



EPHYRAN

 RÈGLE DU JEU

 CÉDRIC DUWELZ
 OLIVIER FAGNÈRE





Athéna, connue pour être la déesse de la guerre, était aussi celle de la paix ainsi que la protectrice de la cité et la gardienne des villes. Elle n'aimait pas les batailles et au contraire, elle était heureuse quand elle pouvait faire cesser une querelle.

C'est dans cet esprit qu'elle demanda aux dieux des 4 éléments : Poséidon, dieu de la mer et de l'eau ; Gaïa, déesse de la terre ; Eole, dieu de l'air et Héphaïstos, dieu du feu, de bâtir une cité prestigieuse : EPHYRAN ! Chacune des divinités y serait représentée par son élément et il faudrait y faire vivre l'ensemble des créatures mythologiques représentatives de ces éléments ! Les dieux se mirent au travail : un lagon bleu pour les créatures marines, la terre sacrée pour les créatures terrestres, la forêt interdite pour les créatures volantes et la montagne enflammée pour les créatures de feu...

Il semblerait qu'Athéna ne réussit pas son pari et aujourd'hui, il n'y a plus aucune trace de cette cité. Aucune ? Il se murmure cependant que la ville actuelle de Corinthe serait un vestige de cette cité et aurait été bâtie sur les ruines d'EPHYRAN...

Pour preuve, le symbole choisi pour la ville n'est autre que le cheval ailé : Pégase !

Et vous, serez-vous capable de bâtir EPHYRAN, la cité rêvée d'Athéna ?

BUT DU JEU

Chaque joueur incarne l'un des dieux et a pour but de bâtir la cité d'Ephyran la plus prestigieuse possible.

La cité doit être composée des **4 Territoires des dieux** (Chaque Territoire étant divisé en 4 zones), disposés dans cet ordre : **le lagon de Poséidon** (bleu), **les terres de Gaïa** (marron), **la forêt d'Eole** (vert) et **la montagne d'Héphaïstos** (rouge). Pour obtenir le plus de prestige possible, il faut veiller à diversifier les créatures mythologiques qui peuplent votre cité, et y ajouter des objets magiques offerts par les dieux. Vous pouvez également essayer de récupérer les quelques zones qui contiennent déjà l'un de ces objets...

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit (ou choisit) **la carte du dieu** qu'il incarne et la pose devant lui.

On distribue ensuite **une carte Dionysos** à chaque joueur (les autres sont mises de côté) et on complète la main de chaque joueur avec 4 cartes de la pioche.

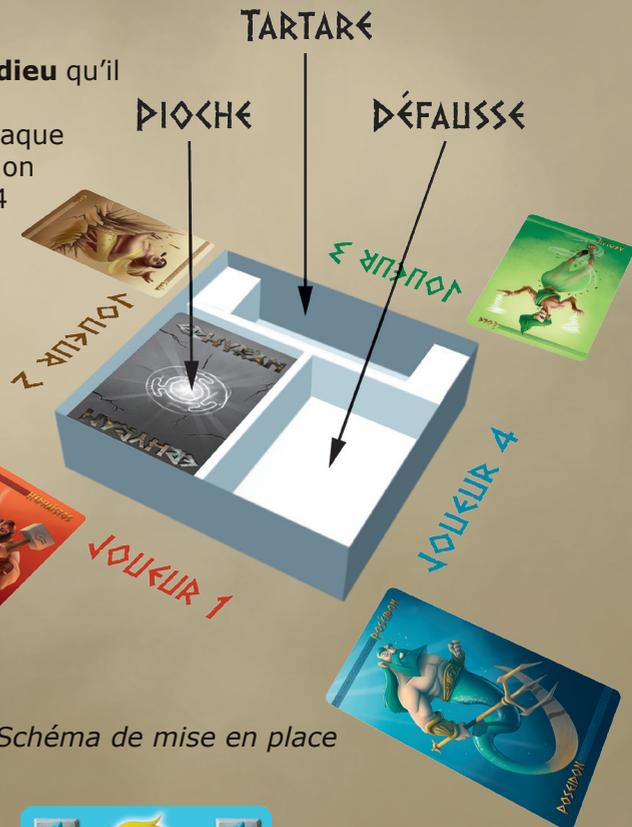


Schéma de mise en place

Le 1^{er} joueur pose devant lui le **jeton d'Athéna**. On dispose les **jetons « objet magique »** faces cachées près de l'espace de jeu.

DESCRIPTION DES CARTES

Chaque carte est constituée de deux parties.

Sur chaque demi-carte, il y a soit une zone d'un **Territoire**, soit un **Renfort**.

Il faudra donc faire les bons choix pour savoir lesquelles jouer et lesquelles sacrifier !



← TERRITOIRE



← RENFORT

LES DEMI-CARTES TERRITOIRE

N° de Zone : sur chaque demi-carte les zones des Territoires sont numérotées de 1 à 4.

Il est obligatoire de posséder la zone 1 du Territoire pour pouvoir bâtir la zone 2, puis la zone 3 et enfin la zone 4 !

Créature : sur chaque demi-carte, il y a une créature mythologique. Chaque créature différente vous rapporte un point de prestige pour votre cité.

Objets magiques : certains Territoires contiennent déjà des objets magiques : la foudre de Zeus, le Trident de Poséidon ou la chouette d'Athéna rajoutent des points de prestige à votre cité.

(cf. page 08 : **Les objets magiques**)



LE TOUR DE JEU

A son tour, chaque joueur peut effectuer, au choix, l'une des actions suivantes :

- **Ajouter un Territoire à sa cité** (si cela est possible) en respectant l'ordre de pose, à la suite des Territoires du même type, à côté de son dieu.

Un rappel de l'ordre de pose est présent sur le tiroir de pioche.



Attention : 1 seul exemplaire de chaque Territoire est autorisé dans une cité !

- **Jouer une carte Renfort** et en appliquer son effet (cf. pages 06-07 : **Les Renforts**).
- **Echanger un Territoire non-recouvert** de sa cité en le défaussant et en le remplaçant immédiatement par un autre de sa main.
- **Se défausser d'une carte** : s'il ne veut ou ne peut pas jouer de carte dans sa cité avec l'une des 3 autres actions, le joueur doit alors se défausser de l'une des cartes de sa main.

Pour terminer son tour de jeu, le joueur actif pioche une nouvelle carte : soit sur le dessus de la pioche soit sur la défausse.



Schéma de construction d'une cité

DIONYSOS

Dionysos, dieu des fêtes et de la folie, peut prendre l'apparence de n'importe quelle créature mythologique et remplacer n'importe quelle carte zone de Territoire.

Un joueur peut également récupérer une carte Dionysos dans la cité d'un adversaire en la remplaçant par la zone de Territoire correspondante. Dionysos doit alors être immédiatement reposé dans sa propre cité (il ne peut pas revenir dans sa main !).

Plusieurs cartes Dionysos peuvent être jouées dans une même cité. Cependant, pour le décompte des points de prestige, Dionysos compte comme une créature et ne peut donc rapporter qu'1 seul point par cité (même si vous en avez plusieurs). De plus, la présence de Dionysos dans un Territoire ne permet pas de remporter le **BONUS CRÉATURES**.



LES RENFORTS

Ils sont de quatre types :

- **Les Renforts de pioche** : Ils permettent d'améliorer notre tour de jeu en changeant notre façon de piocher.
- **Les Renforts d'Athéna** : Ils permettent d'effectuer une action spéciale destinée à aider le dieu à bâtir sa cité.
- **Les Renforts d'Arès** : Ils permettent d'effectuer une action spéciale destinée à ralentir ou à gêner les autres dieux dans la construction de leur cité.



• **Les Renforts de défense** : Le « Bouclier d'Athéna » et la « Magie d'Hécate » ont plusieurs effets :

- Ils permettent **de se protéger ou d'empêcher l'activation** d'un autre Renfort. Ces cartes sont jouées « à la volée », pendant le tour des joueurs adverses. Dès qu'un Renfort de défense est utilisé, le joueur complète immédiatement sa main à partir de la pioche uniquement.

Les icônes rouges (en haut à gauche) rappellent les effets qui peuvent être contrés par les Renforts de défense.



Attention : Toutes les cartes Renforts jouées, sont défaussées dans le Tartare (cf. Schéma de mise en place), et non pas dans la défausse classique ! Les cartes éventuellement affectées par ces Renforts sont également placées dans le Tartare. Il est strictement INTERDIT de piocher dans le Tartare !

- Ils permettent également de **verrouiller ou déverrouiller** un Territoire. S'il est satisfait de la composition de l'un de ses Territoires, un joueur peut, lors de son tour, décider de verrouiller une partie de sa cité.

Pour cela, il place la carte Renfort « Bouclier d'Athéna » à la suite de ses zones de Territoire. Lorsqu'un Territoire est verrouillé, plus personne (même lui-même) ne peut modifier ce Territoire : il est protégé contre toute attaque (échange, destruction, vol d'objet magique...) !

Seule la carte « Magie d'Hécate » peut déverrouiller un Territoire. N'importe quel joueur peut décider, lors de son tour, de la jouer pour briser la protection mise en place.

Une fois le Territoire déverrouillé, les cartes Renforts « Bouclier d'Athéna » et « Magie d'Hécate » sont alors défaussées dans le Tartare, comme toutes les autres cartes Renforts.

LES OBJETS MAGIQUES

Certains Renforts permettent soit de gagner, soit de voler un objet magique supplémentaire pour augmenter le prestige de sa cité.

- **Lorsqu'on doit prendre un objet magique :** on pioche un jeton « objet magique » face cachée. Après avoir consulté sa valeur, on doit le placer immédiatement (face cachée) sur la zone de Territoire de son choix (recouverte ou non). Les deux éléments sont à présent liés jusqu'à la fin de la partie. On ne peut pas déplacer un objet magique.



Précisions :

- Un seul objet magique est autorisé par Territoire.
- Un objet magique peut être rajouté sur un Territoire déjà magique.
- Un Territoire détruit ou volé le sera avec l'objet magique qu'il contient !
- En cas d'échange de Territoire avec sa propre main, l'objet magique est perdu et il est défaussé définitivement.

- **En cas de vol d'un objet magique :** le joueur qui récupère l'objet magique peut consulter sa valeur avant de le replacer (face cachée) dans sa propre cité.

La foudre de Zeus rapporte 3 points de prestige, le trident de Poséidon 2 points et la chouette d'Athéna 1 point. Attention, le casque d'Arès fait perdre 1 point de prestige à sa cité !



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque la pioche est vide (même s'il reste des cartes dans la défausse) ou lorsqu'un joueur pose la 16^{ème} carte de sa cité.

On termine alors le tour afin que tous les joueurs en aient joué le même nombre, puis on passe au décompte des points de prestige.



DÉCOMPTÉ DES POINTS

Tout d'abord, on révèle les objets magiques présents sur chaque cité. Puis, on commence le décompte des points de prestige en procédant par Territoire et en commençant par le Territoire de son dieu :

- Chaque créature mythologique différente rapporte **1 point de prestige**.
BONUS CRÉATURES : 4 créatures différentes dans un Territoire (sans Dionysos) rapportent 1 point de prestige supplémentaire (soit 5 points pour le Territoire).
- On ajoute **les points de prestige** des Territoires déjà magiques ainsi que ceux **des objets magiques** qui ont été ajoutés sur les zones du Territoire.
- Les points de prestige du Territoire de son dieu sont **doublés**. (ex : si j'ai 5 points sur le lagon de Poséidon et que j'incarne Poséidon, je marque donc 10 points).
- **BONUS CITE** : le 1^{er} joueur qui réussit à terminer sa cité remporte 3 points de prestige. Chaque joueur qui réussit également à terminer sa cité durant le tour remporte 1 point de prestige supplémentaire.

Le vainqueur est le joueur qui a réussi à bâtir la cité d'EPHYRAN la plus prestigieuse pour Athéna. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire !



DÉTAIL DES CARTES RENFORTS

RENFORTS DE PIOCHE

Castor & Pollux



La gémellité de Castor et Pollux vous permet de piocher 2 cartes (au lieu d'une) et de rejouer immédiatement une carte parmi les 6 de votre main. Il est cependant interdit de jouer un autre Renfort.

Les grées



Les grées vous permettent de piocher 3 cartes (une pour chacune des grées). Cependant, leur œil unique ne vous permet d'en garder qu'une. Les autres cartes sont placées sur la défausse dans l'ordre de votre choix.

RENFORTS D'ATHÉNA ET D'ARÈS

ATHÉNA

Échange de Territoire



Ce Renfort vous permet d'échanger une zone de Territoire de votre cité par une autre équivalente :

- soit avec celle d'un adversaire
- soit avec votre main

C'est le seul moyen pour changer un Territoire déjà recouvert !



Prendre un objet magique



Ce Renfort vous permet de prendre un objet magique et de l'ajouter (face cachée) sur l'un de vos Territoires.



ARÈS

Destruction d'un Territoire



Ce Renfort vous permet d'obliger un adversaire à défausser une des zones de Territoire de sa cité. Il doit obligatoirement choisir une zone non recouverte.



Vol d'un objet magique



Ce Renfort vous permet de voler un objet magique à l'adversaire de votre choix et de l'ajouter (face cachée), après avoir consulté sa valeur, sur l'un de vos Territoires.



RENFORTS DE DEFENSE

Bouclier d'Athéna



Ce Renfort vous permet de contrer et d'empêcher les effets :

- Echange de Territoire
- Destruction de Territoire

Il vous permet également de **verrouiller** un Territoire.

Magie d'Hécate



Ce Renfort vous permet de contrer et d'empêcher les effets :

- Prendre un objet magique
- Voler un objet magique

Il vous permet également de **déverrouiller** un Territoire en détruisant le Bouclier d'Athéna.