

ÉDITION RÉVISÉE

L'ÂGE DES DIEUX

Règles du jeu



D'abord, il y eut Trish, le dieu du temps, arbitre muet et impartial, venu sans hâte du fond des âges. Puis advint Bifrons, le géolier des morts régnant sur les âmes depuis sa cathédrale d'ombre. Se levèrent ensuite Cephalus, Novalis et Rakos. Ils arrivaient pour porter l'espoir et la compassion dans le cœur des mortels. Du croupion de l'univers giclèrent ensuite les deux cousins malicieux, Lok et Bejofa. Ils tentaient les hommes de leurs chimères, pour ne leur laisser qu'un arrière-goût de cendre. Puis, chevauchant d'étranges machines, Kraül fut là. Il parlait fort pour couvrir le fracas métallique de son attelage céleste. Il tenait près de lui Sylia. Celle qui n'était qu'amour, beauté et volupté était devenue la femme du forgeron des dieux. La belle Sylia, nymphe lunaire que convoita un temps avec impudeur la grosse Vorax, la très laide et maladive princesse du ressentiment, de la rancune et de la vengeance. Enfin, les jumeaux arrivèrent. Ils étaient les indissociables amphitryons de la détresse, des pleurs et de la guerre. Ils étaient Sharur et Sercek et ne trouvaient d'autre plaisir que dans les sanglots des enfants ou les cris de haine des guerriers.

Tous étaient là, assis à la table des dieux. Tous voulaient que le cœur des vivants s'imprègne de leur pouvoir, et, qu'agenouillés par milliers, les mortels n'œuvrent que pour leur gloire.

Sommaire

Thème	4
Matériel	4
Préparation du jeu.....	5
Décomposition d'un tour de jeu	9
Phase de destinée	9
Distribution des peuples	9
Soulèvement des peuples mineurs	9
Prédictions	9
Phase de fortification	10
Phase de combat	10
Cas particuliers.....	12
Phase d'action	13
Colères divines	14
Conditions de victoire.....	14

Bien que le jeu soit prévu pour 3 à 5 joueurs, il est parfaitement possible d'y jouer à 2 ou à 6.

L'ambiance s'en trouvera par contre grandement modifiée. Vous êtes prévenus !

Thème

Dans *L'âge des dieux*, vous incarnez une divinité qui dirige la destinée de plusieurs peuples dans un monde fantastique en guerre. Le vainqueur sera le joueur dont les peuples auront le plus prospéré au cours du temps.

Matériel

- **1 plateau de jeu** représentant l'univers de *L'âge des dieux* dans lequel se déroulent de farouches combats. En haut, une échelle graduée de 1 à 9 permet de noter le passage du temps à l'aide du marqueur approprié. À droite se trouve le **puits des âmes** (un emplacement pour chaque peuple où vous poserez aussi bien les jetons de population non utilisés que les marqueurs représentant les événements remarquables qui affectent certains peuples ou encore les jetons qui symbolisent le niveau de technologie que ces peuples ont atteint). Le plateau de jeu comprend aussi les tables que les joueurs peuvent avoir à consulter durant la partie.

• 151 pions :

123 jetons de population qui servent à déterminer l'étendue des conquêtes des peuples qu'ils symbolisent, 26 marqueurs qui permettent de se souvenir de divers événements qui rythment la partie, 1 marqueur de premier joueur qui permet de connaître l'ordre de jeu et 1 marqueur de tour qui permet de décompter le passage du temps.



Tour



1^{er} joueur



Population



Vortex



Forteresse naine



Amour



Haine



Bonus
Attaque +1



Bonus
Attaque +2



Bonus
Défense +1



Bonus
Défense +2



Attaquant
guerre
sainte



Victime
guerre
sainte



Les jetons sont imprimés des deux côtés avec des motifs différents. Choisissez la face que vous trouvez la plus jolie. Cela n'aura aucune incidence sur le déroulement du jeu - merci qui ?

- **72 cartes d'action** (24 à dos rouge, 24 à dos jaune et 24 à dos marqué d'un chiffre) : elles permettent aux joueurs d'affecter directement le cours du jeu. 24 d'entre-elles, appelées aussi **cartes de destinée** (dos marqué d'un chiffre) leur indiquent quels peuples ils doivent protéger et faire prospérer pour remporter la partie.



Dos rouge
(action)



Dos jaune (action)



Dos gris (destinée)



Face (destinée)



Face (action)

- **12 cartes de dieu** qui permettent aux joueurs de connaître la façon dont le dieu qu'ils incarnent affectera la partie.



Dieu (face)



Dieu (dos)

- **1 dé à six faces** qui est utilisé pour résoudre les combats et pour déterminer les effets de certaines capacités spéciales.
- **50 pions gris en bois** qui servent à signaler qu'un territoire est fortifié ou qu'un peuple a atteint un niveau de technologie supérieur.



Lorsqu'un de ces pions en bois est placé dans un territoire, il représente une fortification. Lorsqu'il est placé dans le puits des âmes, sur l'emplacement réservé à un peuple, il correspond à un niveau de technologie pour le peuple en question (voir ci-dessus).

Préparation du jeu

- Placez sur le plateau de jeu un **jeton de population sur chaque territoire**. Au début de la partie, tous les territoires doivent comporter un jeton de population. Sur l'illustration page 6, chaque territoire porte la couleur d'un peuple qui indique la nature du jeton à y placer. Placez les jetons de population restants dans les emplacements prévus dans le puits des âmes. Chaque emplacement doit comporter autant de jetons de population que la taille du peuple (indiqué à gauche de chaque ligne).

Territoire contenant une ville

Le passage du temps

Le puits des âmes

LE JEU



CHIFFRE DIVINE

- 1 Réveil des dragons (votre voisin de droite détruit un territoire)
- 2 Tremblement de terre (détruisez une fortification)
- 3 Raz de marée (détruisez un territoire côtier)
- 4 Famine (détruisez un territoire d'un peuple contrôlant au moins 4 territoires)
- 5 Epidémie (détruisez un territoire contenant une ville)
- 6 Guerre civile (le peuple dont vous venez de jouer) Carte prend le contrôle d'un territoire)

PHASE D'ACTION

Lorsque l'on joue une carte d'action, on peut :

- Augmenter le niveau de technologie du peuple indiqué sur la carte ou
- Utiliser la capacité spéciale indiquée sur la carte (pas obligatoirement avec le peuple indiqué sur la carte).

TOUR DE JEU

- Phase de destina
- Phase de fortifica
- Phase de combat
- Phase d'action

Tables de résumés



Exemple 1

Exemple 1 : les Barbares sont situés sur la ligne des peuples de taille 4. L'emplacement qui leur est réservé doit donc comporter 4 jetons de population.

peuple ou à un territoire au cours de la partie ou qu'ils seront donnés à un joueur (selon le dieu qu'il incarne).

- Après avoir opéré de la sorte, il doit vous rester **3 jetons de population gobelins**. Ils sont écartés pour le moment et placés à côté du plateau de jeu. Les **24 marqueurs** sont déposés au même endroit et n'auront d'effet sur le jeu que lorsqu'ils seront affectés à un
- Séparez les **cartes de destinée** (dos marqué d'un chiffre allant de 1 à 4) des autres cartes d'action et placez-les en tas à côté du plateau de jeu. Elles seront distribuées, par ordre décroissant de taille (indiqué au verso), au cours de la partie.
- Distribuez au hasard et face cachée **4 cartes d'action à dos rouge** (elles représentent les peuples de taille 1 et 2) à chaque joueur. Opérez de la même façon avec les cartes d'action à dos jaune (elles représentent les peuples de taille 3 et 4) afin que chaque joueur possède une

main de 8 cartes. Les cartes d'action restantes (lorsqu'il y a moins de 6 joueurs) sont écartées du jeu, face cachée, et ne seront pas utilisées au cours de la partie. Personne ne doit en prendre connaissance.

Exemple 2 : lors d'une partie à 3, il restera 12 cartes à dos rouge et 12 cartes à dos jaune une fois la distribution effectuée. Ces cartes devront être placées non loin du jeu, face cachée, et personne ne devra en prendre connaissance de toute la partie.



Ceci représente le dos de la main d'un joueur en début de partie

- Distribuez au hasard et face cachée 2 cartes de dieu à chaque joueur. Les cartes de dieu restantes (lorsqu'il y a moins de 6 joueurs) sont écartées et ne seront pas utilisées au cours de la partie. Tous les joueurs choisissent un des deux dieux qui leur a été distribués et en révèlent la carte simultanément. Ils la placent sur la table face visible devant eux. La capacité spéciale qui y est indiquée est utilisable immédiatement. Les marqueurs d'amour et haine sont donnés aux joueurs qui incarnent les dieux de l'amour ou de la vengeance (respectivement). Les cartes de dieu qui n'ont pas été sélectionnées sont écartées et ne seront pas utilisées au cours de la partie.

- Chaque joueur reçoit 5 pions en bois qui représentent les fortifications qu'il pourra ériger au cours de la partie (10 s'il incarne

le dieu des protecteurs). Déposez de côté, non loin du plateau de jeu, les pions en bois restants.



Voici ce qu'un joueur doit posséder comme cartes et jetons en début de partie

- Placez le marqueur de tour sur le tour 1, en haut à droite du plateau de jeu.



Décomposition d'un tour de jeu

Le premier joueur du premier tour est déterminé au hasard. Il reçoit le marqueur « premier joueur ». Durant les tours suivants, le premier joueur est celui qui est assis à la gauche du premier joueur du tour précédent.

Le tour se déroule toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie dure 9 tours. Chaque tour se compose de 4 phases qui doivent toujours se succéder dans cet ordre précis :

- Phase de destinée
- Phase de fortification
- Phase de combat
- Phase d'action

Phase de destinée

Distribution des peuples

Au début des tours 1, 3, 5 et 7, chaque joueur reçoit, au hasard et face cachée, une carte de destinée représentant un des peuples du jeu.

- Au tour 1, il reçoit la carte d'un peuple de taille 4.
- Au tour 3, il reçoit la carte d'un peuple de taille 3.
- Au tour 5, il reçoit la carte d'un peuple de taille 2.
- Au tour 7, il reçoit la carte d'un peuple de taille 1.

Toutes les cartes de destinée (dos marqué d'un chiffre) de la taille indiquée ci-dessus doivent être mélangées et une d'entre elles est distribuée au hasard et face cachée à chaque joueur. Les cartes restantes (lorsqu'il y a moins de 6 joueurs) sont écartées du jeu, toujours face cachée, et personne ne doit en connaître la nature.

Exemple 3 : à 3 joueurs, il restera toujours 3 cartes après chaque distribution. Ces cartes représentent les peuples qui ne seront soutenus par aucun joueur. Elles doivent être placées, face cachée, non loin du jeu et personne ne doit en prendre connaissance durant la partie.

Les cartes de destinée permettent de savoir quels peuples chaque joueur doit favoriser (voir le paragraphe « Conditions de victoire » page 14). Elles viennent s'ajouter à sa main de cartes d'action jusqu'à ce qu'elles soient utilisées et donc révélées. Ainsi, à la fin de la partie, chaque joueur représentera 4 peuples : un de taille 1, un de taille 2, un de taille 3 et un de taille 4. C'est leur développement qui déterminera le gagnant de la partie.

Soulèvement des peuples mineurs

Au début des tours 2, 4 et 6, chaque joueur, à tour de rôle et en commençant par le premier joueur, doit lancer une attaque à partir d'un territoire contrôlé par un peuple d'une taille dont la carte de destinée n'a pas encore été distribuée. Ainsi, au tour 2, chaque joueur devra lancer une attaque avec un peuple de taille 1, 2 ou 3. Lors du tour 4, les attaques seront lancées par des peuples de taille 1 ou 2 et, enfin, au tour 6, les attaques ne seront lancées que par des peuples de taille 1. La procédure à suivre pour résoudre ces attaques est indiquée au paragraphe « Phase de combat » page 10. Il n'y a aucune autre restriction quant aux territoires d'où proviennent ces attaques : il est même possible que plusieurs joueurs lancent des attaques provenant d'un même territoire au cours d'une même phase de destinée.

Prédictions

Au début du tour 7, après la distribution des peuples de taille 1, chaque joueur peut parier sur des peuples en plaçant simultanément

et face cachée devant lui 2 de ses cartes d'action (dos jaune ou rouge). Cette possibilité représente le côté fantasque des dieux : bien qu'ils défendent tels ou tels peuples, ils aiment aussi à parier sur le devenir d'autres civilisations. Il n'est pas conseillé d'engager de cette façon une carte d'action représentant un des peuples que vous représentez (dont vous possédez la carte de destinée) puisqu'elle ne rapportera aucun point supplémentaire lors du décompte final (voir le paragraphe « Conditions de victoire » page 14). Par contre, il est possible d'engager deux cartes d'action représentant le même peuple. Les paris sont facultatifs et il est possible de n'engager qu'une seule carte, voire pas de carte du tout.

Ici, le joueur vient de parier 2 cartes d'action (une à dos jaune et l'autre à dos rouge)



Phase de fortification

Phase de combat

Chaque joueur, à tour de rôle et en commençant par le premier joueur, doit lancer une attaque. Cette phase n'est pas optionnelle : il est obligatoire de lancer une attaque (et une seule) lors de cette phase.

Pour ce faire, le joueur choisit un territoire attaquant (qui contient obligatoirement un jeton de population) et un territoire attaqué (qui peut être vide de tout jeton de population). Ces deux territoires doivent être adjacents et pas contrôlés par le même peuple.

Durant la phase de combat proprement dite, il est formellement interdit d'attaquer, à partir d'un territoire contrôlé par un peuple dont vous avez révélé la carte de destinée (par contre, il est tout à fait possible d'attaquer à partir d'un territoire contrôlé par un peuple dont la carte de destinée a été révélée par un autre joueur ou dont vous n'avez pas révélé la carte de destinée).

Le joueur jette ensuite un dé. Sur un résultat de 3 ou +, le peuple attaquant prend le contrôle du territoire attaqué : le jeton de population qui s'y trouvait est détruit (ainsi qu'une éventuelle fortification) et



Le joueur 1 a révélé la carte de destinée des humains. Il ne peut donc pas attaquer avec eux durant la phase de combat.



Le joueur 2 peut attaquer les hauts elfes avec les amazones, mais pas les sorciers car le territoire visé n'est pas adjacent.

il est remplacé par un jeton de population du peuple attaquant (celui qui contrôlait le territoire attaquant).

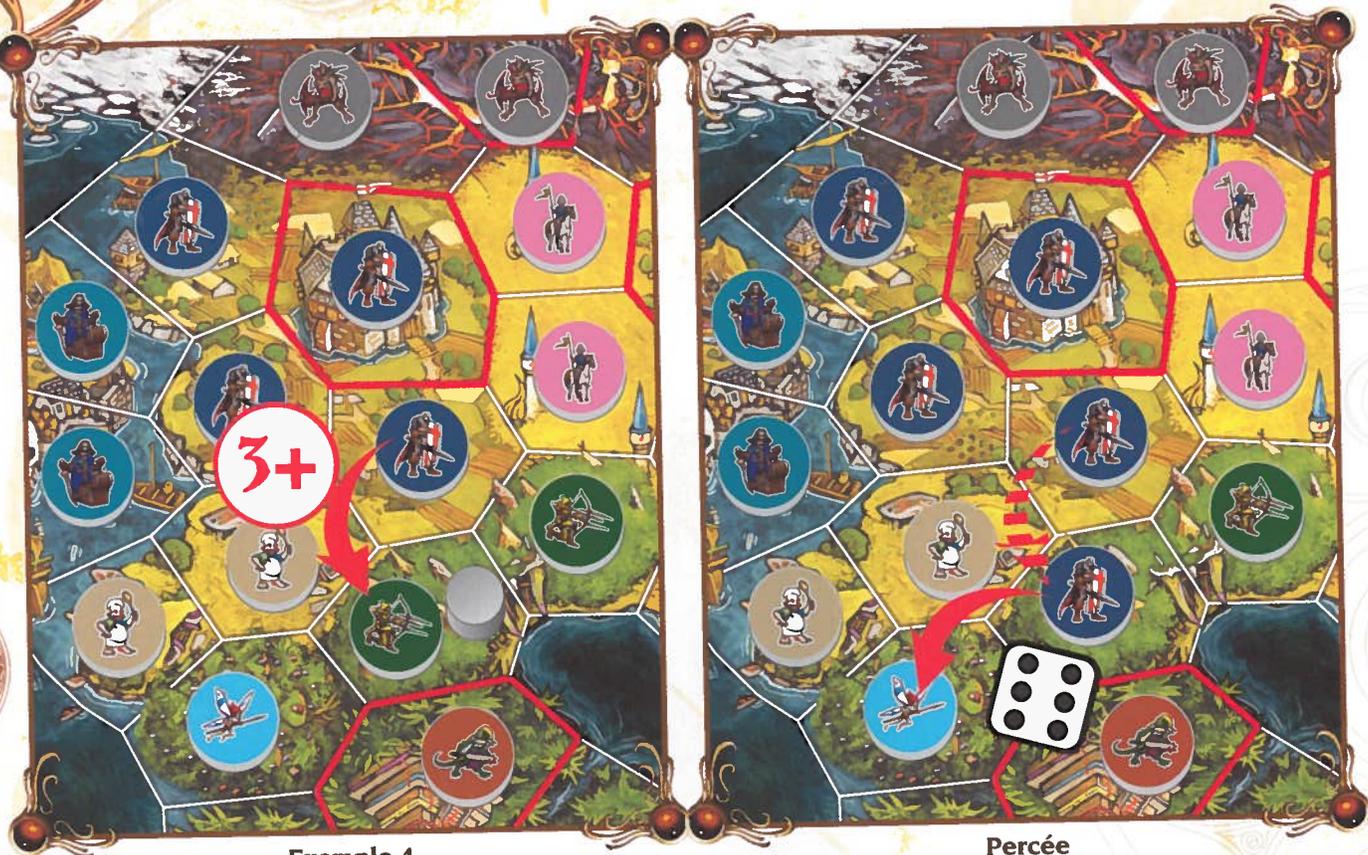
On applique toujours au résultat du jet de dé les 4 modificateurs suivants :

- **Le territoire attaqué est fortifié.....-1**
- **Le territoire attaqué contient une ville (entouré de rouge).....-1**
- **Niveau de technologie du peuple attaquant+X**
- **Niveau de technologie du peuple attaqué.....-X**

X représentant le niveau de technologie du peuple en question.

De nombreuses capacités spéciales de peuples et de dieux accordent des bonus en attaque ou en défense. Un bonus d'attaque est toujours ajouté au résultat du jet de dé et un bonus de défense est toujours retiré au résultat de ce même dé.

Exemple 4 : les Humains (niveau de technologie 2) attaquent un territoire fortifié et contrôlé par les Elfes des bois (niveau de technologie 1). Le résultat à obtenir est de 3 ou + (-1 pour la fortification, +2 pour le niveau de technologie des humains, -1 pour le niveau de technologie des elfes des bois).



Exemple 4

Percée

Sur un résultat de 6 « naturel » (avant tout autre modificateur) et si l'attaque est un succès, le combat se solde par une percée. Le joueur qui vient de lancer son attaque peut immédiatement en lancer une deuxième en partant du territoire nouvellement conquis (si, faute de jeton de population adéquat, le territoire n'est pas conquis, aucune percée n'est possible). Un deuxième 6 naturel ne permet pas de déclencher une troisième attaque.

Cas particuliers

- Si le peuple attaquant gagne le combat mais a déjà atteint sa taille maximale (le

double de sa taille), le territoire attaqué est détruit (le jeton de population qui s'y trouve est détruit, mais il n'est pas remplacé par un jeton de population du peuple attaquant puisque ce peuple n'en possède plus). Il reste donc libre de tout jeton de population. Aucune percée n'est possible dans un tel cas. Cependant, si le joueur souhaite que le peuple attaquant prenne le contrôle du territoire attaqué (et donc éventuellement bénéficie d'une percée), il peut détruire le territoire d'où a été lancée l'attaque afin de placer un jeton de population dans le territoire attaqué (voir **Exemple 5** ci-contre).

- Si le territoire attaqué ne contient aucun jeton de population, la prise de contrôle est auto-

matique, mais l'attaquant jette tout de même le dé pour tenter d'obtenir un 6 naturel et donc réaliser une percée.

Phase d'action

Chaque joueur, à tour de rôle et en commençant par le premier joueur, doit jouer une de ses cartes d'action (dos jaune, rouge ou marqué d'un chiffre). Cette phase, comme la phase de combat, n'est pas optionnelle : il est obligatoire de jouer une carte d'action (et une seule) par phase d'action.

Une fois jouée, une carte d'action est défaussée si elle porte un dos rouge ou jaune. Elle est gardée face visible devant celui qui vient de la jouer si elle porte un dos marqué d'un chiffre (afin que tous puissent se rendre compte que ce joueur a révélé la nature d'un des peuples qu'il représente). Toutes les cartes d'action portent le nom d'un peuple du jeu. Chaque carte d'action jouée peut être utilisée d'une des deux façons suivantes :

- Pour augmenter de 1 point le niveau de technologie du peuple correspondant. Augmenter le niveau de technologie d'un peuple permet d'accroître ses capacités d'attaque et de défense pour toute la durée de la partie. Placez un pion en bois sur l'emplacement qui correspond au peuple dont le niveau de technologie augmente.
- Pour utiliser la capacité spéciale du peuple correspondant. Il suffit alors de suivre la procédure décrite sur la carte d'action. Vous pouvez aussi consulter le guide du joueur pour de plus amples renseignements sur l'utilisation de cette capacité. Lorsque l'expression « lancez une attaque » est utilisée, il n'y a aucune restriction quant au territoire d'où provient cette attaque à moins que le contraire ne soit indiqué (il n'est pas obligatoire que l'attaque provienne d'un territoire contrôlé par le peuple dont la carte porte le nom). Il est même tout à fait possible d'attaquer à partir d'un territoire contrôlé par un peuple dont vous avez révélé la carte de destinée.



Pour prendre le contrôle du territoire conquis, les hobbits doivent libérer le territoire A.



Exemple 5

Colères divines

Si la carte d'action jouée porte le nom d'un peuple qui a été entièrement rayé de la carte (qui ne contrôle plus aucun territoire), aucune des actions indiquées ci-dessus n'est possible. Le joueur doit alors obligatoirement jeter un dé et appliquer immédiatement le résultat indiqué par la table des colères divines (voir le plateau de jeu et le guide du joueur). À moins que le contraire ne soit indiqué, toutes les décisions à prendre le sont par le joueur qui vient de jeter le dé (il choisit, par exemple, le territoire qui subit les effets de la colère divine).

Conditions de victoire

À la fin du tour 9, la partie est terminée. Chaque joueur place alors, face visible devant lui, les quatre cartes de destinée qu'il a reçues au cours de la partie et, éventuellement, les cartes d'action jouées face cachée au tour 7 (son ou ses paris).

- Chaque joueur marque **1 point** par territoire contrôlé par chacun des peuples qu'il représente (c'est-à-dire dont il possède la carte de destinée). Il marque **1 point supplémentaire** par territoire ainsi contrôlé qui contient une ville (entouré de rouge).



Exemple 6

Exemple 6 : un joueur possède les cartes de destinée des Humains (4 territoires dont une ville), des Nomades (5 territoires), des Hobbits (éliminés du jeu) et des Sorcières (1 territoire). Il marque 11 points.

- Il marque **3 points supplémentaires** par peuple symbolisé par les cartes d'action placées face cachée au tour 7 si ces peuples contrôlent autant de territoires que leur taille maximale. Il ne marque aucun point pour un peuple dont il possède la carte de destinée. Il marque 6 points s'il a parié deux fois sur le même peuple (et si ce dernier contrôle autant de territoires que sa taille maximale).

Exemple 7 : un joueur a parié au tour 7 une carte d'action portant le nom des Humains et une autre portant le nom des Amazones. Les Humains occupent 8 territoires et les Amazones 1. Il ne marque que 3 points puisque les Amazones ne contrôlent pas autant de territoires que leur taille maximale (qui est de 4).

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur. Les ex æquo sont possibles.



Exemple 7



Allés



Amazones



Barbares



Centatures



Chaos



Elfes des bois



Elfes noirs



Géants



Gnomes



Gobelins



Hauts Elfes



Hobbits



Hommes-lézards



Humains



Moines



Nains



Nécromanciens



Nomades



Ogres



Orcs



Peuple fée



Pirates



Sorciers



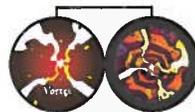
Voraces



Tour



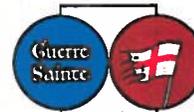
Tour



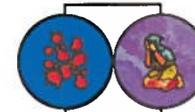
Vortex



Forteresse naine



Attaquant guerre sainte



Victime guerre sainte



Bonus Attaque +1



Bonus Attaque +2



Bonus Défense +1



Bonus Défense +2



Haine



Amour

