



# Olympos (Ystari)

---

Aide de jeu par Kratos38 (<http://sites.google.com/site/kratos38fr>)

## But du jeu

Avoir le plus de Pts de Prestige

## Mise en place

2j = feuille séparée ; 3j = page 10 ; 4j = page 2 ; 5j = page 10

## Tour de jeu

Echelle de Temps autour du plateau : **joueur en dernière position joue. Si plusieurs sur même case, joueur dont le pion est au-dessus.**

Le joueur va effectuer **1 seule Action par tour de jeu qui va coûter des points d'Action = avancera son pion d'1 case / pt d'Action consommé.**

**Si joueur a des jetons Sablier, doit les utiliser en 1<sup>er</sup> : 1 jeton Sablier = 1 pt d'Action**, donc évite d'avancer d'1 case sur Echelle de Temps.

1 seule Action : Expansion ou Développement

## Expansion

**Déplacement d'1 pion (Colon) jusqu'à conquérir 1 Territoire (neutre ou ennemi)**

**Coût payé en fin de déplacement**

- **Utiliser 1 Colon déjà en jeu, MAIS si se déplace, Territoire quitté plus occupé = perd Ressource ou**  
**Mettre en jeu 1 Colon** (à prendre dans son Stock, i.e. pions devant soi) = **2 pts Action**  
Colon mis en jeu soit ds Zone Nord du plateau, soit sur Territoire occupé par joueur.  
La Zone Nord ne sert qu'à mettre en jeu les Colons : ne peut pas être occupée ni traversée
- Déplacer son Colon autant que voulu :  
Traverser **1 Territoire terre = 1 pt Action**  
Traverser **1 Territoire mer = 2 pts Action**  
Possible traverser Territoire occupé (par joueur ou autre) ou neutre.  
PAS possible stopper sur Territoire « hors jeu », i.e. avec jeton X.
- Stoppe Territoire **vide = s'en empare**
  - **Prend jeton Ressource Territoire** du type Ressource produite par Territoire et le pose devant lui  
**Si Colon quitte Territoire, devra remettre jeton Ressource Territoire dans réserve**
  - **Si Territoire Olympos (avec symbole Zeus), prendre aussi jeton Zeus**

- Stoppe Territoire **occupé** = victoire automatique attaquant, MAIS durée combat dépend rapport forces attaquant / défenseur = **nbre d'Epées** de chacun (symboles Epées sur tuiles Découverte et cartes)
  - **Force Attaquant > force Défenseur** = combat dure **1 pt Action**
  - **Forces égales (mm si 0 Epée)** = combat dure **2 pts Action**
  - **Force Attaquant < force Défenseur** = combat dure **3 pts Action**

**Attaquant** pose son **jeton Colon** sur **jeton Colon vaincu**

**Défenseur** donne **jeton Ressource Territoire** à **Attaquant** + **prend 1 jeton Sablier** de la réserve

Défenseur ne contrôle plus Territoire = ne peut plus y créer de Colon ; peut en partir et revenir attaquer ds même tour

- Stoppe **Territoire occupé par Peuplade** (jeton noir) : **combattre** pour prendre Territoire, **Peuplade n'a pas d'Epée**.

Victoire = prendre jeton Peuplade et le retourner sur face **Etoile** devant soi = 1 Etoile, **en plus du jeton Territoire**.

- **Si joueur quitte Territoire**, doit **reposer jeton Etoile sur Territoire** + retourner **jeton Ressource Territoire** ds réserve
- **Si joueur perd Territoire**, donner **jeton Etoile + jeton Ressource Territoire** à vainqueur

- **Compter TOUS pts Action dépensés pour déplacement + combat = avancer pion sur Echelle Temps**

## Développement

Acheter **1 Découverte** ou **1 Merveille** : **coût = 7 pts Action**

### Découverte

- Prix à payer = au-dessus de tuile Découverte sur plateau
  - Si chiffre = nb Ressources d'un mm type, ce type doit être différent des types des autres Ressources de la combinaison
  - Payer avec **jetons Ressource Territoire (que l'on garde) et/ou cubes Ressource (à défausser)**
- **Pas possible acheter 2 \* même Découverte**
- Prendre tuile Découverte achetée et la placer devant soi = capacité acquise pour reste partie + **prendre 1 jeton de sa couleur de la réserve et le poser sur 1 des cases Bonus disponibles** sous case Découverte **SAUF 3<sup>e</sup> case Bonus (grise, si existe), réservée 5 joueurs**  
= prendre bonus immédiatement ; si jeton Prestige (= points de victoire), à poser face cachée devant soi

### Merveille

- A payer avec Etoiles ; Etoiles obtenues sur :
  - jetons Peuplade,
  - Découverte « Architecture » et « Ingénierie »,
  - **1 Etoile pour chaque jeton du joueur posé sur case Bonus dans colonne plateau de Merveille,**
  - Sur certaines cartes (défausser carte si utilisée)

## Echelle Temps

- **Quand jeton joueur atteint ou dépasse case Zeus = joueur pioche 1 carte Destin** en main, qu'il peut garder ou jouer immédiatement.  
Possible de joueur autant de cartes Destin que l'on veut en même temps
- Carte avec symboles l'un au-dessus de l'autre : joueur gagne ce qui est en bas pour chq occurrence de ce qui est en haut

- **Pour les 2èmes et la dernière cases Zeus : tirer 1 carte Olympos dès qu'un 1er joueur atteint ou dépasse la case Zeus, après qu'il ait pioché sa carte Destin.**  
Appliquer effet carte Olympos immédiatement
- **Pour les 3 cases Zeus doubles, tirer 1 carte Olympos à fin tour du 1<sup>er</sup> joueur qui atteint ou dépasse la case Zeus, + fin tour du dernier joueur qui atteint ou dépasse**
- **Carte Olympos** : s'applique selon nb symboles Zeus possédés par joueur.
  - Symboles Zeus sur : cartes Destin (à défausser), tuiles Découverte ou jeton Zeus
  - **Effet bénéfique** : s'applique sur **joueur(s) possédant le + de symboles Zeus (au - 1)**
  - **Effet néfaste** : s'applique sur **joueur(s) possédant le - de symboles Zeus (ou 0)**

Prendre de la réserve jeton couleur joueur affecté et le poser sur carte Olympos pour se souvenir impact.  
Cartes Artémis et Hadès à appliquer dans sens horaire en commençant par joueur qui a pioché carte ;

## Fin du jeu

Quand **joueur dépasse dernière case Zeus** et que revient son tour, **peut jouer une dernière fois ou passer.**

Si passe, a fini sa partie.

Si rejoue une dernière action, pas le droit de dépasser case Croix.

**Quand tous joueurs ont terminé = fin de partie.**

Utiliser Echelle Temps pour compter les points de Prestige.

Décompte :

- Position finale = entre 0 et 5 pts Prestige
- Jetons Prestige devant soi
- Territoires occupés :
  - 1 pt Prestige / territoire normal,
  - 2 pts Prestige / territoire Atlantide,
- Tuile Découverte = 2 pts Prestige / tuile
  - + 3 pts pour « Poésie » et 5 pts pour « Philosophie »)
  - « Absolutisme », « Cité », « Science » et « Ingénierie » donnent bonus
- Merveille : 8-12 pts Prestige
- 1 pt prestige / carte Destin en main
- Carte Olympos Kères fait perdre des pts Prestige

Si égalité, joueur qui a le + de tuiles Découverte et Merveille.