
L'objectif

En tant que dieu, forcez les peuples du monde à vous vénérer.

Les joueurs

De deux à cinq joueurs avec le sens de l'humour, à partir de 14 ans.

Le plateau

Le plateau représente le monde avec cinq continents contenant quatre régions chacun. Chaque continent possède une religion (une des régions contenant également une Ville Sainte). Les populations de fidèles, appelées sectes, sont représentées par des pions de la couleur du continent correspondant.

La terre est entourée par un anneau de plans astraux supérieurs d'où les dieux observent le monde, intriguent et cumulent leurs pouvoirs. L'anneau extérieur contient deux Portails par continent, permettant aux dieux d'utiliser leurs pouvoirs afin de tuer ou de convertir les croyants des autres continents.

Les cartes

Playing Gods contient deux types de cartes :

Les cartes de Colère Divine sont utilisées pour tuer les croyants des autres dieux avec les éléments (feu, air, terre et eau), ou pour les frapper de Plaies Divines. Il existe trois types de cartes : Attaque, Protection et Immunité.

Les cartes de Conversion sont utilisées pour convertir les croyants des autres dieux ou pour augmenter le nombre de vos fidèles. Il existe trois types : Conversion, Gain d'une Secte, Perte d'une Secte. Ces cartes ne peuvent être utilisées que lorsqu'une idole (figurine du dieu) est sur un Portail, et uniquement sur le continent correspondant au portail ; les seules exceptions sont les cartes de Perte d'une Secte. Un dieu peut utiliser autant de cartes qu'il le désire durant son tour.

Les dieux (idoles)

Playing Gods est fourni avec six figurines de dieux (ou idoles) différentes (figurines pour jouer) : une pour chacune des grandes religions et un dieu générique avec un symbole de religion interchangeable. Une feuille d'autocollants est incluse, avec divers symboles que les peuples pourraient vénérer, allant de Zeus au Dollar Tout Puissant.

Vous pouvez également créer vos propres dieux et pions – une salière peut représenter le Grand Grain de Sel, un centime le Libérateur au Visage de Bronze, ou un morceau du reste de pâtes séchées de la veille le Terrible Monstre Spaghetti. D'autres figurines comme le chewing-gum séché ou une pile morte (le culte de Duracell ?) peuvent également conquérir le monde. La seule limite est votre imagination !

Les fidèles (Sectes)

Les groupes de fidèles de chaque dieu, appelés sectes, sont représentés dans chaque région ou continent par des pions colorés.

Commencer la partie

Chaque joueur choisit un continent, une idole et un jeu de pions colorés pour ses sectes. Chaque dieu place un pion de secte sur chacune des quatre régions de son continent, et

deux sur la région contenant sa ville sainte. (Lors d'une partie avec moins de 5 joueurs, les continents non-occupés par un joueur sont considérés comme des territoires neutres.) Chaque dieu reçoit une carte de Conversion au hasard (Communion, Ecritures, Vie Eternelle, Prospérité, ou Miracles), et la place, face visible, devant lui. Chacun tire ensuite une carte de Colère Divine. Les cartes sont ensuite mélangées et placées en deux tas sur le plateau.

Chaque idole est placée sur l'un des deux Portails de son continent.

Un jet de dé détermine le premier joueur (le plus gros lancer commence).

Déroulement du jeu

Séquence de jeu

Le joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué dans la direction de son choix.

Si le joueur arrive sur une carte marquée d'un W (Colère Divine – Wrath) ou d'un C (pour Conversion) il tire une carte du paquet correspondant. Si cette carte indique qu'un dieu (ou plus) perd une secte, la carte est utilisée immédiatement et retournée dans le tas ; sinon, le joueur conserve la carte jusqu'à ce qu'il puisse l'utiliser (lorsqu'il se trouve sur un portail).

Si le joueur arrive sur un portail, il peut utiliser une (des) carte(s) Colère Divine pour tenter de tuer les sectes d'un autre dieu, ou bien utiliser une (des) carte(s) de Conversion pour les convertir, ou les deux. (Il ne peut attaquer qu'un seul dieu à la fois mais peut faire plusieurs attaques consécutives sur différents dieux par tour.) Le dieu qui se défend peut alors utiliser ses cartes pour protéger ses fidèles. Le dieu qui attaque peut utiliser autant de carte qu'il le veut en un tour. Le joueur peut également utiliser une carte de Gain de Secte si le continent est inoccupé (ou s'il possède déjà une secte sur ce continent).

Si le joueur arrive sur une case occupée par un autre dieu, il peut choisir une des cartes cachées de l'autre dieu, en plus des actions autorisées par la case (comme obtenir une carte).

Si le joueur arrive sur un Portail Informé, il peut immédiatement se placer sur n'importe quel portail non-occupé et continuer son tour.

Le tour du joueur se termine lorsqu'il le décide ou lorsqu'il n'a plus de cartes.

Le tour du joueur suivant commence.



Holy City

Éliminer les autres dieux

Les dieux sont éliminés du jeu lorsque leur dernière secte est tuée ou convertie à une autre religion. Tuer : si la secte d'un dieu est tuée (par exemple par une attaque de Feu ou des sauterelles), le pion de la secte est enlevé du plateau. Si le dernier pion de secte d'un dieu est ainsi enlevé, le dieu a été tué et est éliminé du jeu définitivement. Le dieu conquérant récupère les cartes du dieu vaincu et les ajoute aux siennes.

Convertir : si une secte d'un dieu est convertie à une autre religion, le dieu conquérant place le pion de sa secte *dessus* le(s) pion(s) de secte(s) convertie(s). Si la dernière secte d'un dieu est ainsi convertie, le dieu conquérant récupère les cartes du dieu vaincu. Cependant il est possible que le dieu vaincu puisse revenir dans le jeu ; voir la section Résurrection. A noter que les régions avec plus d'une secte du même dieu ne peuvent être converties. Les cartes « Perte de secte » ne peuvent pas éliminer un joueur.

Les pions de Secte : La joie des Sectes.

Les groupes de fidèles sont représentés par des pions de sectes qui dominent une région. Les pions de sectes ne bougent pas d'une région à une autre. Ils peuvent être installés (voir la section « gagner de nouvelles régions et sectes »), tués par d'autres dieux (à l'aide des cartes de Colère Divine) ou convertis (à l'aide des cartes de Conversion). Les dieux peuvent empiler deux (ou plus) pions sur une même région ; au début du jeu, chaque Ville Sainte, en tant que bastion de la foi, possède deux sectes. Ceci empêche les autres dieux de convertir les fidèles de cette région, bien que les sectes puissent être tuées. Il n'y a pas de limite au nombre de sectes qu'une région peut contenir. Plus un dieu a de sectes dans une région, plus il sera difficile de le tuer.

Cartes

Cartes de Colère Divine

Il existe trois types de cartes de Colère Divine : Attaque, Protection et Immunité. Ces cartes permettent aux dieux d'attaquer les fidèles d'autres dieux à l'aide des éléments (ainsi que de Plaies Divines). Les attaques d'éléments sont :

Terre : Torrents de Boue, Avalanches, Sécheresses et Sables Mouvants

Eau : Tempêtes de Grêle, Inondations, Sécheresses et Tsunamis

Feu : Volcans, Eruptions Solaires, Incendies et Vagues de Chaleur

Air : Eclairs, Tornades, Brouillard Pestilentiel et Blizzard.

Attaquer à l'aide de cartes de Colère Divine

Lorsqu'un dieu arrive sur un Portail inoccupé, il peut utiliser une carte de Colère Divine pour attaquer n'importe quelle(s) région(s) de ce continent. Chaque carte d'attaque Terre, Feu, Air et Eau tue une secte. Les éléments peuvent être combinés de certaines façons pour les rendre plus puissants. Par exemple une carte Eau et une carte Terre peuvent être utilisées ensemble afin de créer un Glissement de Terrain, tuant ainsi trois sectes. Les éléments opposés (Feu et eau, Air et Terre) ne peuvent pas être combinés, mais peuvent être utilisés consécutivement. Les attaques visent une région spécifique. Le dieu qui attaque choisit quelle(s) région(s) il veut endommager. Il existe également quatre cartes de Colère Divine spéciales qui créent des dommages contre lesquels il n'existe aucune défense : Peste, Famine, Ténèbres et Sauterelles.

Terre, Air, Eau ou Feu seul tue 1 secte

Eau + Feu ou Eau tue 3 sectes

Aire + Feu ou Eau tue 3 sectes

Les quatre éléments combinés tuent 6 sectes

La Peste, la Famine, les Ténèbres et les Sauterelles tuent 2 sectes



Cartes de Protection

Si un dieu a une carte de Protection il peut l'utiliser une fois pour se défendre de l'élément (Feu, Air, Terre, Eau) spécifié sur la carte. La carte utilisée est remise sous le tas.

Cartes d'Immunité

Il existe quatre cartes d'Immunité, une pour chacun des éléments. Ces cartes donnent une immunité contre les attaques de l'élément spécifié aussi longtemps que le dieu possède la carte. La carte d'immunité n'est pas remise sous le tas après avoir été utilisée, mais elle peut être volée par un autre dieu.

Séquence d'attaque

(Comment tuer les sectes dévouées à un autre dieu)

Lorsqu'une idole arrive sur un Portail et choisit d'attaquer, le joueur indique quelle(s) région(s) il attaque et avec quelle(s) carte(s) de Colère Divine il attaque.

Chaque dieu avec des pions de sectes sur le continent peut tenter de défendre ses fidèles en utilisant une carte de Protection ou d'Immunité contre l'élément d'attaque utilisé. Si la défense est efficace, l'attaque est neutralisée et les cartes utilisées lors de l'attaque et de la défense (à l'exception des cartes d'Immunité) sont remises dans les tas.

Si la défense échoue, le dieu conquérant enlève le(s) pion(s) du dieu vaincu mais ne place pas ses pions de sectes sur la région.

Le dieu peut continuer les attaques ou conversions sur la même région ou sur n'importe quelle autre région du continent, tant qu'il lui reste des cartes.

Dans le cas d'une attaque d'éléments combinés, une défense efficace ne neutralise que cet élément de l'attaque, le dieu attaquant perdant le bénéfice du bonus. (Par exemple, si Moïse utilise une attaque combinée Eau-Air afin de créer un typhon dans une communauté nordique, et que Thor se défend uniquement avec une carte « Protection des attaques Air », l'attaque Eau tue une secte.)

Lorsque la dernière secte est enlevée (éradiquée) d'une région, cette région est considérée territoire neutre.



Cartes de Conversion

Alors que les cartes de Colère Divine permettent de tuer les fidèles d'un autre dieu, les cartes de Conversion permettent de les convertir. Il existe cinq types de cartes de Conversion (Prospérité, Miracles, Ecritures, Vie Eternelle et communion), chacune représentant un aspect de la religion que le dieu peut offrir aux fidèles d'un autre dieu (considérez-les comme des pots-de-vin).

Toutes les cartes ont la même valeur.

Les cartes « Gain d'une Secte » permettent au dieu d'étendre sa religion à de nouvelles régions et de repeupler certaines régions. A l'exception des cartes qui font perdre une secte

(qui doivent être utilisées dès qu'elles sont tirées), ces cartes peuvent uniquement être jouées lorsque le dieu est sur un Portail.

Séquence de Conversion

(Comment convertir les sectes dévouées à un autre dieu)

Quand un dieu arrive sur un Portail et souhaite convertir une région contenant une secte, il l'indique au dieu se défendant et montre quelle(s) carte(s) de Conversion il souhaite utiliser. Une seule tentative de conversion est autorisée par tour.

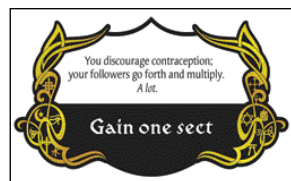
Le dieu peut utiliser n'importe quelle combinaison de cartes de Conversion normales et permanentes (voir ci-dessous) pour tenter la conversion.

Les cartes des deux dieux sont présentées et une simple soustraction détermine l'issue. Une égalité joue pour le défenseur. Par exemple :

Dieu attaquant A	dieu se défendant B	Résultat
1 carte Conversion	1 carte conversion	Conversion échouée
2 cartes	1 carte	le dieu A convertit 1 secte
3 cartes	1 cartes	le dieu A convertit 2 sectes

Si la conversion est réussie, le dieu place un de ses pions de secte sur le pion du dieu vaincu. Le dieu vainqueur a converti les peuples de cette religion à la nouvelle religion. Il n'y a pas de limite au nombre de régions qui peuvent être converties. Chaque nouveau dieu place simplement son pion de secte sur le tas.

L'exception est une région contenant des fidèles du dieu A convertis par le dieu B puis reconvertis par le dieu A (une métaphore de « sandwich de religion »), le pion de secte du dieu B est enlevé et seul les pions du dieu A restent. Les fidèles ont ainsi rejeté la nouvelle religion et sont plus unis qu'avant.



A l'exception des cartes de Conversion permanente (face vers le haut) les cartes utilisées lors d'une tentative de conversion ou de défense retournent dans la pile.

Souvenez-vous : Seules les régions contenant un seul pion d'une couleur donnée peuvent être converties, bien qu'un dieu puisse tuer une secte ou plus puis convertir la secte restante. Notez également que la conversion ne sera réussie que si le dieu convertissant a au moins une carte de Conversion de plus que le dieu dont il tente de convertir les fidèle.

Cartes de Conversion Permanente

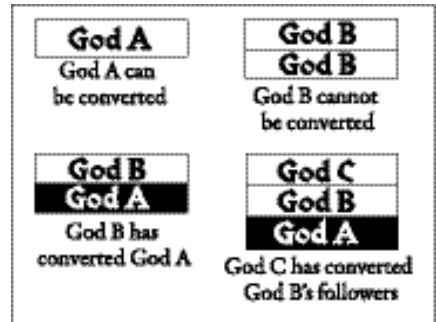
Obtenir des cartes de Conversion Permanente est un moyen important pour un dieu de gagner du pouvoir. Les cartes de conversion permanentes placées face vers le haut sont considérées comme des attributs permanent du dieu. La carte de Conversion que chaque joueur reçoit en début de partie est placée vers le haut et conservée tout au long du jeu. Elle ne peut être prise par un autre dieu sauf si le joueur est converti durant la partie ou tué. Cette carte est utilisée en même temps que les cartes de Conversion normales mais n'est pas

replacée dans la pile après avoir été utilisée pour attaquer ou se défendre. D'autres cartes de Conversion permanentes sont obtenues lorsqu'un joueur obtient deux cartes de l'un des types de conversion. Lorsqu'une deuxième carte correspondant à la première est tirée, une des cartes est gardée et posée face vers le haut (rendue permanente) et l'autre est retournée dans la pile. Chaque dieu ne peut avoir qu'une carte de Conversion permanente de chaque type (par exemple, un dieu ne peut pas avoir deux cartes permanentes de Vie Eternelle). Si un dieu vainc un autre, il récupère les cartes du dieu vaincu, mais les cartes de Conversion permanentes deviennent des cartes de conversion normales.

Le Décide

Il existe une carte de Conversion unique appelée le Décide. Pour utiliser le pouvoir du Décide, le dieu qui a la carte doit arriver sur la case Décide correspondante du plateau. Lorsque la carte est jouée, le dieu peut immédiatement et définitivement tuer n'importe lequel des autres dieux ; toutes les sectes du dieu tué sont enlevées du plateau, et toutes ses cartes sont données au Décide. La carte du Décide retourne dans le tas.

La carte du Décide donne également un autre pouvoir au dieu qui la détient : elle peut le protéger d'une attaque qui autrement l'aurait éliminé du jeu. Si la dernière secte de fidèles d'un dieu court le risque d'être convertie ou anéantie, le dieu peut utiliser la carte de Décide afin de neutraliser cette attaque. L'attaque échoue et la carte de Décide retourne dans le tas.



Obtenir de nouvelles régions et sectes

Il existe trois façons pour un dieu d'augmenter le nombre de ses fidèles et d'étendre sa religion à de nouvelles régions.

Renforcer la Ville Sainte

Si la figurine d'un dieu arrive sur une case de Conversion, il peut choisir de ne pas tirer de carte de Conversion, en échange d'un pion de secte qui peut être placé sur la région contenant la Ville Sainte d'origine du dieu. Ceci ne peut être fait que si la Ville Sainte est vide ou occupée par une des sectes du dieu. Les autres dieux peuvent empêcher ce renforcement en occupant cette région.

Cartes de Gain d'une Secte

Les dieux peuvent utiliser les cartes de Conversion « Gain d'une Secte ». Pour utiliser cette carte, le dieu doit être sur un Portail correspondant au continent qu'il veut peupler ou renforcer. Cependant, un dieu ne peut établir une secte par une carte que sur un continent vide ou sur lequel il occupe déjà une région. Ainsi, pour établir une présence sur un continent dont au moins une région est occupée par un autre dieu, l'envahisseur doit d'abord convertir une des sectes de l'autre dieu avant d'utiliser la carte « Gain d'une Secte ».



Case de « Gain d'une Secte »

Si un joueur arrive sur la case « Gain d'une Secte », ce dieu peut placer un pion de secte sur n'importe quelle région inoccupée, n'importe où sur le plateau, ou sur une région déjà sous son contrôle.



Victoire

Il existe deux façons de remporter la partie. La première est d'éradiquer (ou convertir) tous les fidèles des autres dieux, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les sectes d'un seul dieu sur le plateau. La seconde est qu'un dieu occupe sept ou plus régions (c'est-à-dire plus de la moitié du monde) avec ses sectes.

Résurrection

Les dieux dont la dernière secte n'a pas été tuée mais convertie peuvent revenir dans la partie plus tard si un dieu tue la secte qui l'avait convertie. Le joueur ressuscité commence avec l'obtention de deux cartes (une carte de Conversion et une carte de Colère Divine) et place sa figurine sur l'un des portails de son continent d'origine. (La résurrection est optionnelle, si le joueur choisit de ne pas revenir, est rentré chez lui, est devenu pacifiste ou est trop saoul pour mener efficacement une guerre sainte, les pions de ce dieu sont retirés du plateau.)

Équipement

Un dé à six faces

20 pions de sectes empilables, pour chacune des cinq couleurs

6 figurines de dieux (idoles)

31 cartes de Conversion et 52 cartes de Colère Divine

1 feuille d'autocollants avec divers symboles de dieux

Livret des règles

Crédits

(Les remerciements et la reconnaissance sont naturels)

Créateur et designer : Benjamin Radford

Graphismes : Christopher Fix

Illustrations des dieux : Rob Dumuhosky

Sculptures : Firewheel Casting et Lasha Tskhondia

Testeurs : Martha Cushing, Jon et Amanda Faul, Jenna Griffith, Maya Higgins, Jeff Radford, Kate et Anna Stryker.

Remerciements: Ma mère et mon père, Rob Beeston, Ed and Diane Buckner, Bill Cooke, Tom Flynn, Ken and Ruth Miller, Luke Khanlian, David Naquin, Andy Prieboy, Blake Smith, Ibn Warrag, ainsi que tous les testeurs, ceux qui m'ont soutenu et ceux qui ont cru - en moi. Remerciements particuliers à Gary Gygax.

