s'agir d'un disciple aux THERMAE, de sa réserve ou du plateau, même un disciple se trouvant sur un lieu non encore résolu.

Conseils pour les débutants

Les débutants n'osent souvent pas défier d'autres joueurs en duel alors que pour gagner, il est indispensable de sortir vainqueur d'un duel. Si vous avez l'occasion de vaincre un adversaire potentiellement faible en utilisant un minimum de tuiles, n'hésitez pas !

Les artisans « promouvoir un disciple » et « manufacturer la marchandise de son choix » sont particulièrement puissants lorsqu'un joueur en possède deux du même type. Ne laissez pas un joueur s'emparer trop tôt dans la partie d'un deuxième de ces artisans.

© Irongames 2014

Merci à mon infatigable graphiste Matthias Catrein, sa femme Ina ainsi qu'à ma femme Michaela pour leur critique acerbe mais nécessaire.

Merci à tous mes testeurs, qui ont accompagné ce projet ces dernières années en améliorant constamment le jeu : Mario Prochnow, Rolf Raupach, Jeffrey D. Allers, Juma Al JouJou, Hartmut Kommerell, Georg von Heusinger, Christian Fürst-Brunner, Walter Sorger et les Westpark Gamers, Richard Shako ainsi que tous ceux que je viens d'oublier de citer.

Traduction par Bénédicte Bill