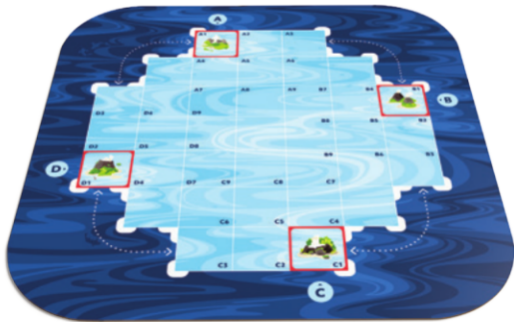


REGLES DU JEU

OROS



COMPOSANTS DU JEU



1 Carte (double face)



1 piste d'ascension (double face)



72 Tuiles terrain

(46 terrain, 10 montagnes, 16 îles)



48 Volcans

(niveau 1 à 4)



1 Jaguar de jade

(Marqueur de dernier joueur)



4 Plateaux Joueurs (double face)



4 Jetons Demi-dieu (ou 4 pions alternatifs)



32 Disciples (8 par joueurs)



32 Limiteur de sagesse (8 par joueurs)



36 Tuiles Lieux Sacrés

(3 monolithes, 3 sanctuaires et 3 temples
par joueurs)



24 Jetons de programmations (6 par joueurs)

CONTENU

Aperçu des plateaux carte et joueur	4
Installation	6
Aperçu du jeu	10
Déroulement d'une partie	10
Sagesse	11
Zones d'action	12-19
• Décaler toutes les tuiles d'une rangée	12
• Déplacer un groupe de tuiles d'une zone	13
• Éruption et formation de volcan	15
• Envoyer étudier et ramener des études	17
• Faire voyager un disciple	18
• Construire un site sacré	19
La piste d'ascension	20
Lignes d'horizon	21
Décompte final	21
Utilisé un demi-dieu automate	22
Variantes de jeu avancées	24
Une quête secondaire de valeur	27
Objectifs	28
Erreur fréquentes	30
Astuces et stratégies	30
Guide de référence des symboles	32



1 block de score



48 cartes automatés

(1 deck par demi-dieu)



Dans l'expansion éternelle où le ciel et la terre ne font qu'un, les Gardiens de la Lumière et de l'Intelligence regardèrent et virent de nombreux ancêtres aux esprits de pierre et de sable.

Du sommet, le Sage parla. Avec les échos revinrent quatre éléments : les grandes eaux qui donnent, la terre fertile qui soutient, le feu impétueux qui purifie, le soleil vivant qui illumine.

À nouveau, le Sage parla. La lumière se fondit à la chair, et ces quatre furent modelés à la ressemblance des ancêtres. On leur donna les mystères des montagnes et, grâce à cette connaissance, tous les éléments leur obéirent.

Le Sage les envoya aux quatre coins du monde, en disant : Descendez dans les abysses, parmi les esprits de pierre et de sable. Trouvez parmi eux ceux qui cherchent la présence de la Lumière et de l'Illumination, qui pénètrent les origines de la connaissance et s'accrochent aux merveilleux mystères.

Maintenant vous savez ce qu'est la sagesse.

Appelez vos disciples. Donnez-leur une tâche et ils obéiront. Formez des montagnes et ils les construiront. Envoyez-les et ils étudieront. Ces quelques-uns seront comme moi, pleins d'éclat, pleins de gloire.

Descendez, et ascendez.

APERÇUS DE LA CARTE

La carte est une grille lignes verticales et horizontales représentant une sphère d'eau. Chaque zone sur la carte peut contenir une seule tuile.



1. Point chaud

Les zones marquées d'un carré rouge sont des points chauds.

IMPORTANT! À la fin d'une action, si un point chaud a été découvert, recouvrez-le d'une nouvelle tuile île.

2. Bordures extérieures

Les bords de la carte relient un côté à l'autre. Si les tuiles en se décalant ou se déplaçant, sortent de la grille de la carte, elles la réintègrent par le côté opposé.

Les tuiles sur les côtés opposés de la grille de la carte sont considérées comme adjacentes, créant un pont d'un côté à l'autre.

3. Flèches d'angle

Les flèches blanches dans les coins de la carte relient les rangées les externes, créant un anneau.

Les tuiles sur la grille de la carte reliées par des flèches sont considérées comme adjacentes.

Utilisez les flèches pour guider les tuiles sur la grille de la carte lorsqu'elles se déplacent dans les coins.

4. Régions de la carte (utiliser seulement pour l'automate)

Les quatre régions de la carte: A, B, C et D, sont utilisées pour spécifier une zone de la carte où l'automate tentera de se développer.

Remarques ! le terme "rangée" fait référence aux lignes horizontales et aux colonnes verticales et à l'anneau extérieur relié par les flèches d'angle.

Tuiles terrain

Les tuiles terrain sont une ressource partagée qui représente les masses terrestres qui se déplacent physiquement sur la carte. elles sont numérotées 1, 2, 3 ou 4 en fonction de leurs masses et du nombre de bordures terrestres à leurs frontières (ou périphéries).



Les tuiles île n'ont pas de frontières terrestres.

elles ont une taille de 1 et sont marquées d'un anneau blanc au lieu d'un disque pour une identification facile.



Les tuiles terrain 1, 2 et 3

peuvent être collisionnées pour créer des tuiles de niveau 4 et pour former des volcans.



Les tuiles terrain 4 peuvent être collisionnées pour former une tuile montagne.



Les tuiles montagne contrairement aux autres tuiles, ne peuvent pas être déplacées une fois formées. Les montagnes sont les seules tuiles sur lesquelles les joueurs peuvent construire des lieux sacrés.

Variante tuiles île avancées



Les tuiles île avec un point chaud sont marquées d'un anneau rouge et peuvent être trouvées au dos de certaines tuiles île.

Les joueurs peuvent les sélectionner et les placer sur la carte comme n'importe quelle autre tuile île.

Cette variante fournit des points chauds mobiles qui produisent plus de volcans pendant le jeu.
plus d'information à la page 20.

APERÇU DU PLATEAU JOUEUR

Le plateau joueur est utilisé pour gérer vos actions, vos compétences, votre sagesse et vos points de connaissance (PC)



Les disciples sont utilisés comme travailleurs pour entreprendre des actions sur le plateau joueur, étudier, voyage sur la carte et construire des lieux sacrés.



Les limiteurs de sagesse se placent sur les lignes pointillées entre les compétences et indiquent quelles compétences ont été débloquées

1. Rappel joueur

Ces symboles rappellent aux joueurs quelques règles de base:



Chaque joueur peut avoir jusqu'à un disciple maximum sur la carte.



pour former une montagne un joueur doit provoquer une collision entre deux tuiles-4



Une fois formée la montagne ne peut être décaler ou déplacer

2. Espaces d'action

Les six zones blanches au bas du plateau joueur sont les actions que vous pouvez effectuer chaque tour.

Une zone d'action est occupé s'il y a un disciple.

Une zone d'action sans disciple n'est pas occupé.

3. Pistes de compétences

Les colonnes au-dessus de chaque zone d'action montrent les compétences débloquables pour cette action.

Ces compétences définissent l'étendue d'une action, elle l'améliore de manière permanente, lui fournissent des récompenses immédiates ou débloquent des points à la fin de la partie.

Seules les compétences pour une utilisation lors de l'exécution de cette action.

Pour en savoir plus sur chaque compétences, voir les pages 12-19.

4. Zone d'étude

Jusqu'à 2 disciples peuvent étudier en présence sacrée de leur demi-dieu.

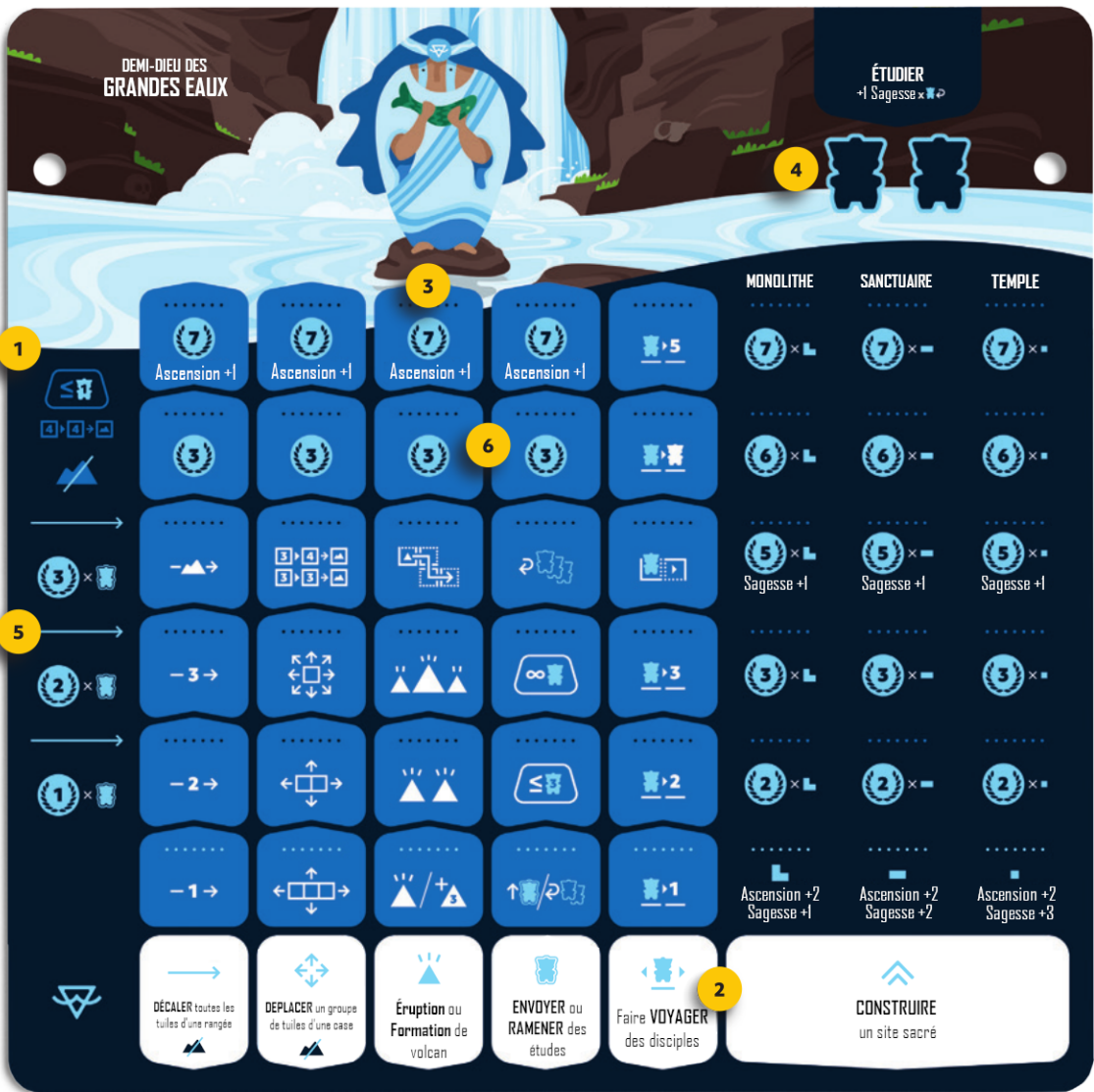
5. Lignes d'horizon

Chaque flèche indique une ligne d'horizon qui traverse les colonnes des compétences. Un horizon est débloqué lorsque tous les limiteurs de sagesse des cinq premières colonnes atteignent ou dépassent la ligne d'horizon indiquée.

6. Points de connaissance (PC)



Les points de connaissance sont indiqués par une couronne de laurier sur un disque à la couleur du demi-dieu du joueur et sont utilisés pour le calcul du score de fin de partie.



CARTE CENTRALE

Suivez ces étapes pour installer le jeu:

1. Placez la carte au centre de la zone de jeu. Si c'est votre première partie. Il est conseillé d'utiliser le côté avec la petite carte. Pour les joueurs expérimentés qui recherchent un jeu plus difficile, utilisez le côté avec la grande carte



Utilisable pour les parties de 1 à 4 joueurs



← **Recommandé pour les joueurs débutants !**

Lorsque vous utilisez la petite carte:

2. Remplissez la carte avec des tuiles de terrain, en commençant par le centre et en faisant pivoter les tuiles pour faire correspondre les bords du terrain et de l'eau comme indiqué.
- a. Placez une tuile 4 au centre;
- b. Placez une tuile 3 adjacente à chaque côté de la tuile 4 avec le bord d'eau orienté vers l'extérieur;
- c. Placez des tuiles 2 adjacentes à chaque tuile 3 pour former une grille de 3x3 tuiles. Les faire pivoter pour faire correspondre les côtés terre.
- d. Placez une tuile île sur chaque point d'accès (marqué en rouge). Placez un volcan de niveau 2 sur chaque tuile île.
- e. Autour des bords et adjacentes à chaque tuile île, placez des tuiles 1 et 3 comme indiqué dans l'exemple. Faire pivoter les tuiles pour faire correspondre les bords de l'eau avec la tuile île.
- f. Placez une tuile isthme 2 dans l'espace non numéroté entre chaque région. (Un isthme est une étroite bande de terre avec de l'eau des deux côtés.)

Augmentez la difficulté avec une configuration avancée d'une petite carte. Voir page 24.



Utilisable pour les parties de 3 à 4 joueurs



Lorsque vous utilisez la grande carte:

2. Remplissez la carte avec des tuiles terrain, en commençant par le centre et en faisant pivoter les tuiles pour faire correspondre les bords du terrain et de l'eau comme indiqué.

- Placez une tuile montagne au centre de la carte.
- Placez une tuile 3 adjacente à chaque côté de la tuile 4, avec le bord eau orienté à l'extérieur.
- Placez des tuiles 2 adjacente à chaque tuile 3 pour former une grille de 3x3 tuiles. Orientez les pour faire correspondre les 2 côté terre à celui des tuiles 3.
- Placez une tuile île dans la zone en diagonale par rapport aux tuiles 2 comme indiqué dans l'exemple. Placez ensuite un volcan de niveau 3 sur chacune de ces tuiles île.
- Placez une tuile île sur chaque point chaud (marqué en rouge). Placez un volcan de niveau 2 sur chacune de ces tuile île.
- Placez une tuile 3, une tuile isthme 2 et une tuile 1 adjacente à a chaque tuile île autour du bord extérieur comme indiqué dans l'exemple. Orientez les tuiles pour faire correspondre les eaux avec la tuile île. (un isthme est une étroite bande de terre avec de l'eau des deux côtés.)

Testez vos compétences sur une configuration avancée pour la grande carte.

Voir page 25.

PLATEAU JOUEUR

3. Chaque joueur choisit un demi-dieu, prend son plateau et les composants de sa couleur puis prépare sa zone de jeu:

- Placez le plateau devant vous, avec la face joueur visible.
- Placez un marqueur de sagesse  sur la ligne pointillée au-dessus de la première compétence de chaque piste.
- Placez un disciple sous chaque flèche horizon sur le côté gauche du plateau.
- Placez un disciple sur la zone d'action "Voyage de disciple" et un autre sur la zone d'action "Constuire un lieu sacré"
- Gardez les trois disciples restants à proximité.
- Disposez les tuiles de lieu sacré à proximité.



LA TOUCHE FINALE

4. Pour plus de commodité, placez les tuiles de terrain restantes et les pions volcan près de la carte.



5. Placez la piste d'ascension près de la carte dans le sens de l à 4 joueurs. Pour une partie plus longue à 4 joueurs, utilisez le côté avec la piste de 4 joueurs.

6. Placez le pion de votre Demi-dieu sur les pavés à la base de la piste d'ascension.



7. pour choisir un premier joueur.

cachez un disciple de chaque Demi-dieu dans votre main et laissez-en tomber un sur la table.

Donnez au joueur de cette couleur le jaguar de jade.



Vous êtes maintenant prêt à jouer !

JEU SOLO OU A DEUX JOUEURS 2

Lorsque vous jouer seul ou a 2 joueurs, vous devez utiliser joueur artificiel ou automate, pour porter le nombre de joueurs à au moins trois (vous pouvez choisir de joueur avec plus de joueurs si vous le souhaitez). L'automate ne peut être utiliser que sur la petite carte.

Pour apprendre à utiliser un demi-dieu automate, aller à la page 22.

Quand vous jouez en solo

Choisissez au moins 2 automates contre lesquels jouer.

Lorsque vous jouez à 2 joueurs

Choisissez au moins un automate contre lequel jouer.

Préparer le plateau de l'automate:

Prenez un plateau joueur, ses composants et le jeu de cartes pour chaque demi-dieu automate que vous allez utiliser et préparez sa zone:

- Retournez le plateau sur la face automate et placez-le près du joueur qui suivra l'automate.
- Placez un limiteur de sagesse  sur la première compétence de chaque piste, et ranger les 2 limiteurs de sagesse restant dans la boîte.
- Disposez les pions disciples à proximité.
- Disposez les tuiles lieu sacré à proximité
- Mélangez le(s) deck(s) de cartes automate et disposez-le sur le côté gauche du plateau avec 3 symboles visible, formant la pile de pioche.
- Placez le pion sur les pavés à la base de la piste ascension.



Choisir un automate

Chaque automate demi-dieu est conçu avec un srtyle de jeu différent, allant de l'amical à l'agressif.

FACILE / AMICAL

Demi-dieu des grandes eaux

INTERMÉDIAIRE / COMPÉTITIF

Demi-dieu de la terre fertile

DIFFICILE / PROVOCATEUR

Demi-dieu du soleil vivant

EXTREMEMENT DIFFICILE / AGRESSIF

Demi-dieu du feu furieux

Questions fréquentes sur l'automate

Puis-je jouer à 2 joueurs sans automate ? Non. Un automate est nécessaire pour les jeux de 1 à 2 joueurs. Si vous préférez ne pas rivalisez un automate, il suffit de ne pas marquer ses gains de sagesse ou calculer son score. Vous aurez toujours besoin de ses actions dans le cadre de votre jeu.

Les deux joueurs peuvent-ils utiliser leurs propre automa pour transformer notre jeux à 2 joueurs en un jeu à 4 joueurs ?

Oui !

Puis-je jouer contre trois automates en jouant seul ?

Oui tu peux!

Puis-je ajouter un automate lors d'une partie à 3 joueurs ?

Oui vous pouvez

Est-ce que l'automate peut être premier joueur ?

Oui. lors du choix du premier joueur, assurez-vous d'inclure l'automate.

APERÇU DU JEU

La Sagesse des Demi-dieux

Tu es un demi-dieu, envoyé par le sage aux quatre coins de la terre pour apporter une connaissance supérieure - la sagesse des montagnes - Aux gens dispersés sur les îles. Mais la sagesse doit être apprise. Cela demande de l'étude et de l'expérience. Et les plus grands mystères ne peuvent être compris qu'au sommet des plus hautes montagnes.

Pendant le jeu, vous devrez apprendre à vos disciples à exploiter la terre et former des montagnes où ils peuvent construire des lieux sacrés pour étudier.

Avec chaque lieu sacré, ils grandiront en sagesse et deviendront compétents, en acquérant finalement la plus haute connaissance d'entre toutes.

Le demi-dieu qui partagera la plus grande somme de connaissance sera vénéré et honoré pour les générations à venir

OBJECTIFS

Obtenez le plus grand nombre de points de connaissance (CP) en guidant vos disciple dans la construction des lieux sacrés sur les montagnes, développer de grande compétences et augmenter la valeur de vos lieux sacrés.

Pour ce faire, les joueurs, à tour de rôle, effectueront des actions pour modifier la carte, former des montagnes, amener des disciples dans les montagnes et construire des lieux sacrés. Construire des lieux sacrés permettra aux joueurs d'avancer sur la voie de l'ascension et acquérir de la sagesse.

Fin du jeu

La fin du jeu se déclenche quand un joueur monte au sommet de la piste d'ascension. Terminez la manche en cours, puis tous les joueurs comptent leurs points de connaissance.

Gagner des points de connaissance

La sagesse des montagnes est mesurée en utilisant les points de connaissances.

Les joueurs gagnent des points de connaissance grâce à:

- 1) Leur positions sur le chemin de l'ascension
- 2) Les capacités débloquées
- 3) Les disciples qui étudient
- 4) Sites sacrés construits

Le joueur ayant la plus grande connaissance gagne la partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le jeu se déroule par tours, les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre. À partir du premier joueur, les tours se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant votre tour, vous pouvez effectuer jusqu'à 3 actions. Pour effectuer une action, assignez 1 disciple à une zone d'action libre sur votre plateau, puis effectuez cette action.

Lorsque vous effectuez une action, vous pouvez utiliser n'importe quelle capacité en dessous de la limite de sagesse de la colonne de cette action.

Lors de votre premier tour

Vous commencez avec trois disciples non assignés qui doivent être utilisés pour effectuer ces 3 premières actions:

Action 1: Assignez votre premier disciple à n'importe quelle île non occupée sur la carte. c'est votre position de départ. s'il n'y a pas de tuiles d'île non occupées, placez votre disciple sur une tuile terrain 1 non occupée.



Important ! Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul disciple sur la carte jusqu'à ce que la possibilité d'en envoyer d'autres soit débloquée.

Action 2: Assignez votre deuxième disciple à n'importe quelle zone d'action libre sur votre plateau joueur et exécutez cette action.

Action 3: Assignez votre troisième disciple à n'importe quelle zone d'action libre et exécutez cette action.

Badda boum! c'était votre premier tour ! Continuez à jouer les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

Suggestion ! Les îles sont entourées d'eau, donc le seul moyen de sortir de l'île de départ est de la faire entrer en collision avec une autre tuile terrain ou décide de l'éruption d'un volcan pour créer une tuile terrain avec des bordures terrestres à vos disciples de voyager.

Lors de vos prochains tours

Effectuez jusqu'à trois actions. Pour effectuer une action, assignez un disciple actuellement sur une zone d'action à une zone d'action inoccupée.

Ensuite, exécutez cette action.

Vous pouvez assigner un disciple à une zone d'action et ne pas exécuter l'action.

Cependant, si vous le faites, cela compte comme l'une de vos trois actions possibles.

Suggestion ! La zone d'action à partir de laquelle vous prenez votre disciple est aussi importante que la zone d'action sur laquelle vous aller le déposer. Ne pas planifier à l'avance peut limiter votre capacité à tirer le meilleur parti de votre prochaine action !



Puis-je utiliser le même disciple pour accomplir plusieurs actions en un seul tour ?

OUI ! Par exemple, vous pouvez assigner le même suiveur à aller et retour entre les espaces d'action (pour effectuer la même action deux fois dans un seul tour!)

Que se passe-t-il si tous mes zones d'action sont occupés par des disciples ?

Votre prochaine action doit être d'assigner un disciple en "zone d'étude" à partir de n'importe quelle zone d'action autre que la zone "envoyer étudier", ce qui donc ne permettra pas d'activer à nouveau l'action envoyer étudier ce tour-ci. vous pouvez alors terminer votre tour comme d'habitude

Jetons planification



Ces six jetons sont une aide facultative pour les joueurs.

Les trois jetons numérotés peuvent être utilisés pour vous aider à planifier et suivre de vos trois actions à chaque tour.

Pour les utiliser, placez les six jetons sous les six zones d'action de votre plateau joueur avec le côté du symbole vers le haut.

Planifier vos actions et réorganisez-les jetons pour marquer l'ordre de vos trois prochaines actions, vous pouvez les tourner face caché jusqu'à votre tour.

À votre tour, retournez les jetons numérotés pour vous rappeler ce que vous aviez l'intention de faire et de garder une trace de chaque action que vous effectuez.

Astuce! Même si vous avez de grands projets prêts pour votre prochain tour, vous devriez toujours faire très attention à ce que les autres joueurs feront.

Les choses changent rapidement dans oros, donc vous devrez peut-être modifier votre stratégie.

SAGESSE

Chaque piste sur le plateau joueur a un limiteur de sagesse  utilisé pour garder une trace des capacités débloquées pour cette piste.

Toute capacité en dessous du limiteur de sagesse est disponible pour une utilisation lors de l'exécution d'une action.

Certaines capacités changent la nature d'une action.

Une fois débloquées, ces capacités seront toujours actives.

Gagner de la sagesse

Gagner de la sagesse permet d'augmenter les capacités disponibles sur chaque piste.

Lorsque vous gagnez de la sagesse, faites monter un ou plusieurs limiteurs de sagesse selon votre choix pour chaque point gagné.

Vous pouvez gagner de la sagesse en suivant les méthodes suivantes :



1. Ramener les disciples de l'étude : vous obtiendrez 1 sagesse pour chaque disciple revenu.



2. Construire un lieu sacré : vous obtiendrez 1 sagesse pour 1 monolithe, 2 sagesse pour un sanctuaire et 3 sagesse pour un temple.



3. Ayant un disciple sur votre lieu sacré quand un autre joueur construit sur la même montagne : vous obtiendrez 1 sagesse.



Quand il construit le sanctuaire, le joueur Feu gagne 2 sagesse et le joueur Eau gagne 1 sagesse pour être sur son lieu sacré au moment où Feu a construit son sanctuaire.

DECALER TOUTES LES TUILES D'UNE RANGÉE



L'action **décaler** vous permet de déplacer toutes les tuiles terrain le long d'une seule ligne de la carte, verticalement ou horizontalement.

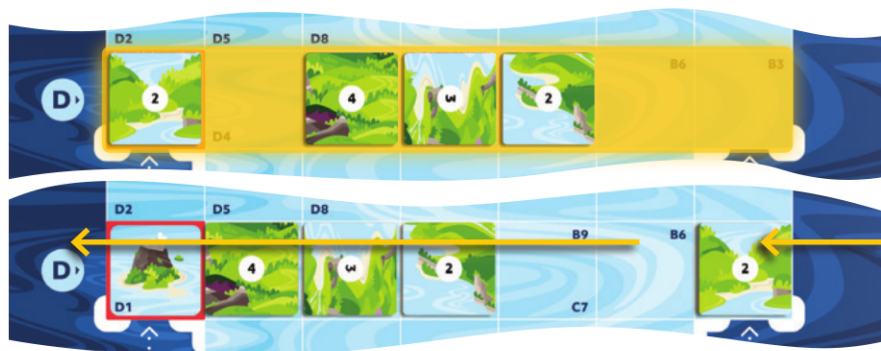
De cette façon, toutes les tuiles se déplacent ensemble le long de la rangée dans la même direction, en gardant la même distance entre elles.

Comme tout se déplace ensemble, Une action **décaler** ne fera jamais entrer en collision les tuiles.

Important ! Les actions de déplacement ne peuvent pas déplacer des rangées contenant des tuiles de montagne, sauf si la compétence pour le faire est déverrouillée. (niveau 4 sur la colonne de l'action "décaler")

Décaler des tuiles en dehors de la carte

Les tuiles de terrain qui se déplacent en dehors de la grille de la carte tombent sur le côté opposé.



Si une action de déplacement a été utilisée pour déplacer toutes les tuiles dans la ligne surlignée en jaune d'une case, toutes les tuiles se déplaceraient ensemble le long de la ligne dans la même direction. La tuile 2, plus à gauche, quitterait la grille et rentrerait sur le côté opposé.

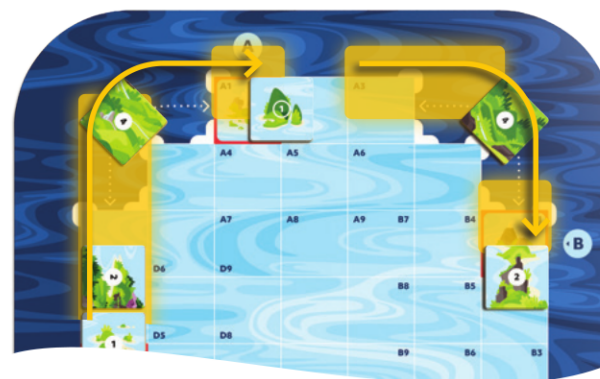
Astuce !

Lorsqu'un point d'accès est découvert sur la carte lors d'une action **décaler** ou **déplacer**, recouvrez-le immédiatement avec une nouvelle tuile avant de continuer.

La rangée extérieure est une boucle connectée. Lorsque vous décaler les tuiles sur la rangée extérieure, toute la rangée de tuiles se décale comme une roue qui tourne.

Les tuiles qui se décalent autour des coins pivotent de 90 degrés.

(Sur la grande carte, il y a deux lignes de pointillés extérieures.)



*Si une action **décaler** est utilisée pour décaler la rangée extérieure de la carte, toutes les tuiles autour de la carte qui font partie de cette même rangée sont liées et se déplacent donc ensemble.*

Améliorations de l'action

— 1 →

Niveau 1. Décaler toutes les tuiles d'une rangée de 1 case.

— 2 →

Niveau 2. Décaler toutes les tuiles d'une rangée de 2 cases.

— 3 →

Niveau 3. Décaler toutes les tuiles d'une rangée de 3 cases.

—  →

Niveau 4. Vous pouvez désormais décaler les rangées contenant des tuiles montagne lors de vos actions **décaler**



Niveau 5. Gagner 3 point de connaissance(PC) en fin de partie



Ascension +1

Niveau 6. Vous obtenez 7 PC à la fin de la partie. Après avoir effectué une action **décaler**, vous pouvez monter d'une case sur la piste ascension.

DÉPLACER UN GROUPE DE TUILES D'UNE CASE



L'action **déplacer** vous permet de déplacer une groupe de tuiles terrain adjacent exactement d'une case.

Le groupe doit correspondre à la quantité et à la formation montrées dans la compétence. (Voir page 15.)

Les zones de haute mer ne comptent comme des tuiles terrain.



IMPORTANT! une action Déplacer ne peut jamais déplacer une tuile montagne.

Collision de tuiles terrain

Lorsqu'une action **déplacer** fait que deux tuiles de terrain occupent le même espace, les tuiles se heurtent pour devenir une tuile de terrain plus grande.

1. Pour faire entrer en collision les tuiles de terrain, additionnez la valeur des tuiles et remplacez-les par une nouvelle tuile de la valeur combinée.

Si la valeur est supérieure à quatre, remplacez les tuiles d'origine par une tuile de 4, puis placez un volcan avec un niveau égal au montant restant. Lorsque vous placez une tuile, le joueur actif décide quelle tuile utiliser et son orientation.

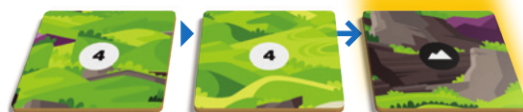


Une collision entre une tuile 1 et une tuile 2 formera une tuile 3



Une collision d'une tuile 2 et d'une tuile 3 a une valeur de 5 et forme donc une tuile 4 plus un volcan de valeur 1

2. Les montagnes se forme lors d'une collision entre deux tuiles 4. **Important! ceci est la seule méthode pour former des tuiles montagnes et les ajouter sur la carte.**



L'unique façon de former une tuile montagne est une collision entre deux tuiles 4



Une collision entre une tuile terrain et une tuile montagne créer un volcan de même valeur que la tuile terrain

3. Lorsque des tuiles terrain avec des volcans entrent en collision, en premier, additionnez les tuiles de terre et remplacez-les par une nouvelle tuile. Ensuite, additionnez les volcans plus tout ce qui reste de la collision des tuiles terrain (si la collision dépasse 4) et remplacez-les par un nouveau volcan. Une fois qu'un volcan atteint le niveau 4, placez-en un nouveau sur la même tuile. Il n'y a pas de limite au nombre de volcans autorisés sur une tuile.

4. Tous les disciples présents sur les tuiles terrain de la collision sont déplacés vers la nouvelle tuile. C'est une des façons par laquelle un disciple peut monter sur une tuile déjà occupée.

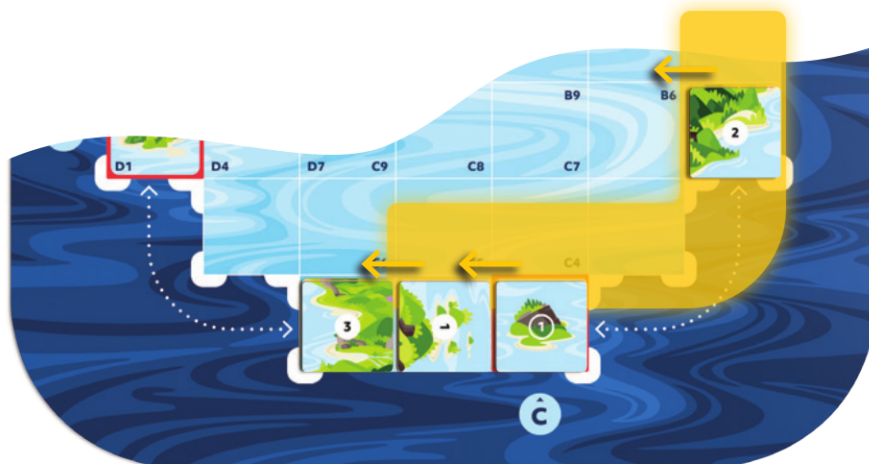


Ici chacun des disciples occupera la nouvelle tuile 4

Déplacer des groupes de tuiles

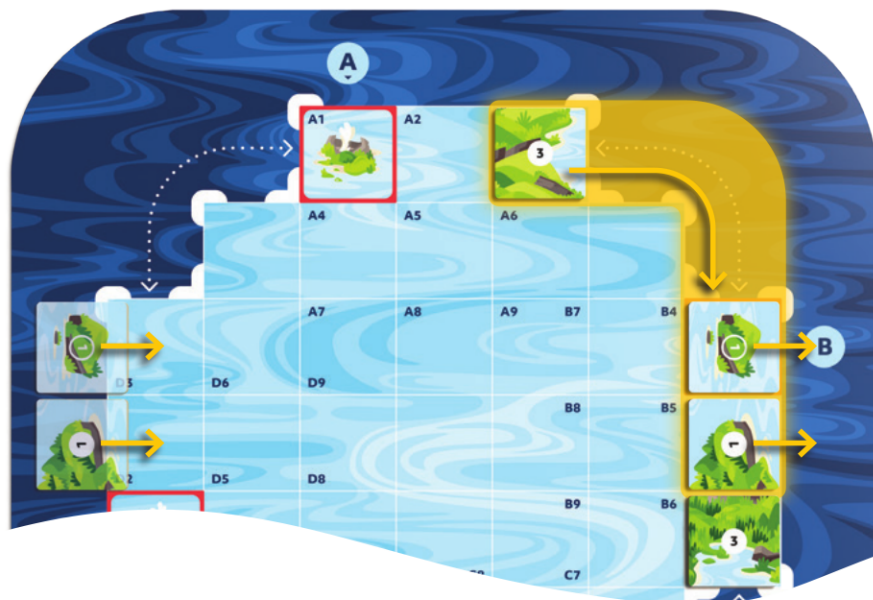
Lorsque vous utilisez l'action **déplacer**, le groupe de tuiles se déplace comme une seule masse continentale, dans la même direction, en même temps, indépendamment de la façon dont ses tuiles sont reliées. Ce n'est que lorsqu'une tuile s'arrête sur une flèche qu'elle change de cap.

Dans certains cas, un groupe de tuiles adjacentes peut se déplacer et finir par entrer en collision ou être déconnecté sur des côtés opposés de la carte.



La tuile 1, la tuile île et la tuile 2 en surbrillance sont adjacentes parce que les bords extérieurs de la carte se rejoignent autour des coins. Si le jeu de tuiles était déplacé vers la gauche, les tuiles 1 et 2 se heurteraient (devenant une tuile 4), la tuile d'île se déplacerait dans l'espace initialement occupé par la tuile 1 et la tuile 2 se déplacerait vers la gauche dans l'espace vide (B6), et ne sera plus adjacente aux deux autres tuiles.

DÉPLACER UN GROUPE DE TUILES DE UNE CASE (SUITE)



Si le groupe de tuiles en surbrillance est déplacé vers la droite, la tuile ile et la tuile 1 quitteraient la grille pour revenir sur le côté opposé. La tuile 3 se déplacerait vers la droite et, en suivant la flèche, et tournerait pour finir dans le même espace occupé à l'origine par la tuile ile. La carte 3 et la carte ile seraient toujours adjacentes même si elles se trouvent sur des côtés opposés de la carte.



Sur la grande carte, si l'île surlignée et la tuile 1 étaient déplacées vers le bas, les deux tuiles finiraient par entrer en collision avec la tuile 3 (devenant une tuile 4 avec un volcan de niveau 1 au-dessus).

Déplacement en diagonale

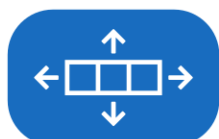
Le niveau de compétence 3 de l'action **déplacer** introduit le mouvement diagonal des tuiles qui déverrouille l'accès aux zones extérieures de la carte de nombreuses manières puissantes. Une fois déverrouillé, vous pouvez déplacer une seule tuile en diagonale. Si la tuile se déplace en diagonale hors de la carte, il y a beaucoup d'options de ré-entrer. Voir l'exemple ci-dessous.



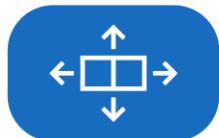
Par exemple, si un joueur déplace en diagonale une tuile de terrain dans le bord inférieur gauche de la carte, il a beaucoup de choix. La tuile peut se déplacer en diagonale vers le bas et vers la droite (a) pour rentrer sur le bord gauche (1) ou sur le bord supérieur (2).

La tuile peut aussi se déplacer diagonalement vers le bas et vers la gauche (b) pour rentrer sur le bord droit (3), mais elle ne peut pas rentrer sur le bord supérieur (4) car cela laisserait la tuile en dehors de la grille de la carte, ce qui n'est pas autorisé.

Améliorations de l'action



Niveau 1. Déplacer un groupe de 3 tuiles terrain adjacentes d'une case, orthogonalement



Niveau 2. Déplacer un groupe de 2 tuiles terrain adjacentes de case, orthogonalement



Niveau 3. Déplacer une tuile terrain de 1 case orthogonalement ou en diagonale



Niveau 4. Vous pouvez utiliser des tuiles 3 comme si c'était des tuiles 4 pour former des tuiles montagnes



Niveau 5. Gagnez 3 points de connaissances en fin de partie



Niveau 6. Gagnez 7 points de connaissance. Après avoir effectué une action **déplacer**, vous pouvez monter d'une case sur la piste ascension

Action volcan

ÉRUPTION OU FORMATION DE VOLCAN



L'action **Volcan** vous permet de faire une de ces deux choses : faire éruption ou former un volcan.

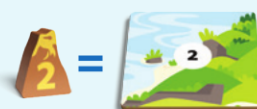
Les jetons de volcan représentent la terre réprimée en attente d'être dispersée sur la carte.

Il y a quatre niveaux de volcan, chaque niveau représente la quantité de terre qu'il contient.



Volcan niveau 1

Contient une unité de terre



Volcan niveau 2

Contient 2 unités de terre



Volcan niveau 3

Contient 3 unités de terre



Volcan niveau 4

Contient 4 unités de terre

IMPORTANT! les volcans ne forment pas de montagne. L'éruption d'un volcan ou la collision de tuiles contenant des volcans ne forme pas de montagne.

Éruption d'un volcan



Pour chaque symbole d'éruption affiché, une éruption de volcan peut être déclenchée. Chaque pion de volcan est un volcan individuel qui va faire jaillir des terres selon son niveau. La terre qui est éjectée d'un volcan est placée sur la carte comme une tuile terrain. Une fois qu'un volcan est entré en éruption, son pion est retiré de la carte.

Quand un volcan entre en éruption :

1. La lave coule vers le bas puis vers l'extérieur.

Si un volcan entre en éruption à partir d'une tuile avec des bords d'eau, la lave remplira d'abord cette tuile pour ensuite s'écouler vers l'extérieur. Une fois que la tuile devient une tuile de 4, le joueur actif décide dans quelle direction les unités de lave restantes vont couler.

Lorsqu'elle coule vers l'extérieur, la lave doit remplir complètement chaque terre ou espace ouvert d'eau, pour créer une case 4, avant de couler dans l'espace suivant

ERUPTION OU FORMATION DE VOLCAN (SUITE)



Si vous faites éclater un volcan de niveau 4 à partir d'une tuile 3, la tuile 3 se remplit en premier et devient une tuile 4. Ensuite, la lave se déverse dans l'espace suivant en remplissant la tuile 2 adjacente. Il reste une unité terrestre qui pourrait être utilisée pour créer un nouveau carreau unique.



2. Les volcans explosent en ligne droite, perpendiculairement à leur point d'éruption. Si on le souhaite, une éruption peut être divisée pour couler dans plus d'une direction. La lave ne peut pas changer de direction pour zigzaguer sur la carte, jusqu'à ce que la possibilité de le faire soit débloquée. Les dalles de terre posées par une éruption doivent être orientées pour relier un bord de terre au point d'éruption.



Un volcan de niveau 3 sur une tuile de montagne peut entrer en éruption dans plus d'une direction. Remplissez la zone voisine en fonction de l'intérêt du joueur actif.



3. Les volcans peuvent entrer en éruption depuis une montagne, mais la lave ne peut couler ni au-dessus, ni au-delà des montagnes.

Si un volcan est entouré de tuiles de montagne, ce volcan est considéré comme inactif et ne pourra pas entrer en éruption tant qu'il sera entouré de montagne.

Note : les volcans entrent en éruption individuellement. L'éruption d'un volcan ne permet pas de faire entrer en éruption d'autres volcans sur la même mosaïque.

Former un volcan



Ajoutez un nouveau volcan de niveau 3 à n'importe quelle tuile sur la carte.

Si la tuile a déjà un volcan dessus, continuez d'abord à augmenter le niveau du volcan existant jusqu'à atteindre le niveau 4, puis commencez un nouveau volcan avec le reste.

Il n'y a pas de limite au nombre de volcans qui peuvent se former sur une tuile.

Améliorations de l'action



Niveau 1. Faites éclater n'importe quel volcan sur la carte ou ajouter un volcan de niveau 3 sur n'importe quelle tuile.



Niveau 2. Faites éclater 2 volcan n'importe où sur la carte.



Niveau 3. Faites éclater 3 volcan n'importe où sur la carte.



Niveau 4. Une éruption peut traverser les bordures terrestres de n'importe quelle tuile 1, 2 et 3 sans la remplir et elle peut changer de direction en zigzag à travers la carte.



Niveau 5. Gagnez 3 points de connaissances en fin de partie.



Niveau 6. Gagnez 7 points de connaissances en fin de partie. Après avoir effectué une action **volcan** vous pouvez monter d'une case sur la piste ascension.

Positionnement des tuiles d'une éruption.

Pendant une éruption, le joueur actif peut choisir l'orientation de toutes les nouvelles tuiles ajoutées à la carte. Dans ce cas, au moins un bord terrestre doit se reconnecter au site de l'éruption.

ENVOYER ET REMENER DES ÉTUDES



ENVOYER ou
RAMENER des
études

L'action **étudier** vous permettra d'effectuer l'une de ces deux choses :
envoyer un disciple à une zone d'étude non occupé
ou retirer les disciples de l'étude.

Envoyer étudier

↑ Les disciples peuvent étudier sur la carte ou sur le plateau joueur.

Dans la zone la plus haute de votre plateau de jeu, deux disciples peuvent étudier en présence de leur demi-dieu. Chaque lieu sacré que vous construisez sur la carte a un espace supplémentaire pour permettre à l'un de vos disciples d'étudier.



Lorsque vous envoyez un disciple pour étudier, choisissez un disciple à partir de n'importe quelles zone d'action autre que la zone d'action **étudier**.

Placez ce disciple sur n'importe quelles zone d'étude non occupé (sur votre plateau joueur ou sur vos lieux sacrés).

Important! Vous obtenez une sagesse chaque fois qu'un autre joueur construit un site sacré sur une montagne où vous avez un disciple qui étudie.

Si votre disciple n'est pas dans votre lieu sacré quand il construit, vous ne gagnerez pas de sagesse.

Ramener des études

↺ Quand les disciples reviennent de l'étude, ils rapportent avec eux la sagesse acquise, qui est immédiatement utilisée pour améliorer vos compétences.

Vous pouvez ramener jusqu'à deux disciples avec une seule action **étudier**.

Lorsque vous ramener un disciple d'une étude, sélectionnez un disciple actuellement sur l'une des deux zone d'étude de votre plateau personnel ou au-dessus de l'un de vos lieux sacrés et Réassignez-le à une zone d'action libre sans exécuter l'action.

Vous obtenez une sagesse pour chaque disciple qui revient de l'étude.

Un disciple ne peut revenir de l'étude que s'il y a une zone d'action libre sur laquelle revenir.

Améliorations de l'action



Niveau 1. Envoyer un disciple étudier sur votre plateau ou sur un lieu sacré ou ramener jusqu'à 2 disciples depuis une zone d'étude ou un lieu sacré et gagnez 1 sagesse pour chaque disciple ramenée.



Niveau 2. Vous pouvez avoir jusqu'à trois disciples sur la carte.



Niveau 3. Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de disciple sur la carte.



Niveau 4. Vous pouvez ramener jusqu'à trois disciples de l'étude et obtenir une sagesse pour chaque disciple ramener.



Niveau 5. Gagnez 3 points de connaissance en fin de partie.



Ascension +1

Niveau 6. Gagnez 7 points de connaissance en fin de partie. Après avoir effectué une action **étudier**, vous pouvez monter de 1 case sur la piste ascension.

Comment puis-je obtenir plus de disciple sur la carte?

Tout d'abord, vous devez débloquer la possibilité d'avoir plus de disciple sur la carte. Ensuite, envoyez-les étudier dans vos lieux sacrés inoccupés en utilisant une action **étudier**.

FAIRE VOYAGER UN DISCIPLE



Cette action permet à vos disciple de voyager, zone par zone, à travers les terres visibles sur les tuiles terrains et depuis ou vers des lieux sacrés sur la carte.

Une action **voyager** peut être divisée entre n'importe quel nombre de disciples.

Les disciples ne peuvent voyager qu'à travers des frontières terrestres connectés et ne peuvent pas voyager en diagonale.

Les disciples ne peuvent pas voyager à travers l'eau sauf si la possibilité de le faire a été débloquée.



Une tuile ou un lieu sacré avec un disciple dessus est considéré occupée.
Les disciples peuvent voyager à travers les espaces occupés par un autre disciple, mais ils doivent terminer leur voyage dans une zone libre, sauf si la possibilité de le faire a été débloquée.



Chaque lieu sacré est une zone supplémentaire sur la carte de montagne.

Les disciples peuvent monter et descendre des lieux sacrés comme sur un escalier, en comptant chaque site dans la pile comme une zone à part entière.

La carte de montagne est aussi une zone.



Astuce! Vous pouvez terminer votre voyage sur le lieu sacré d'un autre joueur, l'empêchant de ce fait d'envoyer des disciples pour y étudier.

Améliorations de l'action

- Niveau 1.** Faire voyager un disciple d'une zone (case ou lieu sacré)
- Niveau 2.** La limite de voyage est désormais de 2 zones au total
- Niveau 3.** La limite de voyage est désormais de 3 zones au total
- Niveau 4.** Vous pouvez traverser les frontières avec l'eau entre 2 tuiles terrain lors de vos action voyage.
- Niveau 5.** Vous pouvez terminer le voyage d'un disciple sur une zone occupé par un autre disciple.
- Niveau 6.** La limite de voyage est désormais de 5 zones au total

CONSTRUIRE UN SITE SACRÉS



L'action **construire** vous permettra de construire un lieu sacré.

Chaque lieu sacré que vous construisez ajoutera une zone personnelle où vos disciples pourront étudier et sera votre principale source de sagesse et de connaissances pendant le jeu.

Les lieux sacrés serviront de point d'accès à vos disciples pour entrer ou sortir de la carte.

Important ! Chaque fois que vous avez un disciple dans l'un de vos lieux sacrés, ce disciple étudie, peu importe comment il est arrivé là.

Il existe trois types de lieux sacrés : les monolithes, les sanctuaires et les temples.

Chaque joueur en reçoit trois de chaque type et ne peut pas construire plus de sites que sa réserve.



Monolithe



Sanctuaire



Temple

1. Les lieux sacrés doivent être construits sur des tuiles de montagne. Chaque carte de montagne peut contenir exactement un monolithe, un sanctuaire et un temple. **Important! Chaque joueur ne peut construire qu'un seul site sacré sur chaque montagne.**

2. Les lieux sacrés doivent être construits en séquence : monolithe -> sanctuaire -> temple. Une fois construits, les lieux sacrés s'accumulent pour créer un escalier qui monte sur la tuile de montagne.

3. Vous devez avoir un disciple sur la tuile montagne ou sur le lieu sacré d'un autre joueur, sur une montagne pour construire un site sacré.



Le premier joueur qui construit sur une montagne doit construire un monolithe.

Le second joueur doit construire un sanctuaire.

Le troisième joueur doit construire un temple.

Une fois que les trois lieux sacrés auront été construits, aucune autre construction ne pourra avoir lieu sur cette montagne.

Quand vous construisez un lieu sacré

1. Placez votre nouveau lieu sacré sur la tuile montagne.
2. Déplacez votre disciple présent sur la montagne jusqu'à votre lieu sacré.
3. Recevez la récompense +ascension en élevant votre demi-dieu de deux cases sur la piste d'ascension. Si vous finissez sur une case occupée par un autre joueur, continuez à monter jusqu'à la prochaine case disponible. Voir page 20.
4. Recevez la récompense +sagesse selon votre construction : une sagesse pour un monolithe, deux sagesse pour un sanctuaire et trois sagesse pour un temple. Chaque sagesse acquise vous permettra de monter un limiteur de sagesse d'une colonne. Voir page 11.

Construire alors que le disciple d'autre joueur étudie sur la montagne

Important! Vous obtenez une sagesse chaque fois qu'un autre joueur construit un lieu sacré sur une montagne où vous avez un disciple qui étudie. Si ton disciple n'est pas dans ton lieu sacré au moment où l'autre joueur construit, tu ne gagnes pas la sagesse.

Amélioration des sites sacrés

Les joueurs peuvent utiliser la sagesse pour augmenter le multiplicateur de fin de partie de chaque lieu sacré en levant le limiteur de sagesse de ce type.

Ascension: +2
Sagesse: +1

Niveau 1. Construisez un lieu sacré et gagnez la Récompense d'ascension et de sagesse visible.

? × L

Niveau 2, 3, 5 et 6. À la fin de la partie, vous gagnez un nombre de points de connaissances égal au nombre visible multiplié par chaque lieu Sacré de ce genre construit.

5 × L
Sagesse: +1

Niveau 4. Gagnez un point de sagesse supplémentaire chaque fois que vous construisez un lieu sacré du type indiqué. Gagnez 5 points de connaissance multipliés par chaque lieu sacré de ce type construit.

LA PISTE D'ASCENSION

Sur le chemin de l'ascension, les Demi-dieux montent en éminence et en gloire.

À mesure qu'ils montent, le parcours sert de compte à rebours, chaque case montrant les points de connaissance supplémentaires gagnés à la fin du match.

Pour une partie à 4 joueurs plus longue, utilisez le chemin d'ascension le plus long au dos.



L'ascension

Les pions des Demi-dieux commencent sur le sentier de pierre au bas de la piste.

Les Demi-dieux montent de deux case sur le tracé pour chaque lieu sacré construit.

Une fois les améliorations déverrouillées, les Demi-dieux montent également d'un espace à chaque fois que vous utilisez une action décaler, déplacer, volcan ou étudier.

Chaque case de la piste ne peut accueillir qu'un seul demi-dieu à la fois.

Lors de l'ascension, les demi-dieux comptent chaque case même si elles sont occupées.

Si un demi-dieu termine son ascension sur une case occupée, il continue à monter vers la case libre suivante. **Important! On compte toutes les cases sur le parcours pendant l'ascension, y compris les cases occupées par les autres Demi-dieux.**

Les joueurs ne peuvent pas avancer au-delà de la case située au sommet de la piste.

Si les cases supérieures sont déjà occupées, arrêtez l'ascension sur la case non occupée la plus haute disponible.

Cases rouges et points d'accès

Les cases rouges sur le chemin d'ascension sont marquées par un symbole +2▲.

Chaque case rouge sera activée une seule fois par partie. La première fois qu'un demi-dieu s'arrêtera au-dessus ou passera à travers d'une case rouge, ajoutez un volcan de niveau 2 sur les cartes situées au-dessus des points d'accès sur la carte et sur n'importe quelle île avec un point d'accès.

S'il y a déjà un volcan présent, augmentez son niveau de 2 avant d'ajouter un nouveau volcan.

Si une carte d'îlot avec un point d'accès se trouve au-dessus d'un point d'accès de la carte, on ne compte qu'un seul point d'accès et la zone ne reçoit donc qu'un seul volcan de niveau 2.

Astuce! Ces cases rouges sont une indication pertinente de l'avancement actuel de la partie. Une fois qu'un joueur dépasse l'espace numéro 10, vous pouvez vous attendre à ce que le jeu se termine dans quelques tours.

Fin de la partie

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un demi-dieu monte sur la case la plus haute sur le chemin de l'ascension. Tous les joueurs qui n'ont pas encore joué durant cette manche jouent leur tour et la partie se finit avec le tour du dernier joueur.

LIGNES D'HORIZON

La zone le long du bord gauche du plateau joueur marque l'horizon. Au début du jeu, un disciple est placé sous chacune des 3 flèches de la ligne d'horizon couvrant les symboles des points de connaissance. Un horizon est déverrouillé lorsque les limiteurs de sagesse des colones de compétence (les cinq premières colonnes de votre plateau) atteignent ou dépassent la ligne d'horizon indiquée.

Débloquer un disciple

Une fois déverrouillé, le disciple sous la ligne de l'horizon est libéré et devient actif. Vous pouvez choisir :

1. Assigner le disciple à l'un de vos lieux sacrés non occupés sur la carte ou à l'un des espaces d'étude sur votre plateau joueur.

OU

2. Assigner le disciple à une zone d'action vide et exécuter l'action. (C'est une action bonus et ne compte pas dans la limite des trois actions de votre tour.)

Débloquer des points d'étude

En débloquant les lignes de l'horizon, vous pouvez gagner des points de connaissance pour les disciples qui étudient à la fin du jeu.



Horizon 1, 2 et 3. Obtenez des points de connaissance égal au nombre indiqué pour chaque disciple sur une zone d'étude à la fin du jeu.

SCORE FINAL

Chaque joueur additionne les points de connaissance de :



La piste d'ascension. Le numéro de la case dans laquelle est arrivé le Demi-dieu sur la piste



Niveaux de compétence. les PC débloqué par le niveau de compétence le plus élevé des colones: décaler, déplacer, volcan et étudier (3PC ou 7PC)



Les disciples qui étudient. Multipliez le nombre de vos disciples sur vos lieux sacrés et dans la zone d'étude de votre plateau joueur par le nombre indiqué sous la ligne de l'horizon la plus haute déverrouillée.

Si aucune lignes de l'horizon n'est débloquée, les disciples qui étudient ne rapporte aucun point.



Lieux sacrés. Multipliez le nombre de monolithes construits par la récompense en PC Déverrouillé la plus haute dans la colonne correspondant aux monolithes.



Faites de même pour les sanctuaires et les temples.



Remarque : chaque joueur commence le jeu avec trois tuiles de chaque sorte de lieux sacrés. La façon la plus simple de déterminer combien de chaque type ont été construits est de compter combien n'ont pas été construits.

Le joueur avec la plus grande connaissance gagne le jeu, et sera célébré, révééré et honoré pour des générations à travers le temps comme le plus bienveillant et généreux donateur de sagesse et de connaissance.

En cas d'égalité

Le joueur qui a atteint la plus haute position sur la piste de l'ascension gagne la partie.

UTILISER UN DEMI-DIEU AUTOMATE

Une partie d'Oros nécessite qu'au moins trois Demi-dieux soient actifs sur la carte.

Tout Demi-dieu non utilisé par un joueur peut être transformé en joueur artificiel, ou automate, en retournant un plateau joueur sur sa face automate et en utilisant le jeu de cartes correspondant au demi-dieu automate choisi.

Chaque automate Demi-dieu est conçu avec un style de jeu différent, allant de l'amical à l'agressif. Pour configurer un automate, voir page 9.

Les automates du jeu de base ne peuvent être utilisés que sur la petite carte.

Important! Si vous jouez seul, choisissez au moins deux automates contre qui jouer. Pour une partie à 2 joueurs, utilisez au moins un automate.

Faire jouer l'automate

En tant que joueur, vos tours et actions sont les mêmes que lors d'une partie standard.

Les tours effectués par un automate sont conçus pour minimiser les interventions nécessaires et ne sont pas soumis aux mêmes limitations que pour joueurs.

L'automate va essayer de faire exactement ce qui est montré sur la carte automate et rien d'autre.

Un tour d'automate suit ces étapes :

1. Piochez une carte du paquet automate et placez-la face visible dans la pile de défause.
2. Effectuez l'action de chaque section affichée sur la carte automate dans du haut vers le bas.



• Section 1: Développement.

Dans l'une des régions indiquées, exécuter une des options affichées. Les options sont séparées par une barre oblique.

Certaines montrent une combinaison d'actions reliées par un symbole plus.

Exécutez une option uniquement si toutes les parties de la combinaison sont possibles.

Vérifiez les options de gauche à droite pour voir si vous pouvez en exécuter certaines.

Si plus d'une région et plus d'une option sont répertoriées, essayez d'abord l'option la plus à gauche dans chaque région.

En cas de succès, n'exécutez pas d'autres actions dans cette section.

Sinon, essayez l'option suivante, à droite, dans chaque région et ainsi de suite.

Si aucune option n'a pu être exécuté, il n'y a aucun effet.

• Section 2: Carte. Si une action décaler est affichée, décaler toutes les tuiles dans la ou les rangées indiquées dans la miniature de la carte.

L'orientation devrait être du point de vue du joueur qui gère l'action.

Les automates déplacent toujours les rangées de deux espaces et ont toujours la possibilité de déplacer les montagnes.

Si une ou plusieurs actions "supprimer la tuile" sont affichées, exécutez-les toutes.

• Section 3: Ascension. Déplacez le personnage de l'automate d'une case le long de la piste d'ascension pour chaque symbole affiché.

Si aucun symbole n'est affiché, il n'y a pas d'action de montée.

Remarque : contrairement à un joueur normal, les automates ne montent pas sur la piste de l'ascension quand ils construisent des lieux sacrés.

Ils montent seulement quand l'action est indiqué sur une carte automate.

Gain de sagesse

Les automates acquièrent de la sagesse en construisant un site sacré. Ils reviennent de l'étude ou étudient dans un lieu sacré quand un autre joueur construit sur la même montagne, tout comme un joueur normal.



Pour chaque sagesse acquise par un automate, on déplacera vers le haut un limiteur de sagesse d'une zone.

Pour déterminer quels limiteurs la sagesse doivent se déplacer, on utilise les symboles sur le dos de la carte au sommet de la pioche.

Chaque symbole est lié à une colonne sur le tableau de l'automate.

Si l'automate a gagné 1 sagesse, utilisez le symbole en haut.

Si il a gagné 2 sagesse, utilisez les symboles du haut et au milieu.

Si il a gagné 3 sagesse, utilisez les trois les symboles.

Si l'automate gagne de la sagesse sur une colonne qui est déjà au maximum, cela n'a aucun effet.

Pile de cartes de l'automate

Si la pile de pioche de l'automate est vide, mélanger les cartes de la pile de défausse puis placer les sur la pile de pioche, vous pouvez maintenant reprendre votre partie.

Scorer

À la fin de la partie, déterminez le score pour chaque demi-dieu automate.

Pour déterminer le score d'un automate, additionner les points de connaissance de la piste de l'ascension et du plateau joueur de l'automate comme pour n'importe quel autre joueur.

Action

Les actions se produisent toujours sur le nombre le plus bas possible dans une région, bien que l'action pourrait se produire de plusieurs façons différentes.

Voici l'explication pour chaque symbole d'action :



Indique la région de la carte où l'action se déroulera.

Les zones de la carte de chaque région sont numérotées de 1 à 9, en commençant par l'extérieur.



Former une montagne dans la zone de la carte avec le numéro le plus bas et qui ne soit pas occupée par une tuile terrain.



Pour former une montagne dans la région D, la tuile doit être placée sur la zone D6 parce que toutes les zones avec un plus petit numéro sont déjà couvertes.



Construire la plus petite tuile site sacré sur une tuile montagne.
(Gain de sagesse selon le type de site sacré construit)



Placer un disciple sur le site sacré nouvellement construit.

(Gain de 1 sagesse si le disciple étudie lorsqu'un autre joueur construit sur cette montagne.)



Envoyer un disciple étudier dans la région indiquée. Si ce n'est pas possible envoyer un disciple étudier sur la zone d'étude du plateau joueur



Ramener jusqu'à deux disciples. Essayez si possible de ramener vos disciples depuis la région indiquée. Sinon, ramenez vos disciple de la zone d'étude du plateau joueur. (Gagnez 1 sagesse par disciple)



Supprimer tous les disciples adverses de la première tuile occupée dans la région. Les disciple de l'adversaire sont ceux d'un joueur normal ou un automate. (Gagnez 1 sagesse par disciple retiré)

Note : L'automate ne peut supprimer les disciples que des joueurs qui ont construit au moins un lieu sacré.

Les disciples supprimés sont retournés à leur propriétaire et placés sur une zone d'action libre.

Si toutes les zones d'action sont occupées, le disciple retiré est repositionné dans un espace libre dans la zone d'étude sur le plateau joueur.



Déplacez la ou les rangées de tuiles indiquées de deux zones.



Retirez la plus grande tuile terrain non occupée.

Les éventuel volcans présent sur la tuile sont également supprimés.

Vous ne pouvez pas retirer les tuiles de montagne.



Pour retirer une tuile de la région B, l'automate retirera la tuile 3 avec un volcan de niveau 2 dessus, sur la zone B3

(parce qu'il est situé sur une zone avec un numéro plus petit que celui de la zone de l'autre tuile 3).



Montée d'une cases sur la piste de l'ascension pour chaque symbole.

VARIANTE DE JEUX AVANCÉE

Utiliser ces positions de départ alternatives pour la face "petite carte" pour augmenté le challenge de vos parties.



La vallée des failles

Anneau d'îles.
Bordures de terre.
Premiers pas
simples.

Le modèle de subduction

tissage de tuiles.
quatre grands quattres.
Création de montagne
rapide.



La fosse océanique

Les masses divisées.
Volcans épars.
Points de départ
isolés.

la perle du royaume hadéen

De petites îles.
Des volcans énormes,
Et prêt à exploser.



Utilisez ces configurations alternatives pour les grandes cartes pour ajouter de nouveaux défis à votre jeu.



Les profondeurs Divergentes
Îles centrales.
Terre séparée.
Tension dans chaque direction.



Les îles Volcaniques
Grille des îles.
Multitudes volcaniques.
Le monde explose.



Le complexe de Craton
Double montagne.
Lignes diagonales.
Points de départ diamétralement opposés.



L'évent de l'Archéen
Grappes de terre.
Centre isolé.
Configurations difficiles.

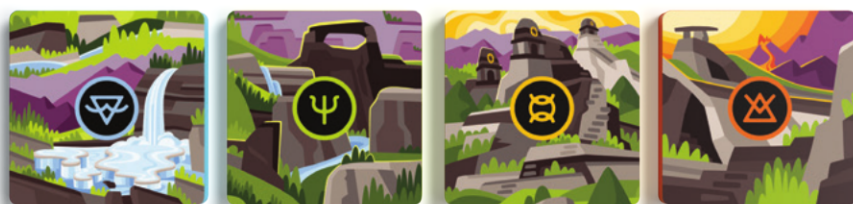
VARIANTE DE JEU AVANCÉE (SUITE)

Une fois que vous avez maîtrisé les bases d'Oros, il est peut-être temps d'ajouter quelques éléments supplémentaires à votre jeu.

GRANDE MONTAGNE

La mini-extension Grande Montagne est incluse dans l'édition collector de Oros et est disponible en achat séparé.

Les Grandes Montagnes dominent le paysage, marquant la résidence de chaque demi-dieu. Ces montagnes sacrées offrent des avantages spéciaux pendant le jeu et possibilité de points supplémentaires à la fin du match.



Installation

Chaque joueur prend la Grande Montagne pour son demi-dieu et la tient près de lui dans sa zone de jeu.

Grands bénéfices

À tout moment pendant le jeu, lorsque vous formez une montagne, vous pouvez choisir de placer votre carte Grande Montagne.

Ces montagnes se comportent comme toutes les autres montagnes quand vous les utilisez les actions décaler, déplacer, volcan et construire.

Votre Grande Montagne est le sanctuaire de votre demi-dieu et un espace où vos disciples peuvent étudier.

Vous pouvez utiliser une action étudier pour envoyer et ramener des disciples directement depuis ou vers votre Grande Montagne.

Gagner les points de la grande montagne

Pendant le calcul du score de fin de partie, vous recevez 1 point connaissance (PC) pour chaque lieu sacré construit sur votre Grande Montagne, y compris le vôtre.

En outre, lorsque vous comptez les disciples en étude, inclure tous les disciple qui sont sur votre tuile Grande montagne dans le comptage, peu importe à qui ils appartiennent ou si ils étudient.

LE JAGUAR DE JADE

Notoirement le Jaguar de Jade est à la fois un présage de malchance et un porte-bonheur. Dans cette variante, le jaguar de jade vous délivrera les deux à la fin de la partie.

Installation

Placez le jaguar sur la table entre le premier et le dernier joueur.

Décidez conjointement, au début du jeu, quel côté du jaguar vous souhaitez afficher pendant le jeu : le côté souriant ou le côté grognant.

Gagner des points avec le Jaguar de Jade

Avant que les scores ne soient calculés, le jaguar de jade livre son destin et sa chance.



Côté souriant. le joueur (ou les joueurs) avec le plus grand nombre de Disciple en étude à la fin du jeu reçoit 3 points de connaissance supplémentaires tandis que le joueur (ou joueurs) avec le moins de disciples en étude perd 3 points de connaissance.



Côté grognement. Le joueur le plus bas sur la piste de l'ascension gagne une sagesse supplémentaire dans une piste de son choix, tandis que tous les autres joueurs perdent une sagesse du même tracé.

UNE QUÊTE SECONDAIRE DE VALEUR

Jetez un oeil à ces objets dissimulés, cachés parmi les œuvres d'art d'Oros.
Pouvez-les trouveriez-vous tous ?

- _____ La lampe d'Aladdin
- _____ L'œil qui voit tout
Ce symbole a son origine dans l'art religieux de la renaissance et représente une présence divine qui veille sur toute l'humanité avec un œil qui voit tout.
- _____ Pointe de flèche (3)
- _____ Amphore
Vase grec ou romain à deux anses utilisées pour transporter l'eau, l'huile ou le vin pour les occasions quotidiennes ou rituelles. Souvent orné d'œuvres d'art complexes.
- _____ Batammariba takienta
Batammariba se traduit par "ceux qui sont les vrais architectes de la terre". Ces extraordinaires habitations sous forme de tour de terre provenant de la région africaine du Togo sont entièrement réalisées en boue.
- _____ Cabine téléphonique bleu (docteur who)
- _____ Ossements (7)

- _____ Bonsaï
L'art de cultiver un bonsaï, en petits récipients peu profond, a commencé au Japon il y a des siècles. Les bonsaïs symbolisent la paix, l'harmonie et l'équilibre dans la nature.
- _____ Livre
- _____ Feu de camp
- _____ Canoë
- _____ Chat
- _____ Géoglyphe Chug-Chug
Environ 500 géoglyphes sont sculptés dans le sol le long d'une ancienne route de caravane dans l'un des déserts les plus arides du monde, le désert d'Atacama au Chili.
- _____ Rose des vents
- _____ Coquillage
- _____ Fossile de dinosaure
- _____ Empreinte de dinosaure
- _____ Libellule
- _____ Canetons (3)
- _____ Empreinte de pied
- _____ Cœur
- _____ Saint-Graal

- _____ Chacal
- _____ Carpes Koi (7)
- _____ Kokopelli
Une vénérée divinité de la fertilité avec, dont les origines se trouve dans les tribus amérindiennes du sud-ouest américain. Typiquement, Kokopelli représente à la fois l'accouchement et l'agriculture
- _____ Kon Tiki *(le Dieu soleil polynésien)*
- _____ Code Konami
- _____ Lama (3)
- _____ Nessi, le monstre du Loch Ness
- _____ Lotus
- _____ Message dans une bouteille
- _____ Nids avec des oeufs
- _____ Étoile polaire
(Grande ourse et petite ourse)
- _____ Sequence numérique
- _____ Inscription de Oak island
- _____ Pieuvre
- _____ Tête Olmèque
Ces têtes colossales sont réalisés avec des pierres de basalte et sont considérées comme ayant été sculptés par les anciens Olmèques en Méso-Amérique.

- _____ Orque
- _____ Crâne (3)
- _____ Serpent
- _____ Fraise
- _____ Stonehenge
On considère que ce célèbre site anglais est apparu pour la première fois dans le Néolithique tardif, autour de 2500 av. J.-C., le monument a évolué au cours des siècles.
- _____ Hirondelle transportant une noix de coco
- _____ Épée dans la roche
- _____ Symbole de la triforce
- _____ Trilobite
- _____ Toucan
- _____ Crash d'OVNI
- _____ Wilson *(film: seul au monde)*

Merci à notre communauté Kickstarter pour toutes leurs merveilleuses idées!

Succès

Met tes initiales à côté de chaque défis accomplis.

- ☐ Faire une partie à 4 joueurs
- ☐ Avoir affronté tous les automates
- ☐ Avoir construit tout les monolithes lors d'une partie
- ☐ Avoir construit tout les sanctuaires lors d'une partie
- ☐ Avoir construit tout les temples lors d'une partie
- ☐ Avoir construit deux sites sacrés de chaque type.
- ☐ Débloquer la première ligne d'horizon et gagner
- ☐ Débloquer la seconde ligne d'horizon et gagner
- ☐ Débloquer toutes les lignes d'horizon et gagner
- ☐ Former quatre montagnes dans la même partie
- ☐ Ne former aucune montagnes dans une partie
- ☐ Terminer avec 3 disciples en études
- ☐ Terminer avec 7 disciples en études
- ☐ Atteindre le sommet de la piste d'ascension
- ☐ Finir la partie en étant le plus bas sur la piste ascension
- ☐ Gagner la partie en finissant au sommet de la piste ascension
- ☐ Gagner la partie en étant le plus bas sur la piste ascension

Défis automates en solo

Battez chaque combinaison d'automates. Utilisez ce tableau pour suivre les colonnes de compétences et de site sacré que vous avez maximisées sur votre plateau joueur lors de chaque victoire.

VS	Décaler	Déplacer	Volcan	Étudier	Voyager	Monolithe	Sanctuaire	Temple
Eau & Terre								
Eau & Soleil								
Terre & Soleil								
Eau & Feu								
Terre & Feu								
Soleil & feu								
Eau & Terre & Soleil								
Terre & Soleil & Feu								
Soleil & Feu & Eau								
Feu & Eau & Terre								

Compteur de victoires du joueur

Compteur de victoires des automates

Défis automa 2 joueurs

Battez chaque combinaison d'automates. Utilisez ce tableau pour suivre les colonnes de compétences et de site sacré que vous avez maximisées sur votre plateau joueur lors de chaque victoire.

VS	Décaler	Déplacer	Volcan	Étudier	Voyager	Monolithe	Sanctuaire	Temple
Eau								
Terre								
Soleil								
Feu								
Eau & Terre								
Eau & Soleil								
Terre & Soleil								
Eau & Feu								
Terre & Feu								
Soleil & feu								

Compteur de victoires des joueurs

Compteur de victoires des automates

- _____ Gagnez la sagesse du 4ème niveau en construisant les trois Monolithes
- _____ Gagnez la sagesse du 4ème niveau en construisant les trois Sanctuaires
- _____ Gagnez la sagesse du 4ème niveau en construisant les trois Temples
- _____ Finissez la partie avec un seul disciple sur votre plateau joueur
- _____ Finissez la partie avec les 6 zones action occupées par vos disciples
- _____ Finissez la partie avec au moins 8 montages sur la carte

Defis automate 3 joueurs

Battez chaque automate. Utilisez ce tableau pour suivre les colonnes de compétences et de site sacré que vous avez maximisées sur votre plateau joueur lors de chaque victoire.

VS	DÉFENSE							
	Décaler	Déplacer	Volcan	Étudier	Voyager	Monolithe	Sanctuaire	Temple
Grandes Eaux								
Terre fertile								
Soleil vivant								
Feu furieux								
Compteur de victoires des joueurs					Compteur de victoires de l'automate			

Defis carte

Suivre le nombre de fois que vous jouez en utilisant chaque variante de configuration de la carte

- _____ Petite carte standard
 - _____ La vallée des failles
 - _____ Le modèle de subduction
 - _____ La fosse océanique
 - _____ La perle du royaume hadéen
- _____ Grande carte standard
 - _____ Les profondeurs divergentes
 - _____ Les îles volcaniques
 - _____ Le complexe de craton
 - _____ L'événement de l'Archéen

- _____ Atteignez le niveau maximum sur 3 colonnes de compétences au cours d'une partie
- _____ Atteignez le niveau maximum sur les 3 colonnes de sites sacrés au cours d'une partie
- _____ Gagner la partie sans qu'aucune de vos colonnes n'ait atteint le niveau maximum
- _____ Jouer une partie sur chacune des 10 variantes de configuration des maps
- _____ Complétez le puzzle géant formé par l'ensemble des tuiles terrains
- _____ Trouver tous les objets de la quête secondaire

Defis 3-4 joueurs sans automate

Utilisez ce tableau pour suivre les colonnes de compétences et de site sacré que vous avez maximisées sur votre plateau joueur lors de chacune de vos victoires.

Nom du vainqueur	Décaler	Déplacer	Volcan	Étudier	Voyager	Monolithe	Sanctuaire	Temple
Compteur de victoire								

ERREURS FRÉQUENTES

Former une montagne

La seule façon de former une montagne est de faire entrer en collision deux tuiles 4 ensemble.

L'éruption d'un volcan ne formera pas une montagne.

La collision de 1, 2 ou 3 tuiles contenant des volcans ne formera pas une montagne.

Il n'y a qu'un seul moyen: faire entrer en collision deux tuiles 4 ensemble.

Et rappelez-vous, une fois formées, les montagnes ne peuvent pas être déplacées.

Constuire plusieurs sites sacrés

Chaque joueur ne peut construire qu'un seul site sacré par montagne.

Donc ne planifier pas de rester sur une montagne et construire pour vos trois prochains tours.

Si vous voulez construire à nouveau, vous devrez aller ailleurs.

Utiliser des compétences sans les avoir débloquentes

Vous ne pouvez utiliser les compétences qu'après qu'elles ont été débloquentes. (Même si vous le voulez très fort.) Essayez de traverser un bord d'eau, envoyez un deuxième adepte à étudier sur la carte, déplacer les montagnes ou déplacer seulement une tuile de terre sont des actions communes que les joueurs tentent de faire avant d'avoir effectivement débloquent la possibilité de le faire.

Déplacer les tuiles à l'extérieur de la carte.

Lorsque vous utilisez une action **déplacer**, le groupe de tuiles se déplace toujours dans la même direction. Si une tuile se déplace vers le bas, toutes les tuiles de l'ensemble se déplacent vers le bas. Si une tuile se déplace vers la gauche, elles se déplace toutes vers la gauche. Cela signifie que les groupes de tuiles adjacentes qui se déplacent autour des flèches de la carte pourraient entrer en collision avec elles mêmes ou peuvent ne pas être adjacentes après que l'action **déplacer** soit terminé.

Relier les terres par des éruptions

Alors que le joueur actif peut choisir l'orientation lors du positionnement d'une nouvelle tuile, les tuiles de terre placées après une éruption doivent forcément relier un bord de terre à la tuile de laquelle l'éruption est partie.

Descendre des lieux sacrés

Chaque lieu sacré est une zone sur la carte. Revenir d'un lieu sacré vers la carte signifie descendre de sites en sites jusqu'à la tuile montagne avant de pouvoir voyager vers une tuile adjacente. (en partant du temple par le sanctuaire puis par le monolithe jusqu'à la tuile montagne, cela constitue 4 zones distinctes et nécessite 3 déplacements)

ASTUCE ET STRATÉGIE

Si tu ne peut pas finir, ne commence pas !

Tout ce que vous faites sur Oros peut être utilisé par d'autres joueurs. Ne gaspillez votre tour en brûlant des actions pour créer des choses que vous ne pouvez atteindre ou utiliser.

Sinon, vos adversaires en profiteront. Il est de bonne pratique de terminer votre tour sur une tuile de montagne lorsque c'est possible.

Si vous avez une action supplémentaire, envoyer un disciple pour étudier est un sage investissement.

Debloquer le bonus ascension +1 en début de partie

Au sommet des colonnes décaler, déplacer, volcan et étudier il y a un bonus spécial ascension +1 qui vous permettra de monter chaque fois que vous utiliserez ce type d'action.

Plus tôt vous le débloquentez, plus vous l'utiliserez.

Gestion des zones d'action

Lorsque vous affecter un disciple, la zone d'action que vous laissez libre compte autant que celle dans laquelle vous le déplacez. Pensez à l'avance à quelles actions vous serviront plus tard et affectez vos disciples à partir de ces zone d'action pour les libérer.

Vous commencez sur une île, donc les actions **déplacer** et **construire** ne sont pas utiles.

Ne les libérez pas avant d'en avoir besoin.

La carte magique.

Les tuiles en bordure de la carte peuvent se connecter ou se déplacer d'une manière qui ne sont pas immédiatement évidentes. Oros récompense la créativité. Il y a presque Toujours une opportunité cachée entre ces tuiles.

Construire un monolithe.

Il peut sembler avantageux de construire seulement des temples, mais le coût plus élevé à payer sera de redescendre du lieu sacré nouvellement construit.

Considérez d'abord la construction d'un monolithe. Il vous donnera un point d'accès facile à la carte grâce à laquelle vos disciples pourront descendre et quitter la tuile facilement et sans brûler toutes vos actions.

Redescendre

Il peut être difficile de descendre d'un sanctuaire ou d'un temple.

Parfois, La meilleure chose à faire est simplement de descendre sur la tuile montagne,

Ainsi vous serez prêt à entrer en action dans votre prochain tour.

REMERCIEMENTS PARTICULIERS

En revenant sur de nombreuses années de développement du jeux, je suis honoré par tous ceux qui ont été impliqués par le biais d'un encouragement continu, des tests de jeu, de la critique positive et en poussant fort pour faire qu'Oros devienne le meilleur jeu possible.

Beaucoup méritent un remerciement particulier:

Christina Brinkerhoff et mes quatre enfants turbulents, qui ont été affectueux et de soutien pendant que j'étais enfermé à travailler sur Oros nuit après nuit.

Charles Allen pour avoir allumé l'étincelle de l'inspiration en partageant ses idées sur les mécaniques de jeu basés sur tectoniques des plaques, puis à m'avoir encourager à concevoir et développer un jeu.

Chuck Burgess, Shelton Bischof, Dustin Maxfield, Brent Iverson, Alan Buckley et Chandler Copenhaver pour s'être dédié en tant que testeurs de jeux et avoir fournit tant d'idées qui ont changées la donne.

Ammon Anderson pour son encouragement, ses conseils et son soutien constants pour faire passer à Oros la ligne d'arrivée.

Haley Larsen pour toute la création de contenu, l'édition, le montage, les réseaux sociaux la stratégie, le marketing, les séances de travail toute la nuit et de nombreuses longues conversations sur les liens universels qui unissent les cultures et les peuples anciens.

The Board Game Design Guild of Utah pour tous les tests de jeu, les partage de connaissances, l'encadrement et le soutien.

The Board Game Design Workshop et Board Game Design Lab les communautés pour s'être enthousiasmer au sujet du jeu et avoir fournir des retours indispensables.

Tous les nombreux **testeurs à travers le monde** qui ont plongés dans ce jeu en convention, boutique de jeux ou en ligne.

et Les plus de **5,000 contributeurs** sur Kickstarter et late pledges qui se sont réunis pour rendre ce projet possible !

LES SAGES D'OR

Merci beaucoup à ceux dont la générosité et le soutien ont dépassés et même bien au-delà mes attentes. Ces contributeurs, les "sages d'or" qui étaient les tout premiers lors de la campagne Kickstarter. En croyant en Oros et en un créateur solo, vous avez aidé à faire en sorte que ce jeu tout a fait unique puisse venir au monde.

Merci!

- Sir Shelton Bischof
- David et Danielle Arnett
- Oliver Lloyd

CREDITS

Game design, development, artwork, rulebook, and graphic design:

Brandt Brinkerhoff

Marketing, content creation: **Haley Larsen**

Rules editing: **Haley Larsen , Lisa Prohaska**

Publisher: **Aesc Games**

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

TRADUCTION FRANCAISE

Je remercie les personnes qui ont créé et édité ce jeu. Je souhaite apporter ma mince contribution car, en l'absence d'une traduction officielle en langue française, je me suis permis d'en faire une moi-même.

Je me remercie donc moi-même pour avoir pris le temps de traduire ces règles du jeu, pour mon propre confort et pour ceux qui utiliseront ce document.

Je vous demanderais d'être indulgents sur la qualité de l'image et/ou des traductions.

Ceci n'est pas un travail professionnel et n'est en aucun cas une traduction officielle du jeu.

J'espère que ceci vous sera aussi utile qu'à moi et que vous passerez de bons moments sur ce jeu.

Atax de Narbonne



GUIDE DE RÉFÉRENCE DES SYMBOLES

Symboles du plateau joueur



Collisionner 2 tuiles terrain 4 pour former une montagne



Les montagnes ne peuvent être ni décaler ni déplacer



Décaler toutes les tuiles d'une rangée du nombre de zones indiqué



Vous pouvez décaler les rangées contenant des tuiles montagne lors de vos actions décaler



Déplacer un groupe de 3 tuiles terrain adjacentes d'une case, orthogonalement



Déplacer un groupe de 2 tuiles terrain adjacentes d'une case, orthogonalement



Déplacer une tuile terrain de 1 case orthogonalement OU en diagonale



Vous pouvez utiliser des tuiles 3 comme si c'était des tuiles 4 pour former des tuiles montagnes



Faites éclater n'importe quel volcan sur la carte pour chacun de ces symboles



Ajouter un volcan de niveau 3 n'importe sur n'importe quelle tuile terrain de la carte



Une éruption peut traverser les bordures terrestres de n'importe quelle tuile 1, 2 ou 3 sans la remplir et elle peut changer de direction



Envoyer un disciple étudier sur votre plateau joueur ou sur un de vos sites sacrés libre



Ramener jusqu'à 2 de vos disciples depuis une zone d'étude ou un lieu sacré et gagnez 1 sagesse par disciple ramené.



Vous pouvez avoir jusqu'à 3 disciple sur la carte



Vous n'avez plus de limite pour le nombre de disciple sur la carte



Ramener jusqu'à 3 de vos disciples depuis une zone d'étude ou un lieu sacré et gagnez 1 sagesse par disciple ramené.



Faites voyager un de vos disciple du nombre de zone indiqué



Vos disciples peuvent franchir l'eau qui sépare 2 tuiles terrain adjacentes (frontière)



Vos disciples peuvent finir leurs déplacement sur des zones déjà occupées par d'autres disciples



Construisez un site sacré et gagnez la récompense d'ascension et de sagesse correspondant au type de sites construits



En fin de partie gagnez le nombre de point de connaissance indiqué au centre du cercle



En fin de partie gagnez le nombre de point de connaissance indiqué multiplié par le nombre de site sacré correspondant, que vous avez construit.



En fin de partie gagnez le nombre de point de connaissance indiqué multiplié par le nombre de vos disciples en train d'étudier

Symboles de l'automate



La région de la carte ou l'action doit se produire



Former une montagne sur la zone de la carte sans tuiles terrain avec le plus petit numéro



Construire le plus petit sites sacré possible sur une tuile montagne. (gain de sagesse selon le type de site sacré construit)



Placer un disciple sur le site sacré nouvellement construit. (gain de 1 sagesse si le disciple étudie lorsque qu'un autre joueur construit sur cette montagne)



Envoyer un disciple étudier dans la région indiquée si possible, sinon envoyer le en zone d'étude sur le plateau joueur de l'automate



Ramener jusqu'à deux disciples, depuis la région indiquée si possible, sinon depuis la zone d'étude sur le plateau joueur de l'automate. (gain de 1 sagesse par disciple ramener)



Retirez tous les disciples de la première tuile terrain de la région indiquée (par numéro de zone croissant). (gain de 1 sagesse par disciple retiré)



Décaler la ou les rangée(s) indiquée(s) de deux zones.



Retirez la tuile terrain non occupée de la plus grande valeur. Si elle contient des volcan retirez les aussi. Les montagnes ne sont pas concernées par cette action.



Montez d'une case sur la piste de l'ascension pour chaque symbole