

Le but du jeu:

Dans ce jeu, vous allez parcourir le temps pour rejouer trois périodes de l'histoire de Marseille. Mais la déesse Athena va brouiller toutes ses périodes dans un rêve fait de batailles.

Il y a plus de 2600 ans, naissait Marseille, fruit de l'amour dit on d'un marin phocéen Protis et de la fille d'un roi ségobrige (Nann), qui se nommait Gyptis. Les premiers temps se font dans la paix, mais le ciel s'assombri. Marseille a souvent subit les assauts de ses voisins proches ou plus lointains. Ainsi, un peu plus tard; les peuples voisins sous le commandement de Catumandus; un roi ségobrige, assiégèrent la ville. Mais Catumandus, dans son sommeil, vit une femme d'une figure menaçante, qui disait être une déesse. Cela l'épouvanta et lui fit faire la paix avec les marseillais. Il demanda à entrer dans leurs mers pour y adorer leurs dieux ; arrivé au temple d'Athéna, il aperçut sous le portique la statue de cette divinité qu'il avait vue en songe, et s'écria que c'était là cette déesse qui l'avait épouvanté dans la nuit, celle qui lui avait ordonné de lever le siège. Au cours de ce cauchemar, Athena raconta le futur à Catumandus, les nombreuses batailles que livrera la ville pour exister encore aujourd'hui. Le siège de César, le sac des Aragonais, le siège de Charles Quint. Autant de batailles qui vont s'entremêler pour former le déroulé du jeu auquel vous allez participer.

C'est un jeu de duel et de contrôle de territoires où le vainqueur sera celui qui gardera en dernier ses points de vie. Le ou les autres joueurs seront éliminés quand ils atteindront 0 point de vie.

Pour y parvenir, vous allez avoir une main de cinq cartes.

En jouant ces cartes, vous allez agir sur la pose de tuiles qui seront soit des marqueurs de point de vie en moins pour vos adversaires, soit des actions sur les ressources de vos ennemis. Le jeu est jouable par deux, trois ou quatre joueurs.

Mais attention, tout se brouille, les espaces temps se croisent.

Matériel:

Chaque joueur dispose de:

- 10 cartes de base identiques
- 64 tuiles (8 tuiles de 1 point de vie, 16 tuiles de 2 points de vie, 2 tuiles de 3 points de vie, 4 de feu, 17 de poisson et 17 d'eau)
- 1 sac qui contiendra les tuiles
- 1 plateau de jeu personnel qui permettra de noter son niveau de « moral », son niveau de ressource en eau, en nourriture, représenté par des poissons.
- Des marqueurs point de vie, moral, eau et poisson

Ainsi qu'un plateau de jeu principal.

Les cartes raconteront aussi des bouts d'histoire de Marseille: Massalia au moment du siège de Jules César. Marseille en 1423, le sac des Aragonais et Marseille en 1524, le siège de Charles Quint.

Zone de jeu:



1 - Le plateau de jeu. C'est sur ce plateau que vous allez poser les tuiles et gagner des territoires.

2 - Le plateau perso d'un joueur. Sur ce plateau, le joueur va poser sa pioche (engagement), sa réserve, les cartes du cimetière, les ressources moral, poisson, eau, les marqueurs de score.

3 - La zone de pose de votre main. Vous allez jouer au moins 5 cartes à votre tour. Posez vos cartes dans cette zone pour que tout le monde puisse les voir. En haut, 4 positions pour vos éventuels éclaireurs. En bas, les autres cartes en jeu. Ensuite, hormis les éclaireurs, les cartes iront dans la zone de réserve. Cette zone est facultative, cela apporte juste un peu de clarté.

4 - Le sac de pioche des tuiles. Si sur une carte, une action permet un placement de tuile, c'est dans ce sac que la tuile sera piochée.

5 - La pioche de la zone de renfort. Pour peupler la rivière en dessous, cette pioche contient les cartes qui vous permettront de construire une main de plus en plus forte.

6 - La zone de renfort. Achetez les cartes de cette rivière pour étoffer votre main.

7 - Le Panthéon. Bannissez des cartes et elles iront au Panthéon auprès d'Athena. La carte ne reviendra plus en jeu. Cela ne pourra que rendre vos mains plus fortes. Zone facultative pour plus de clarté.

8 - Les marqueurs de ressources. Vous allez placer des tuiles sur les zones ressources et porter ainsi vos attaques. Pour plus de clarté, posez une figurine dessus. Ici ce sont des figurines, mais de simples pions de couleur suffiront.

9 - Le dé de marque. Vous pouvez porter vos coups sur un ou plusieurs adversaires. Si par exemple, vous portez une attaque de 6 sur le joueur bleu et 4 sur le joueur vert, placez le dé bleu avec le chiffre 6 au dessus de la zone de points de son plateau perso, cela sera plus simple à comprendre. Si vous jouez en temps réel, vous pouvez vous passer des dés, chaque joueur aura ses cartes en main et pourra dire au moment de l'attaque si il a un bouclier qui pare ou non l'attaque totalement ou en partie.

10 - Le sac de pertes. Au cours de la partie, vous allez perdre des tuiles. Vous pouvez les mettre dans le petit sac gris devant votre plateau perso pour éviter que les tuiles ne soient en vrac. C'est un élément facultatif mais qui permet plus de clarté. Sans ce sac, il est conseillé de retourner les tuiles perdues que vous posez au dessus de votre plateau perso. Cela ajoute de la difficulté à vos adversaires pour savoir ce qui reste comme tuiles dans votre sac de pioche.

Description d'une carte de rôles:

En haut à gauche, on trouve le coût de la carte en ambre. Ici la carte vaut un ambre. Vous aurez de quoi acheter les cartes notamment grâce aux premières cartes de base. **En dessous on trouve le lieu.** Bleu pour la mer, orange pour la terre, rien si la carte est jouable partout. Bleu, la ou les tuiles seront des marins, la bataille a lieu en mer. Orange, des soldats, la guerre fait rage sur terre.

Zone Titre de la carte et quelques actions possible. Ici nous avons le niveau de poisson augmenté de 1.

Zone Actions de la carte: actions directes à gauche, un texte qui décrit une combinaison possible avec d'autres cartes (actions sur la droite), des actions si on active un éclaireur (à droite).

Zone historique: une courte information sur l'histoire de Marseille.



Autre exemple. Ici la carte vaut 5.

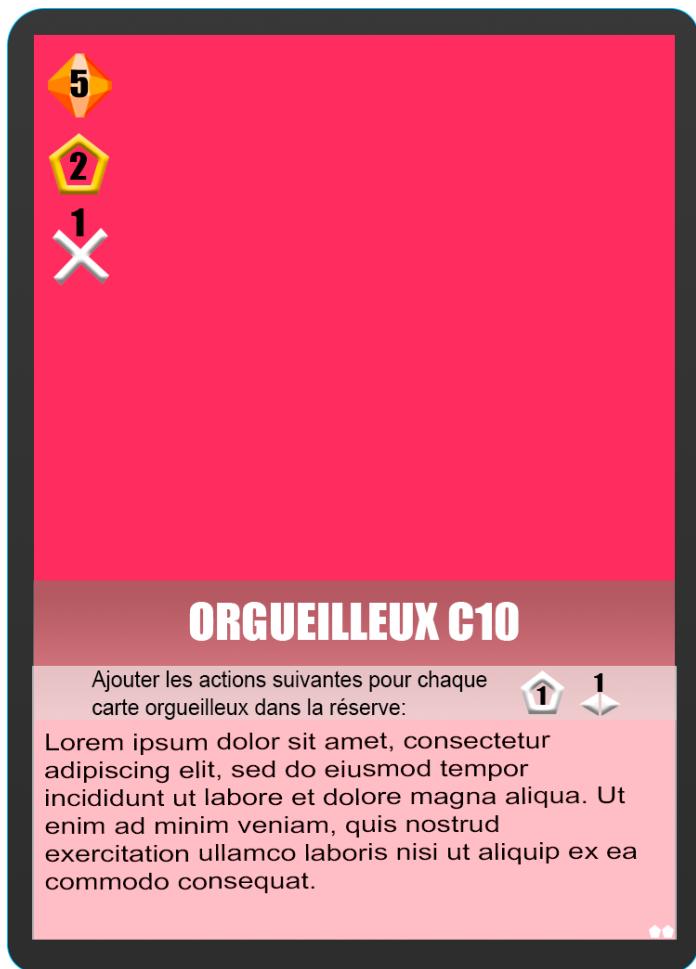
En dessous on trouve le lieu. Orange, la carte va agir sur les tuiles de terre. Nous pouvons placer 2 tuiles issues du sac.

Ici, nous avons un action de suppression d'une tuile (sur la terre donc) d'un adversaire.

Zone Titre de la carte.

Zone Actions de la carte: un texte qui décrit un combo possible avec d'autres cartes. Ici, pour chaque carte de cette même famille (les orgueilleux) dans la réserve, on ajoute un placement de tuile (sur terre) et un déplacement.

Zone historique: une courte information sur l'histoire de Marseille.



Quelques pièces ou zones particulières:



Sur le plateau de jeu, des zones particulières seront activées par la pose de tuiles, nous allons les expliquer dans la suite des règles.

Mise en place:

Chaque joueur débute avec 10 cartes, les 10 cartes de base, constituées de 6 cartes ambre (6 points d'achat), 2 cartes soldat (pose de tuile sur la terre) et 2 cartes marins (pose de tuile sur la mer). Ces 10 cartes doivent être mélangées et posées dans la zone de pioche.

Toutes les cartes des quatre familles (88 cartes) doivent être mélangées et posées, dans la zone de pioche commune. 6 cartes vont être piochées, face visible, pour former la rivière qui constituera la zone de renfort. Nous allons expliquer son mécanisme bientôt.

Mettez dans votre sac toutes les tuiles de votre couleur.

Placez sur le marqueur 5 votre niveau d'eau, ainsi que votre niveau de poissons.

Placez un cube sur le maximum de points de vie de votre plateau personnel (cela dépend du nombre de joueur et de votre position).

Piochez 5 cartes de votre zone d'engagement (votre pioche).

Vous allez avoir ainsi 5 cartes en main.

Déterminez le premier joueur au hasard et jouez dans le sens horaire.

A 2 joueurs, le premier joueur à 29 points, le second 30.

A 3 joueurs, le premier à 28 points, le deuxième 29 points, le 3 troisième 30 points.

A 4 joueurs, le premier à 27 points, le deuxième 28, le troisième 29 et le quatrième 30 points.

Déroulement de la partie:

Vous avez donc 5 cartes en main pour commencer. Vous allez effectuer les actions prévues sur chaque carte. A la fin de votre tour, vous posez les cartes jouées dans la zone de réserve, faces visibles, elles vont bientôt revenir sur le terrain. Si au début de votre tour, il ne reste plus de carte dans la zone d'engagement, reprenez les cartes de la réserve, mélangez les, et posez les dans la zone d'engagement, faces cachées, c'est votre nouvelle pioche.

L'action de pose de tuile vous permet de poser une tuile sur la ou les zones que permet la carte. Soit uniquement sur la mer pour les marins. Soit sur la terre pour les soldats.

Mais vous n'allez pas pouvoir poser vos tuiles n'importe où.

Sur la carte, vous avez des emplacements ressources. En dessous de cette ressource, vous avez un chiffre. C'est le nombre de cases adjacentes où vous devez au préalable avoir déjà posé une tuile pour pouvoir poser une tuile dessus. Les cases adjacentes possibles sont repérées par un point rouge. Sur vos tuiles, il y a une action, comme le feu, une ressource comme l'eau ou le poisson, des points de vie.



Tout cela ne sera actif que si vous êtes sur un emplacement ressource. Comme case adjacente, on entend les cases qui sont autour d'une case. Une case mer n'a pour voisine adjacente que les cases mer. Une exception, pour l'effet de la tuile feu, il se fait sur toutes les cases, y compris la mer. Pour les cases terre, les cases voisines sont parmi les cases terre.

Mais comment on choisit la tuile que l'on va jouer ?

Vous avez l'ensemble de vos tuiles dans un sac. Vous allez en piocher une au hasard. Si les cartes jouées permettent de poser plus d'un tuile, posez déjà la première tuile issue du sac, avant d'en piocher une suivante.

Nous avons déjà évoqué la zone de renfort. Au début 6 cartes piochées d'un paquet de 88 cartes mélangées et ces 6 cartes sont placées, face visible, dans une rivière de cartes que vous pouvez désormais acheter. Une ou plusieurs en fonction du nombre d'ambres que vous pouvez jouer. Si vous achetez une carte, elle va dans votre zone de réserve, face visible, afin d'être jouée lors d'un prochain tour. Une carte qui sort de la rivière doit être remplacée immédiatement par une autre carte piochée dans le paquet renfort. Donc, si vous avez de quoi acheter plusieurs cartes, attendez que la première carte achetée soit remplacée, un meilleur choix peut apparaître.

Vous êtes libre d'effectuer les actions de vos cartes dans l'ordre de votre choix mais une action faite est définitive. Si vous jouez deux cartes ambre pour acheter une carte et que vous jouez ensuite une carte qui permet d'avoir un pouvoir d'achat d'1 ambre, cela ne se cumulera pas avec les 2 précédents.

Des cartes sont particulières: les cartes éclaireurs. La plupart des cartes, une fois jouées, vont dans la zone réserve, faces visibles. A l'exception des cartes éclaireurs. Elles possèdent des points de vie personnels et du coup, une fois jouées, elles restent sur le terrain pour être jouées si on le désire dès le prochain tour. Vous faites les effets de la carte éclaireur quand vous l'avez en main, puis aux tours suivants, vous pouvez décider d'activer à nouveau un éclaireur (inclinez la carte de 90 degrés pour le signaler; une seule fois par tour) et faire ses effets et notamment le texte écrit après le mot activer. A la fin du tour, redressez les cartes éclaireurs activées. Une carte éclaireur ne disparaît que si une carte a le pouvoir de la détruire, elle va alors dans la zone cimetière, ou bien quand elle a perdu tous ses points de vie, elle rejoint également la zone cimetière. Les cartes éclaireurs peuvent perdre leur

point de vie au cours de plusieurs tours. Vous pouvez par exemple vous aider d'un dé pour vous souvenir du niveau de point de vie en cours.

C'est au tour d'un ennemi de jouer sa main.

Il est temps de reconstruire votre main de 5 cartes car des cartes peuvent vous protéger des attaques car elles possèdent un bouclier. Vous parez les attaques d'autant de points qu'inscrit sur le bouclier. Vous pouvez cumuler les points de vie sur les boucliers. Quand vous montrez votre carte avec un bouclier, elle n'est pas jouée, elle reste dans votre main. Elle ne perd pas sa valeur de bouclier. Elle protège les points de vie des éclaireurs également.

Attention, au cours du jeu, vous risquez de perdre une carte de votre réserve, notamment si votre niveau d'eau ou de poisson atteint 0. En effet, si votre ennemi vous a fait atteindre une de vos ressources, eau ou poisson au niveau zéro: vous devez vous départir d'une de vos cartes dans la réserve. Vous allez mélanger les cartes de votre réserve, présenter les cartes faces cachées à votre adversaire et il choisira une carte qui ira dans la zone cimetière (face cachée), ce qui va exclure la carte de la partie, au moins temporairement. Vous avez perdu un combattant, mais en contrepartie, puisque vous êtes moins nombreux, votre niveau d'eau ou de poisson revient à 5. Au contraire, vous avez atteint le niveau 10 en eau ou poisson: vous allez pouvoir récupérer une carte du cimetière. Récupérez la ou les cartes du cimetière, mélangez les et récupérer une carte, elle ira face visible sur le dessus de votre zone réserve. Comme vous êtes plus nombreux, votre niveau d'eau ou de poisson revient à 5.

Certaines cartes vous proposent de bannir une carte de votre main ou de votre réserve. Bannir une carte c'est la retirer du jeu, elle ne rejoint même pas le cimetière mais va auprès d'Athena pour observer tout cela d'en haut. Cela vous permet de rendre vos cartes jouables plus homogènes, les cartes fortes peuvent revenir plus souvent.

Les familles de cartes:

Il y a quatre familles de cartes, chacune avec leurs spécificités.

- Les solidaires (cartes vertes): ces cartes permettent de récupérer des points de vie perdus et les combinaisons se font en possédant d'autres cartes solidaires.



- Les coriaces (cartes marrons): ces cartes vous apportent de l'ambre pour acheter d'autres cartes et les combinaisons se font en possédant des éclaireurs.



- Les orgueilleux (cartes rouges): ces cartes ont des actions plus fortes et les combinaisons se font avec d'autres cartes orgueilleux dans la réserve.



- Les braves (cartes bleues): ces cartes vous apportent de l'ambre pour acheter d'autres cartes et les combinaisons se font si vous avez joué toutes les familles lors d'un tour.



Vous venez d'activer une case ressource en plaçant dessus une tuile:



- Si c'est une tuile feu, l'effet est dévastateur. Vous pouvez supprimer 5 tuiles adjacentes de la première couronne ou de la seconde couronne. Ici, le joueur bleue a posé une tuile feu. Il peut supprimer la tuile rouge poisson et la tuile verte 1 PV dans la première couronne et les deux tuiles vertes 1 PV et la tuile rouge poisson de la seconde couronne.

- Si c'est une tuile eau, vous faites perdre 1 en ressource eau à un adversaire de votre choix.
- Si c'est une tuile poisson, vous faites perdre 1 en ressource poisson à un adversaire de votre choix.
- Si c'est une tuile de point de vie, vous faites perdre le niveau indiqué sur la tuile, multiplié par le nombre inscrit sur le plateau, sur le compteur de point de vie d'un ou plusieurs adversaires si il a n'a pas d'éclaireur. Par exemple la tuile vaut 1 point de vie, et la case recouverte vaut 4, vous avez 1x4 points de vie à faire perdre. Si la tuile était de 2, vous avez de 2x4 soit 8 point de vie à faire perdre. Si il a des éclaireurs, c'est l'éclaireur ayant le plus de points de vie qui prend l'attaque en premier, sinon c'est le compteur point de vie des adversaires. Vous pouvez répartir la baisse à votre convenance. Attention, si vous décidez de porter une attaque à un adversaire et qu'il a en main une ou plusieurs cartes avec des boucliers, il va parer les coups et les coups seront perdus sans possibilité de changer de cible.

Certaines cases ressources sont plus facile a atteindre (que 2 cases adjacentes à remplir avant de les atteindre contre 3 ou 4 pour les autres). Vos ennemis peuvent plus rapidement les reprendre. Car il est tout à fait possible de récupérer par vos actions, une case précédemment conquise par un adversaire (dans les mêmes conditions à savoir le nombre nécessaire de cases adjacentes possédées). Si cela se produit, vous activez l'action de la tuile.

Activer une case ressource, c'est augmenter son niveau de moral. Perdre une case ressource, c'est diminuer son niveau de moral. Le niveau change en fonction du chiffre sur la case. A 10 de moral, vous portez une attaque de 3 points de vie. A 20 de moral, vous portez une attaque de 5 points de vie. Cela ne se produit qu'une fois par palier.

L'action de déplacement d'une tuile ne s'applique pas aux tuiles sur une case ressource. Vous pouvez utiliser l'action de supprimer une tuile sur ces cases ressources.

Il est possible de poser une tuile sur une autre tuile. Mais l'action de la tuile ne se produira pas. Par contre, la tuile en dessous est ainsi protéger de l'action de suppression tant qu'elle est recouverte.

Le propriétaire d'une tuile retournée peut la retourner plus tard.

Une tuile retournée sur sa face cachée ne comptera pas dans le calcul des tuiles adjacentes. Si vous retournez une tuile sur une case ressource, si les conditions pour son activation sont toujours présentes (nombre de cases adjacentes possédées), vous pouvez de nouveau porter les coups en point de vie.

La fin de la partie est atteinte quand un seul joueur possède encore des points de vie.

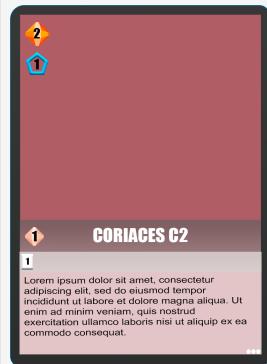
Les effets des cartes:



ACHAT La carte me donne 2 ambres pour faire des achats. **POISSON**

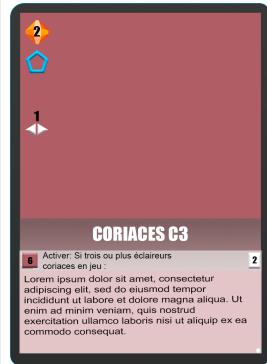
J'augmente ma jauge poisson de 1.

COMBO Des combinaisons sont possibles en fonction des familles de cartes.



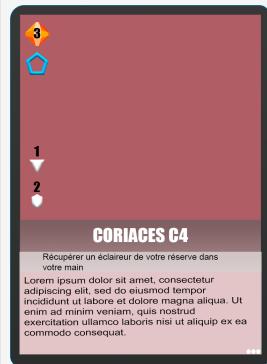
PLACEMENT Placement d'une tuile (ici sur la mer)

PIOCHE Je peux piocher une carte que j'ajoute dans ma main.



DEPLACEMENT Déplacement d'une tuile (ici sur la mer) d'une case adjacente. Votre tuile ou celle d'un adversaire.

ECLAIREUR Carte éclaireur. Elle possède des points de vie, à gauche. Si on l'active (inclinée), on ajoute l'effet indiqué. Ici, si on a trois ou plus éclaireurs coriaces en jeu, on pioche 2 cartes.



RETOURNEMENT Retournement d'une tuile (ici sur la mer).

BOUCLIER Bouclier de 2. Nous pouvons parer 2 d'attaque.

EFFET SANS CONDITION Effet immédiat sans condition, vous pouvez récupérer un éclaireur qui est dans votre réserve.



SUPPRESSION Suppression d'une tuile (ici sur la terre).



EAU J'augmente ma jauge eau de 1.



SOIN Récupérez 4 points de vie.