

Prières

Franck Genet

19 août 2011

Introduction

Chef spirituel d'un groupement religieux relativement récent, vous allez vous développer en convertissant de nouvelles villes. Plus vous aurez de temples, plus vous pourrez vous développer rapidement. Vous pourrez prier vos divinités pour obtenir leur soutien, par des Miracles ou par influence directe sur la conquête, jusqu'à ce que l'un des groupes religieux en concurrence domine.

Age :10+

Nombre de Joueurs :2-5 (?)

Durée d'une partie : ?

1 Matériel

- V cartes Ville
- F cartes Fin de partie
- M cartes Miracle, dont 6 cartes Annulation
- T jetons Temps Libre
- un jeton Fin de partie
- 6 cartes Temple Originel

2 Installation

Piochez au hasard autant de cartes Fin de partie que de joueurs - remettez les autres dans la boîte, elles ne serviront plus. Parmi les cartes piochées, tirez-en une au hasard, retournez la au milieu de la surface de jeu et posez le jeton Fin de partie dessus. Retournez face visible les autres cartes Fin de partie initialement piochées au centre avec la première (elles doivent toutes être visibles par tous les joueurs).

Prenez autant de cartes Miracle Annulation qu'il y a de joueurs mettez les autres cartes Annulation de côté (elle ne serviront plus). Mélangez les cartes Ville et Miracle restantes et faites-en un tas face caché au centre (accessible à tous).

Chaque joueur prend un Temple Originel et le place devant lui.

Le joueur étant entré dans un bâtiment religieux le plus récemment est le premier joueur. l'ordre du tour est ensuite le sens horaire.

Chaque joueur prend 20 jetons Temps Libre puis pioche 20 cartes (dans le tas Villes et Miracles) qui constituent sa Main.

3 Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en tours; chaque tour comporte une première phase de Développement, suivi d'une phase d'Imploration puis de Pioche. Lors de la phase de Développement, chaque joueur va à son tour pouvoir convertir de nouvelles villes en posant des cartes Ville et prier pour obtenir des Miracles affectant

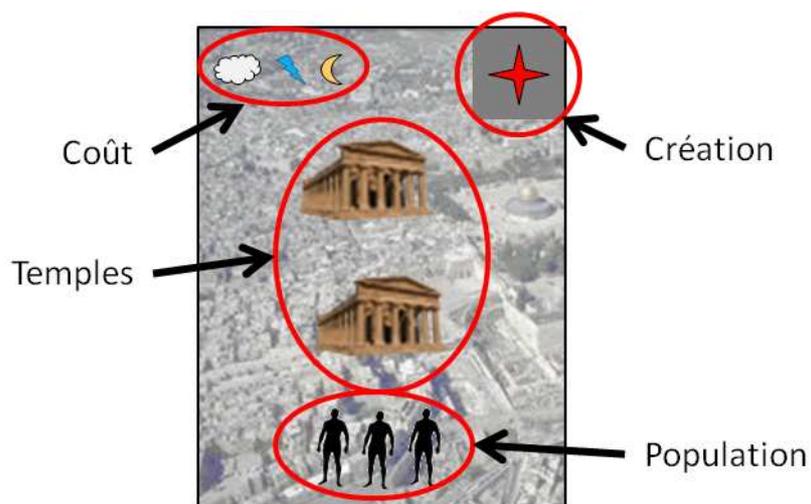


FIGURE 1 – Exemple de carte Ville décrivant ses différents éléments : son Coût (de 1 à 4 symboles), sa Création (symbole unique), ses temples (de 1 à 3) et sa Population (de 1 à 5).

son développement ou celui de ses adversaires. Lors de la phase d'Imploration, les joueurs vont implorer leurs divinité respectives pour les aider à vaincre leurs adversaires.

3.1 Phase de Développement

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent l'un après l'autre. A son tour, un joueur peut poser autant de cartes Ville qu'il y a de Temples dans toutes les Villes posées au tour précédent : à chaque tour, les cartes sont posées en une colonne décalée d'un rang à droite de la précédente. Pour poser une carte Ville, il faut défausser d'autres cartes Villes de sorte que les Créations des cartes défaussées soient égales au Coût de la Ville posée.

Miracles A tout moment de la phase de Développement, un joueur peut prier pour un Miracle : pour cela, il défausse un jeton Temps Libre (deux pour les Miracles annulant un autre Miracle) puis joue le miracle (si le Miracle est annulé, le jeton est quand même dépensé). Certains Miracles affecte vos cartes déjà posées ou celles d'un adversaire, certains des cartes que vous ou un adversaire êtes en train de poser, le moment de les jouer dépend donc de leur cible : un Miracle affectant une carte déjà en jeu doit être joué à votre tour, les autres sont joué en même temps que la carte qu'ils affectent. Si un Miracle affecte une carte en jeu, posez le Miracle à côté (ou dessous mais dépassant) de la carte ciblée pour mémoire.

Révélation A tout moment pendant son tour durant cette phase un joueur peut dépenser un jeton de Temps Libre et deux cartes Ville pour repiocher deux cartes dans la pioche Ville/Miracle. Cette action peut être faite autant de fois que voulu dans un même tour.

3.2 Phase d'Imploration

Lors de la phase d'Imploration, chaque joueur prie ses divinités pour vaincre ses opposants. Chaque joueur mise de façon secrète un certain nombre de jetons Temps Libre. Les mises sont révélées en même temps, puis défaussées ; le joueur ayant misé le plus peut choisir de placer le jeton Fin de Partie sur la carte Fin de partie de son choix. Cette carte donne des conditions qui mettent fin à la partie dès qu'elle sont rencontrées lorsqu'elle est active, à partir du tour suivant.

3.3 Phase de Pioche

Chaque joueur reconstitue sa Main à son maximum. **Attention** : la taille maximale de la Main d'un joueur est égale à son nombre de jetons Temps Libre. Si la pioche est vide, mélangez la défausse et reformez la pioche.

3.4 Temps libre

Chaque fois que vous priez pour obtenir un Miracle ou de l'aide pour dominer vos opposants, cela vous prend du Temps Libre que vous ne pouvez donc plus consacrer à l'organisation de l'expansion de votre congrégation. *A chaque début de phase de pioche, la taille maximale de votre Main est ajustée à votre nombre de jetons temps Libre.*

4 Fin de partie

Dès que les conditions de fin de partie de la carte Fin de partie active (avec le jeton Fin de partie depuis au moins le début du tour en cours) sont rencontrées la partie s'arrête (on ne fini ni le tour du joueur ni le tour de table) - cela peut être dès le tout début du tour.

Le joueur avec la plus grande Population (somme des Populations de ses cartes Ville en jeu) gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par le nombre de Temple, puis le nombre de Villes (le plus grand gagne).

Texte des cartes

Miracles

- **Annulation** : Le Miracle ciblé ne prend pas effet
- **Aggrandissement des Temples** : Le nombre de Temples de la Ville ciblée en jeu est doublé
- **Zèle** : Le nombre de Temples de la carte Ville ciblée en train d’être jouée est doublé
- **Fécondité** : La Population de la Ville ciblée en jeu est doublé
- **Immigration** : La Population de la carte Ville ciblée en train d’être jouée est doublé
- **Apparition** : La Ville ciblée en jeu compte double
- **Colère** : La Ville ciblée en jeu compte un Temple de moins
- **Fénéantise** : La Ville ciblée en train d’être jouée compte un Temple de moins
- **Epidémie** : La Population de la ville ciblée en jeu est réduite de un.
- **Stérilité** : La Population de la ville ciblée en train d’être jouée est réduite de un.
- **Naïveté** : La carte Ville ciblée requiert une Création de moins (au choix du lanceur du Miracle) pour être jouée
- **Certitude** : La carte ville ciblée en cours de pose voit son Coût doublé (chaque Création doit être payée deux fois).
- **Inspiration** : La Création de la carte Ville ciblée est doublée
- **Rage divine** : La Ville ciblée en jeu est défaussée
- **Ville fantôme** : La carte Ville en train d’être jouée est défaussée (son Coût est cependant dépensé par son lanceur)
- **Conversion** : Prenez la Ville ciblée d’un adversaire et posez la chez vous dans la colonne en cours (Si la Ville avait des Miracles déjà attachés, défaussez les)
- **Eclaircie** : Pendant le prochain tour, aucun joueur ne peut utiliser la Création “nuage”
- **Eclipse** : Pendant le prochain tour, aucun joueur ne peut utiliser la Création “lune”
- **Calme** : Pendant le prochain tour, aucun joueur ne peut utiliser la Création “éclair”
- **Voile de ténèbres** : Pendant le prochain tour, aucun joueur ne peut utiliser la Création “étoile”

Fins de partie

- **Mégalopole** : Le nombre total de Villes en jeu est supérieur ou égal à 10 fois le nombre de joueurs
- **Marchands des Temples** : Le nombre total de Temples en jeu est supérieur ou égal à 20 fois le nombre de joueurs
- **Surpopulation** : La Population totale en jeu est supérieur ou égal à 30 fois le nombre de joueurs
- **Développement rapide** : Un joueur au moins atteint ou dépasse (pendant que cette carte est active) 10 Villes
- **Domination spirituelle** : Un joueur au moins atteint ou dépasse (pendant que cette carte est active) 20 Temples
- **Grande fécondité** : Un joueur au moins atteint ou dépasse (pendant que cette carte est active) 30 en Population
- **Prière** : Un joueur au moins tombe à 0 Temps Libre pendant que cette carte est active
- **Activité religieuse** : Un Joueur a 10 points de Temps Libre ou plus de moins qu’un autre joueur
- **Supériorité géographique** : Un joueur a 20 Temple ou plus de plus qu’un autre joueur
- **Développement irrésistible** : La Population d’un joueur est supérieure de 30 ou plus à celle d’un autre joueur