

SHADOW OF THE OBELISK

FAVOUR OF THE GODS

Un jeu de Filip Głowacz



2-4 joueurs



15-25 minutes

Les Dieux s'intéressent à vos efforts de construction !

Cela ouvre de nouvelles opportunités pour les pieux et les astucieux mais s'accompagne également de nouvelles règles à surveiller. Car lorsque la construction sera terminée, votre cœur sera pesé et les Dieux jugeront de son équilibre entre pureté et corruption.

INTRODUCTION

Favour of the Gods peut être ajouté au jeu indépendamment de toute autre feuille de jeu avec laquelle vous souhaitez jouer.

Ce module offre aux joueurs une nouvelle opportunité de marquer des points supplémentaires ainsi qu'une nouvelle possibilité pour tracer des symboles sur l'obélisque. Cependant, en fin de partie, les joueurs devront contrôler l'équilibre de leur cœur, marquant des points supplémentaires ou perdant une partie de ce qu'ils ont accumulé jusqu'alors.

MISE EN PLACE

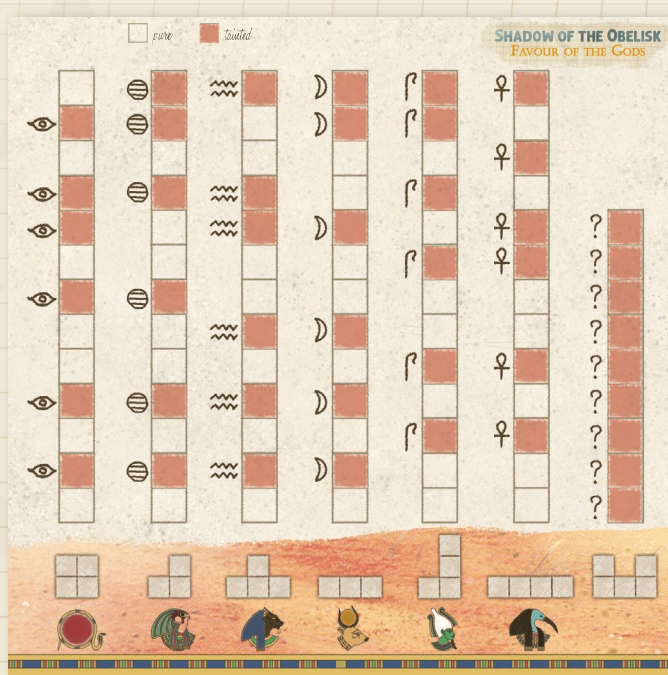
Imprimez une seule Feuille Faveur par partie (pas par joueur !) et placez-la au milieu de la table en vous assurant que chaque joueur puisse y accéder facilement.

Une fois cela fait (et une fois qu'une feuille de jeu a été distribuée à chacun), chaque joueur choisit et dessine son symbole joueur dans le coin de sa feuille. Il peut s'agir d'une initiale ou d'une forme facilement reconnaissable par rapport aux symboles des autres joueurs.

Ce symbole joueur sera utilisé pour être inscrit dans les cases de la Feuille Faveur.

FEUILLE FAVEUR

La Feuille Faveur comporte sept pistes, chacune associée à un Dieu Égyptien et reliée à une forme de bloc spécifique. La septième piste (la plus à droite) n'appartient à aucun dieu.



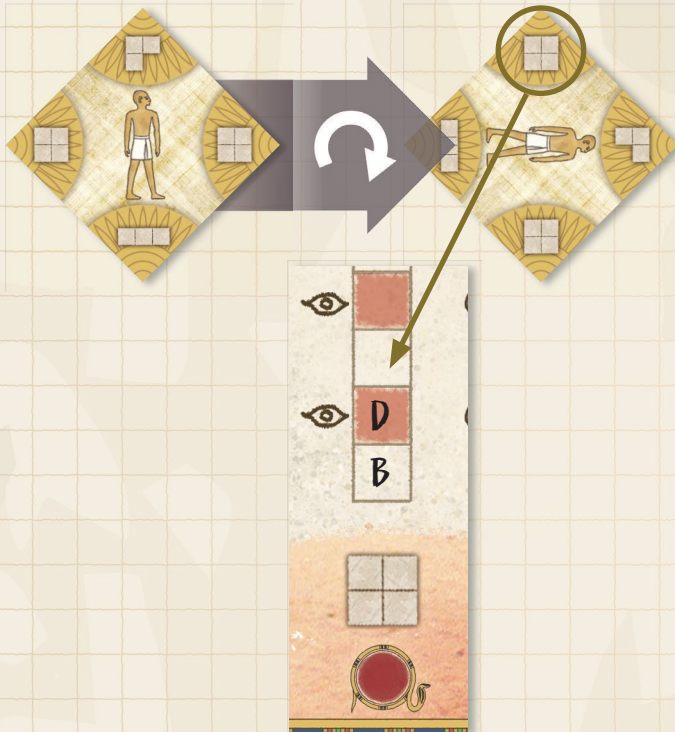
Exemple : Feuille Faveur.

Chaque piste est composée de deux types de cases : les cases blanches qui sont **pures** et les rouges qui sont **corrompues**. Chaque case corrompue est associée avec un symbole dieu ou un symbole joker (en fonction de la piste à laquelle elle appartient).

RÈGLES DU JEU

Lors du tour d'un joueur, après avoir tourné un ouvrier, le joueur actif doit inscrire son symbole joueur dans la case vide au bas d'une piste divine. La forme du haut indique au joueur actif sur quelle piste divine il doit inscrire son symbole.

Exemple : vous tournez un travailleur et activez la forme carrée, vous devez donc inscrire votre symbole dans la case vide la plus en bas de la piste la plus à gauche (qui est associée à la forme carrée), comme ci-dessous.



Inscrire un symbole joueur dans une case pure n'a pas de conséquence immédiate (mais influencera le score final). Inscrire un symbole joueur dans une case corrompue permet au joueur de transférer vers l'obélisque de sa feuille personnelle le symbole de dieu associé.

Inscrire un symbole sur une case corrompue qui n'est associée à aucun symbole divin (cases de la piste la plus à droite - toutes associées avec un symbole joker) permet au joueur de tracer **n'importe quel symbole** sur son obélisque.

Important ! La procédure décrite précédemment n'est réalisée que par le joueur actif ! Les autres joueurs **n'inscrivent rien** sur la Feuille Faveur !

Une fois l'action terminée, le tour se déroule normalement, selon les règles de base.

DÉCOMPTÉ DE FIN DE PARTIE ET FEUILLE FAVEUR

Lors du décompte des symboles identiques/différents sur votre obélisque, les symboles transférés des pistes divines fonctionnent de la même manière que les symboles obtenus à partir du mur. Cela rend plus faciles les combinaisons de construction de symboles identiques/différents.

Une fois le décompte des points de base réalisé, chaque constructeur doit peser son cœur en effectuant les étapes suivantes :

1. Compter tous ses symboles dans des cases pures.
2. Compter tous ses symboles dans ces cases corrompues.
3. Soustraire le total de cases corrompues du total de cases pures. **Le résultat peut être négatif !**
4. Multiplier ce total par 2.
5. Si le total est positif, ajoutez-le au total de points. Dans le cas contraire, soustrayez-le.

Exemple : vous terminez la partie avec 7 cases Pures et 3 cases Corrompues. Après soustraction de 3 à 7, vous obtenez 4 (qui est un score positif). Après multiplication par 2 vous obtenez donc 8 points de victoire supplémentaires.

ANNEXE : FEUILLE DE JEU ALTERNATIVE

Une nouvelle feuille de jeu est désormais disponible en téléchargement !

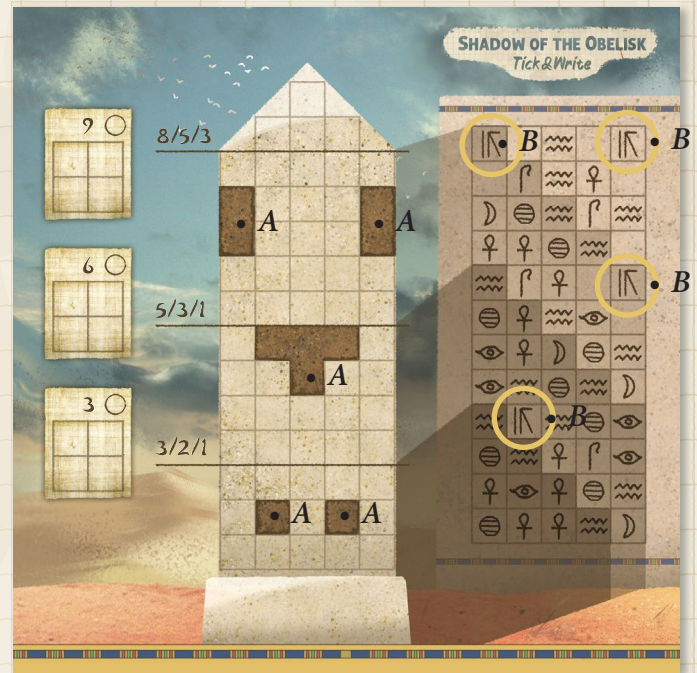
Lors d'une partie, vous pouvez utiliser exclusivement cette feuille ou distribuer à certains joueurs la feuille de jeu originale et à d'autres la version alternative.

Si vous ne souhaitez pas mélanger les feuilles de jeu distribuées, nous vous recommandons fortement de ne donner la nouvelle feuille alternative qu'aux joueurs les plus expérimentés autour de la table !

Il y a deux particularités dans cette nouvelle feuille de jeu alternative :

1. Certaines cases de l'obélisque sont bloquées dès le début de la partie (voir **A** sur l'image ci-contre). Vous devrez les contourner car il est interdit de placer un bloc qui chevauche complètement ou partiellement ces zones.
2. Les nouveaux symboles  (voir **B** sur l'image ci-contre) rapportent des points de victoire supplémentaires. Chaque  sur votre obélisque vaut 2 points de victoire en fin de partie.

Important : inscrire votre symbole sur la piste la plus à droite de la Feuille Faveur **ne vous autorise pas** à tracer un symbole .



Exemple : feuille de jeu alternative.

NOTES