

Prières

Franck Genet

31 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 utiliserez vos fidèles pour vous développer plus rapidement ou entraver la marche des opposants ; vous prierez vos divinités pour obtenir leur soutien par des Miracles ou les Implorer pour obtenir la victoire ; et ce 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 Développement/Ville
- 25 cartes Développement/Miracle, dont 6 cartes Annulation
- 10 cartes Fin de partie
- 100 jetons Implication
- 1 jeton Fin de partie
- 10 cartes Temple Originel
- 64 jetons pour marquer les changements sur les Villes
- 2 jetons Intervention Humaine

2 Installation

Piochez au hasard autant de cartes Fin de partie que de joueurs (exception : piochez trois cartes Fin de partie à deux joueurs) - remettez les autres dans la boîte, elles ne serviront plus. Etalez les en ligne au milieu de la surface de jeu, et posez le jeton Fin de Partie dessus : c'est la condition de fin de partie active au début du jeu.

Mélangez les cartes Villes et formez une pioche face cachée ; chaque joueur y pioche 10 cartes qu'il garde sans les montrer aux autres dans sa main.

Prenez autant de cartes Miracle "Annulation" qu'il y a de joueurs et remettez les autres cartes "Annulation" dans la boîte (elles ne serviront plus). Mélangez ces cartes avec les autres cartes Miracles et faites-en un tas face caché au centre (accessible à tous).

Chaque joueur prend un Temple Originel et le place devant lui (rangez ceux qui restent, ils ne serviront plus).

Chaque joueur prend 20 jetons Implication.

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

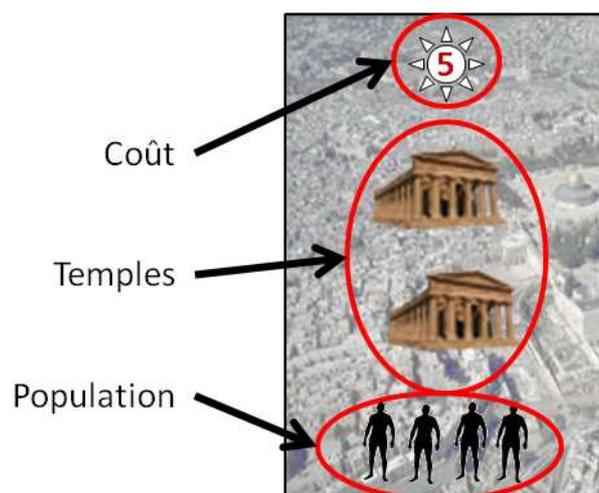


FIGURE 1 – A droite : *Exemple de carte Ville décrivant ses différents éléments : son Coût (valeur de 1 à 7), ses temples (de 1 à 3) et sa Population (de 1 à 5).*

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, prier pour obtenir des Miracles ou envoyer ses fidèles intervenir directement pour affecter son développement et/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. Pour poser une carte Ville, il faut payer son Coût ; pour cela, vous devez payer autant de Foi que nécessaire pour égaler son Coût ; chacun de vos Temples (y compris le Temple Originel) produit un point de Foi, utilisable une seule fois par tour.

3.1.1 Intervention divine

Lors de son tour, un joueur peut prier pour se voir accorder un Miracle : une fois par tour, un joueur peut dépenser un jeton Implication pour piocher une carte Miracle.

Attention : les cartes Miracles comptent dans le nombre maximal de cartes que vous pouvez avoir en main.

Le Miracle peut ensuite être joué sans coût supplémentaire, selon le moment que son texte donne : 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 jeton modificateur correspondant à côté de l'élément modifié (par exemple, un jeton -1 marron à côté des temples) de la carte Ville affectée.

Un Miracle dont vous ne voulez finalement pas peut être défaussé au prix d'un jeton d'Implication.

3.1.2 Intervention humaine

Chaque joueur peut aussi influencer l'expansion des diverses congrégations religieuses en jeu directement par intervention humaine ; une fois par tour, chaque joueur peut durant son tour choisir d'effectuer l'une des actions suivantes en dépensant auparavant son Coût en points de Foi

- **Agitation** (1 Foi) : vos sympathisants créent du trouble et de l'agitation dans une Ville : la Création de la Ville ciblée ne pourra pas être utilisée au tour suivant (posez le jeton "agitation" dessus).
- **Harrange** (2 Foi) : par des harrangues enflammées, votre clergé ravive la foi de la Ville ciblée ; au prochain tour, chacun des Temples de la Ville ciblée produira deux points de Foi (posez le jeton "harrange" dessus). Un joueur ne peut pas utiliser cette Intervention humaine deux tours de suite.
- **Sacrifice** (3 Foi) : plusieurs adorateurs s'offrent en sacrifice pour bénir un Temple qui devient dès lors plus puissant ; choisissez une de vos Ville : elle compte comme ayant un Temple de plus et sa Population est réduite de un.
- **Terrorisme** (4 Foi) : ciblez une de vos Villes : réduisez définitivement sa Population de un ; ciblez une autre Ville : réduisez définitivement le nombre de Temple de cette Ville de un.

Attention : tout Miracle ou Intervention humaine affectant une carte "en jeu" ne peut cibler que des cartes présentes depuis au moins la fin du tour précédent.

Note : lorsqu'une Création est doublée (par l'effet d'un Miracle ou d'une Intervention humaine), elle peut être utilisée pour payer deux Coûts différents (impliquant la dépense pour une Intervention Humaine).

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 Implication. 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 avec des cartes Ville. **Attention :** la taille maximale de la Main d'un joueur est égal à la moitié (arrondie au dessus) de son nombre de jetons Implication ; Si la main d'un joueur dépasse sa taille maximale lors de la phase de pioche, ce joueur doit défausser jusqu'à avoir le bon nombre de cartes en main (rappel : le défausse d'une carte Miracle coûte un point d'Implication). Si la pioche est vide, mélangez la défausse et reformez la pioche.

3.4 Implication

Chaque fois que vous priez pour obtenir un Miracle ou de l'aide pour dominer vos opposants, vous pouvez moins vous impliquer dans l'organisation de l'expansion de votre congrégation. *A chaque début de phase de pioche, la taille maximale de votre Main est ajustée à la moitié (arrondie au dessus) de votre nombre de jetons Implication.*

4 Fin de partie

Lorsque 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 à la fin de la phase de Développement (après que tous les joueurs aient fait leur tour, juste avant la phase d'Imploration).

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 divine** : Toutes les Villes du joueur ciblé ayant trois Temples comptent chacune comme deux Villes.
- **Colère** : Tous les Temples de la Ville ciblée sont détruits ; si cette Ville avait trois Temples, sa Population est réduite à 1.
- **Fénéantise** : La carte Ville ciblée en train d'être jouée ne compte plus qu'un seul Temple.
- **Epidémie** : La Population de la ville ciblée en jeu est divisée par deux (le reste est arrondi en dessous).
- **Stérilité** : La Population de la ville ciblée en train d'être jouée est divisée par deux (le reste est arrondi en dessous).
- **Naïveté** : La carte Ville ciblée requiert un point de Foi de moins pour être jouée.
- **Certitude** : La carte ville ciblée en cours de pose voit son Coût doublé.
- **Inspiration** : Chaque Temple de la Ville ciblée en jeu produit deux points de Foi pour le tour en cours.
- **Illumination** : Chaque Temple de la Ville ciblée en jeu produit deux points de Foi de façon permanente.
- **Coup de pouce divin** : Le Temple Originel ciblé produit trois points de Foi pour le tour en cours.
- **Foi inébranlable** : Le Temple Originel ciblé produit trois points de Foi par tour jusqu'à la fin du jeu.
- **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 (avec ses éventuels modificateurs).
- **Voile de ténèbres** : Pendant le prochain tour, le Temple Originel et les Villes ayant trois Temples produisent chacun un seul point de Foi (indépendamment de son nombre de Temples) et les autres Villes n'en produisent aucun.
- **Doute** : Pendant le prochain tour, chaque Ville ne produit plus qu'un seul point de Foi, indépendamment de son nombre de Temples.
- **Eclipse** : Pendant le prochain tour, les Villes n'ayant qu'un seul Temple ne produisent aucun point de Foi
- **Egarrement** : La Ville ciblée ne produit aucun point de Foi lors du prochain tour.
- **Marchands des temples** : Pendant le prochain tour, les Villes ayant trois Temples ne produisent aucun point de Foi.

Fins de partie

- **Mégalopole** : Le nombre total de Villes en jeu est supérieur ou égal à 10 fois le nombre de joueurs.
- **Prolifération** : 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.
- **Supériorité géographique** : Deux joueurs ont 20 Temples ou plus de différence.
- **Développement irrésistible** : La Population d'un joueur est supérieure de 30 ou plus à celle d'un autre joueur.