

Panthéon

L'objectif des joueurs est de marquer le plus de points de victoire.

Pour cela, chaque joueur incarnera secrètement un Dieu qui à sa propre manière d'en marquer. Une partie de Panthéon se joue de 2 à 6 joueurs pendant environ 30 minutes.

Le jeu est composé de 2 phases qui comportent des tours de jeu différents :

- Phase de Création, Placez les tuiles terrain pour façonner votre monde. Jouez des cartes pour le faire évoluer.
- Phase de Peuplement, Placez les figurines pour habiter votre monde. Jouez des cartes pour le faire évoluer.

Matériel :

7 Cartes Dieux
30 Cartes Création
10 Cartes objectif commun Création
30 Cartes Peuplement
10 Cartes objectif commun Peuplement
37 tuiles terrains
54 unités (15 vertes, 15 bleues, 15 rouges, 9 jaunes)
1 bourse

Mise en place :

Chaque joueur pioche une Carte Dieu et la lit secrètement, sans la révéler aux autres.

Le premier joueur de la phase de création est le plus vieux. Pour le début de la phase suivante reprenez le tour de table au point où il en était.

Les tours de jeu s'enchaînent dans le sens horaire.

Le décompte des points se fait à la fin de la deuxième phase, les joueurs révèlent le Dieu qu'ils incarnent.

Phase de Création :

Mettez de côté, selon le nombre de joueurs, X terrain plein selon le tableau suivant :

Joueurs	2	3	4	5	6
Tuiles Forêt	2	2	1	0	0
Tuiles océan	2	2	1	0	0
Tuiles Montagne	2	2	1	0	0
Tuiles Désert	2	0	1	2	0

Piochez une carte objectif commun phase de création qui, si elle est réussie, doublera tous les points de victoire de la phase de création pour tous les joueurs.

La première tuile terrain est tirée aléatoirement et posée sur la surface de jeu. Ignorez cette étape si il y a 5 joueurs et c'est le premier joueur qui posera la première tuile.

Chaque joueur pioche 2 tuiles terrain et 4 cartes création (3 cartes à 6 joueurs).

Pendant votre tour vous avez une action obligatoire et une action facultative.

Obligatoire : Placez sur le monde une de vos deux tuiles terrains ou celle du dessus de la pioche (une seule face est visible) du côté de votre choix. Ensuite si vous avez joué un de vos terrains, piochez-en un nouveau pour toujours en avoir deux en main.

Facultative : Jouez une carte création, puis défaussez la.

La phase de création se termine à la fin du tour où la pioche est devenue vide. Les tuiles encore en main ne seront pas utilisées.

Phase de Peuplement :

Mettez de côté, selon le nombre de joueurs, X pions tirées selon le tableau suivant :

Joueurs	2	3	4	5	6
Unités vertes	5	4	3	1	0
Unités bleues	5	4	3	1	0
Unités rouges	5	4	3	1	0
Unités jaunes	5	3	1	2	0

Piochez une carte objectif commun phase de peuplement qui, si elle est réussie, doublera tous les points de victoire de la phase de peuplement pour tous les joueurs.

Chaque joueur tire 5 unités dans la bourse et 4 cartes peuplement (3 cartes à 6 joueurs).

Pendant votre tour vous avez une action obligatoire et une action facultative.

Obligatoire : Placez une de vos cinq unités ou tirez une unité aléatoire dans la bourse et placez-la sur le terrain de la tuile de votre choix. Ensuite, si vous avez joué une de vos unités, tirez-en une nouvelle pour toujours en avoir cinq en main.

Facultative :

- Jouez une carte peuplement, puis défaussez la.
- Déplacez une unité sur une tuile adjacente, sur le terrain de votre choix.
- Activez un pouvoir d'unité (en fonction de sa couleur et s'il est sur le bon biome).
- Placez une deuxième unité.

La phase de peuplement se termine à la fin du tour où la bourse est devenue vide. Les unités encore en main ne seront pas utilisées.

Biome :

Chaque biome a un effet passif.

Forêt : Les unités dans une forêt ne peuvent pas être directement ciblées par des cartes ou par le pouvoir d'une unité rouge.

Montagne : Les unités ne peuvent pas entrer dans une zone de montagne ou en sortir.

Océan : Quand une unité se déplace depuis un terrain océan elle peut se déplacer n'importe où dans cette zone d'océan ou sur une case adjacente à cette zone.

Désert : Impossible de poser des unités dedans. Si une unité devait s'y trouver elle meurt.

Unités :

Chaque type d'unité est représenté par une couleur et un pouvoir qui ne peut être activé que si l'unité peuple un terrain de la même couleur.

Unité verte (forêt) : Créer une copie sur le même terrain.

Unité bleue (océan) : Se déplace 2 fois.

Unité rouge (montagne) : Tue une autre unité (1 tuile de distance max).

Unité jaune (n'importe quel biome) : Change de couleur et de pouvoir selon le terrain sur lequel il est.

Lexique :

Biome : il existe 4 biomes : forêt, montagne, océan et désert.

Terrain : Sur une tuile il peut y avoir plusieurs biomes. Chacun représente un terrain.

Terrain plein : Un seul biome sur une des faces de la tuile terrain.

Placer un terrain : Deux tuiles terrain ne peuvent pas être posées côte à côte si leurs biomes ne correspondent pas.

Zone : Une zone est composée de plusieurs mêmes terrains adjacents (1 max par tuile).

Zone fermée : Une zone isolée, entourée de terrains ou de zones différentes.

Monde : Le plateau de jeu que façonnent les joueurs, composé des tuiles terrains jouées.

Frontière du monde : Les bords du monde, du plateau de jeu composé par les tuiles terrain.

Mort : Quand une unité meurt, elle est mise de côté pour le décompte de fin de partie.

Tirer : Prendre aléatoirement une unité dans la bourse.