

# LA TEMPETE DES DIEUX

*Num Oluur, monde hostile peuplé de tribus nomades errant sur des terrains arides et battus par le Vaal Er Num, vent primaire et incontrôlable. Terrain de jeu des Dieux, Num Oluur ne peut abriter aucune civilisation durable.*

*La prophétie racontent que seul un Dieu pourrait être capable de capturer la Vaal Er Num ou de construire un sanctuaire pour protéger les hommes et leur permettre de vivre enfin en paix. Les Dieux se sont lancés dans une lutte féroce pour réaliser cette prophétie et prendre place au sommet du Panthéon de Num Oluur.*

## Nombre de joueurs

de 2 à 6

## Age

A partir de 10 ans

## Contenu du jeu

- ❖ 1 dé 6 faces numérique (numéroté de 1 à 3 deux fois), 1 dé 8 faces points cardinaux (N, NE, E, SE, S, SO, O, NO)
- ❖ 59 tuiles de terrain hexagonales indiquant un peuplement compris entre 0 et 5
- ❖ 1 tuile Rose des Vents
- ❖ 1 pion Vaal Er Num
- ❖ 30 pions adorateurs, 5 constructions et 1 sanctuaire pour chaque Dieu

## But du jeu

Devenir le Dieu le plus puissant de Num Oluur en accomplissant une des deux conditions de victoire:

- capturer Vaal Er Num en l'encerclant par des adorateurs ou constructions dédiées au culte de votre Dieu.
- construire 3 bâtiments dédiés au culte de votre Dieu, dont au moins 1 sanctuaire.

La victoire est définitive si une des conditions est réalisée et résiste à un tour de jeu de tous les autres Dieux.

Si aucun joueur ne parvient à remplir une des conditions de victoire avant l'utilisation de toutes les tuiles, le joueur ayant la plus grand nombre de points de croyance sur le plateau est déclaré vainqueur.

## Mise en place du jeu

- Placer la tuile Rose des Vents au centre du Num Oluur.
- Placer le pion Vaal Er Num sur la tuile rose des vents.
- Chaque joueur choisit le Dieu qu'il souhaite incarner et reçoit:
  - 1 sanctuaire
  - 5 constructions
  - 30 pions adorateurs divisés en:
    - 7 pions qui sera la communauté des croyants initiale,
    - 23 pions dans les Limbes
- Mélanger et placer les tuiles hexagonales, faces cachées sur la table de jeu (hors des frontières de Num Oluur)
- Les joueur lancent à tour de rôle le dé points cardinaux, le joueur qui lancera en premier la direction Nord commencera. Le tour de jeu se déroulera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Déroulé du Jeu

Le tour de chaque joueur suivra les 3 étapes suivantes:

1. **Mouvement de Vaal Er Num**
2. **Renforcement de la Communauté de croyants**
3. **Développement du Culte**

## Mouvement de Vaal Er Num

Vaal Er Num est déplacée selon le jet des deux des:

- 1 dé 8 faces pour déterminer la direction.
- 1 dé 6 faces pour déterminer le nombre de cases parcourues.

Pour déplacer Vaal Er Num, le joueur pioche le nombre de tuiles nécessaires et les place face découverte sur le plateau. Le Vaal Er Num est placé sur la dernière tuile ainsi posée. Le joueur ayant lancé les dés pourra ensuite convertir une tuile à son culte en plaçant des adorateurs dessus. Les autres tuiles disparaissent immédiatement et ne pourront plus être utilisées durant la partie.

Pour convertir la tuile, le joueur devra placer un adorateur de plus que le chiffre indiqué sur la tuile.

Le conversion d'une tuile suite au déplacement de Vaal Er Num se déroule **avant** la phase de renforcement de la communauté de croyants.

**Aucun adorateur ou ni aucune construction ne peuvent être placés sur la tuile sur laquelle se trouve Vaal Er Num.**

### Exemple:

Suite à un jet de 3 cases en direction de l'est (dé bleu 3, dé blanc 3), Vaal Er Num a été déplacé. Le joueur décide de convertir une case en posant 3 adorateurs, un de plus que le chiffre 2 indiqué sur la tuile (fig. 1). La première tuile du déplacement, vide a la fin du tour, est retirée du plateau (fig. 2)

fig. 1

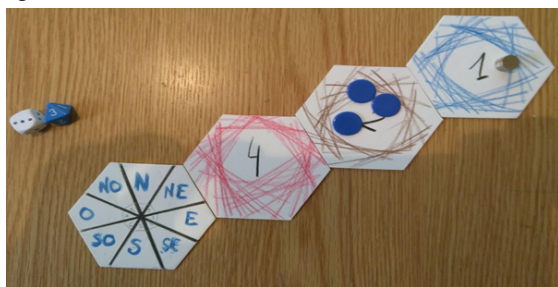
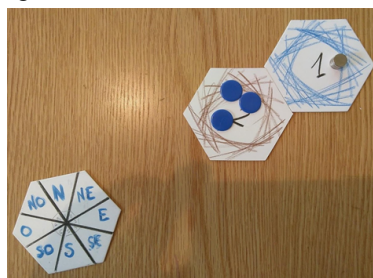


fig. 2



Pour toutes les directions, hormis le Nord et le Sud, le joueur peut choisir entre deux directions. La direction choisie doit être maintenue pour tout le déplacement donné par le joueur.

Si un déplacement de la force primale se heurte à des adorateurs ou un bâtiment construit par un joueur, ce mouvement sera considéré comme une attaque:

- sur une case comportant uniquement des adorateurs, un adorateur est retiré de la tuile pour chaque déplacement que la force primale ne peut effectuer.
- sur une case comportant un bâtiment les adorateurs sont protégés à hauteur de 2 mouvements.

Si une tuile reste vide suite à une attaque de Vaal Er Num, le joueur ayant lancé les dés peut choisir d'occuper cette tuile en plaçant un adorateur de plus que le chiffre indiqué sur la tuile.

**La tuile Rose des Vents et les tuiles sanctuaires bloquent tout déplacement de Vaal Er Num et ne peuvent jamais être retirées de l'espace de jeu.**

**Si un déplacement devait conduire le Val Er Num hors du plateau de jeu, le déplacement s'arrête sur la dernière case du plateau.**

## Renforcement de la Communauté de Croyants

A chaque tour, le joueur fera grandir sa communauté de croyants en recueillant d'office 1 adorateur. Il recueille également de nouveaux adorateurs supplémentaires ainsi:

- ❖ 1 adorateur par groupe de 3 cases converties et occupées par des adorateurs
- ❖ 1 adorateur par case comportant un bâtiment

Pour maintenir un sanctuaire existant, un joueur devra transférer un adorateur de sa communauté de croyants vers les Limbes. Si le joueur ne peut le maintenir, le sanctuaire disparaît du plateau.

Chaque tuile est comptée une seule fois. Par exemple, une tuile comportant une construction apportera 1 nouvel adorateur et ne pourra pas compter pour les cases ayant des adorateurs.

Ces nouveaux adorateurs sont puisés dans les Limbes et viennent s'ajouter à la communauté des croyants.

## Développement du Culte

**Le joueur pourra utiliser sa communauté de croyants de différentes manières afin de développer son culte. Durant un même tour, un joueur peut utiliser autant d'adorateurs de sa communauté de croyants qu'il le souhaite.**

### ❖ Conversion

- Pour convertir une tuile, le joueur place sur celle-ci un adorateur de plus que le chiffre indiqué sur la tuile. Par exemple si une tuile indique le chiffre 2, il faudra placer 3 adorateurs pour en prendre possession.
- Pour convertir une tuile sur laquelle se trouve des adorateurs d'un autre joueur, il faudra également placer un adorateur de plus que le nombre se trouvant sur la tuile.
- Une tuile comportant une construction adverse ne peut être convertie directement. La construction doit être détruite, puis convertie à nouveau.

### ❖ Construction

- Un joueur peut construire un bâtiment propre à son culte sur n'importe quelle tuile peuplée par ses adorateurs, exceptées celles ayant une population initiale de 0 ou de 5 (chiffre écrit sur la tuile).
- Il doit se passer un tour entre la conversion et la construction d'un bâtiment.
- Afin de construire sur une tuile, le joueur doit utiliser 2 adorateurs de sa communauté de croyants. Le joueur peut choisir de maintenir non des adorateurs présents sur la tuile ou de les remettre dans ses Limbes.

### ❖ Destruction

- Un joueur peut détruire un bâtiment adverse en plaçant sur celle-ci un adorateur de plus que le nombre déjà présent. Une construction compte pour 2 adorateurs sur la tuile. Par exemple si 1 adorateur et une construction adverses sont présents sur une tuile, il faudra utiliser 4 adorateurs pour convertir cette tuile. Les adorateurs convertis sont retirés du plateau et sont replacés dans les Limbes du Dieu auquel ils appartiennent.
- Un joueur peut détruire sa propre construction en sacrifiant un adorateur de sa communauté de croyants. La tuile sur laquelle est présente la construction disparaît à la fin du tour s'il n'y a plus aucun adorateur dessus..
- Une construction se trouvant dans une case adjacente à Vaal Er Num ne peut être attaquée par un autre joueur.

### ❖ Exploration

- Un joueur peut sacrifier un adorateur en le plaçant dans les Limbes, pour découvrir une tuile adjacente à un de ses bâtiments ou à son sanctuaire.
- Le joueur pourra choisir de convertir la tuile ou de la faire disparaître.

### ❖ Sanctuaire

- Un sanctuaire ne peut être construit que sur une case ayant une population initiale de 5 (chiffre indiqué sur la tuile). Le joueur doit lors d'un premier tour convertir la tuile, puis au tour suivant construire son sanctuaire.
- La construction d'un sanctuaire se fera en transférant 3 adorateurs de la communauté de croyants vers les Limbes.
- Entre la conversion et la construction, un joueur adverse pourra attaquer la tuile dans des conditions normales de conversion.
- Si cette tuile est attaquée par Vaal Er Num, le nombre d'adorateurs présents diminuera de la même manière que pour une attaque normale.
- Si tous les adorateurs disparaissent ainsi, la tuile est remise.
- **Une case sanctuaire construite ne peut être attaquée ou détruite par un joueur, y compris par le joueur l'ayant construit.**

**Une tuile ne peut être utilisée par un joueur que dans une seule action à son tour (exploration, construction, destruction, etc).**

**Lors de l'attaque d'une tuile appartenant à un autre Dieu, le joueur utilisera les adorateurs de sa communauté de croyants qui ne sont pas présents sur le plateau. Il devra impérativement impliquer dans cette attaque un adorateur de plus que les forces présentes sur cette tuile.**

**Un joueur ne peut pas attaquer si il ne dispose pas des forces suffisantes pour gagner la bataille qu'il souhaite mener.**

## Conditions de victoire

### ❖ Encerclement de Vaal Er Num

Vaal Er Num est considéré comme encerclé lorsqu'il ne dispose d'aucune case libre pour se déplacer avant le lancer des 2 dés.

Si après le jet des 2 dés il parvient à se déplacer ou à faire disparaître une tuile, l'encercllement est brisé et la condition de victoire n'est plus remplie.

Si aucun des joueurs ne parvient à rompre cet encerclement avant que le jeu ne revienne au joueur ayant constaté l'encercllement, la partie est terminée.

Si l'encercllement est maintenu durant un tour entier, le joueur disposant du plus grand nombre de points de croyance sur les tuiles adjacentes à Vaal Er Num est considéré comme vainqueur.

### ❖ Sanctuaires et construction

Si un joueur parvient à maintenir durant un tour entier un sanctuaire et 2 autres constructions, il sera déclaré vainqueur.

### ❖ Épuisement des tuiles

Si un déplacement de Vaal Er Num ne peut plus être effectué en raison de l'absence de tuiles disponibles, la partie est immédiatement arrêtée. Le joueur ayant le plus de points de croyance sur le plateau est déclaré vainqueur.

## Points de croyance

Pour les victoires par encerclement et épuisement des tuiles, Les points sont comptés comme suit:

- 1 point par adorateur présent sur le plateau
- 3 points par bâtiment
- 10 points par sanctuaire

## Règles additionnelles optionnelles:

- ❖ Tuiles mer (bleues): Vaal Er Num peut passer au-dessus et s'arrêter dessus, mais pas de construction possible.
- ❖ pouvoirs spécifiques pour chaque Dieu (cf. tableau )

## STORM OF THE GODS

Nom	Croyance	Construction	Pouvoir
<b>KORS TONUM</b>	Dieu du Commerce	Marché	Peut attribuer à une ville 1 point de croyance supplémentaire (une fois par tour)
<b>YSTHMA</b>	Déesse des Océans	Village Flottant	Peut construire un bâtiment sur une tuile mer
<b>IALDA BAOTH</b>	Dieu de la Guerre	Nécropole	Peut réduire les défenses d'une ville à 1 point (une fois par tour)
<b>DAIKOE</b>	Déesse des Arts	Théâtre	Peut déplacer un pion par tour d'une de ses cases converties à une autre
<b>QAWIME</b>	Déesse de la Raison et de la Connaissance	Grande Bibliothèque	Peut explorer 2 cases adjacentes à une même construction
<b>SHAMASH</b>	Dieu de la Folie	Hôpital	Peut convertir un adorateur adverse par tour