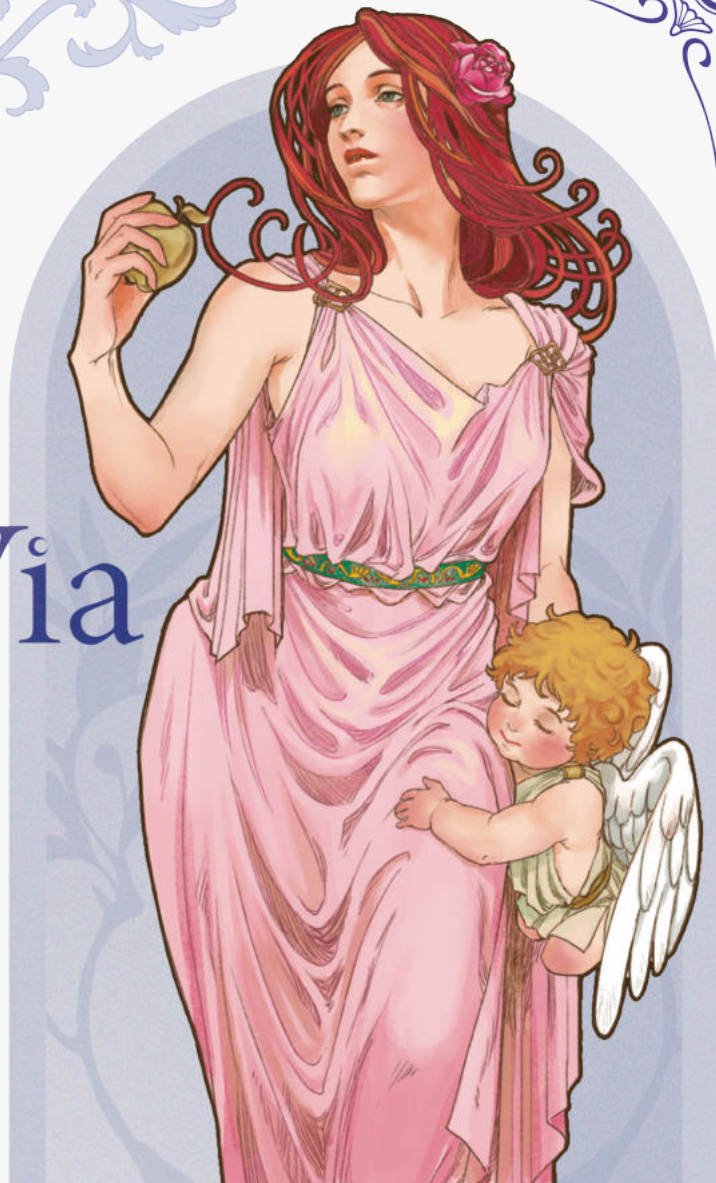


デアイ・ヴィア
Deae Via

Fudacoma Games



Deae Via

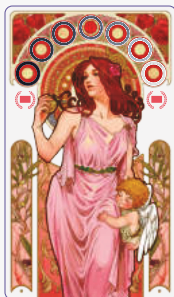
Number of players: 1 to 2
Duration of a game: 30 minutes
From 10 years

—Deae Via, le chemin sacré protégé par six déesses. Vous incarnez un prêtre en lice pour le titre de prochain Grand Prêtre. Transportez les prières recueillies sur la place centrale jusqu'aux temples, et gagnez la confiance des déesses, leurs bénédictions et leurs sceaux. Quelles prières offrirez-vous, dans quelle enceinte sacrée entrerez-vous, et auprès de quelle déesse chercherez-vous à renforcer votre faveur ? Vos choix détermineront votre renommée.

Qui saura le mieux tisser la protection des six déesses et sera choisi par les dieux ?—

Composants

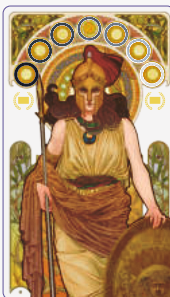
Plateaux Déesse (1 de chaque couleur : rouge, orange, jaune, vert, bleu et violet)



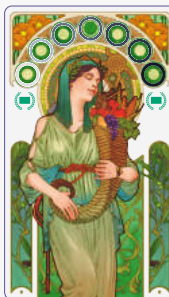
Rouge



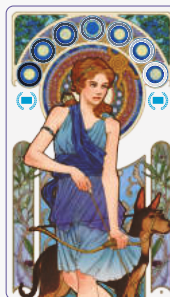
Orange



Jaune



Vert



Bleu

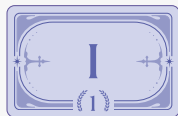


Violet

Cartes Bénédiction : 51 (Stufe 1: 18, Stufe 2: 15, Stufe 3: 18)



Recto



Verso (niveau 1)



Verso (niveau 2)



Verso (niveau 3)

Tuiles Sceaux : 12



Recto



Verso

Tuiles Temple : 6 (3 Blanche, 3 Noire)



Blanche



Noire

Jetons Prêtre : 2 (1 Blanc, 1 Noir)



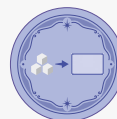
Cubes Prières : 42 (5 de chaque en rouge, orange, jaune, vert, bleu, violet, ainsi que 12 gris)



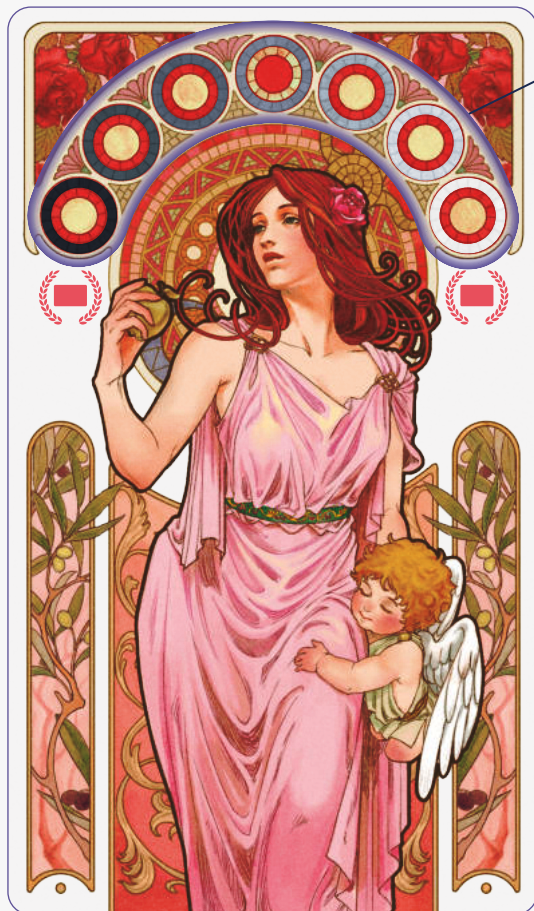
Marqueurs Foi : 6 (transparent)



Jeton Extra Acquisition : 1

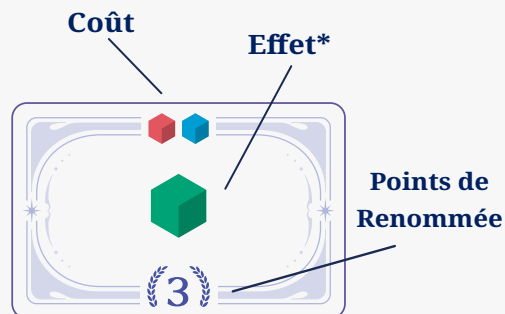


Plateaux Déesse, cartes Bénédiction et tuiles Sceaux

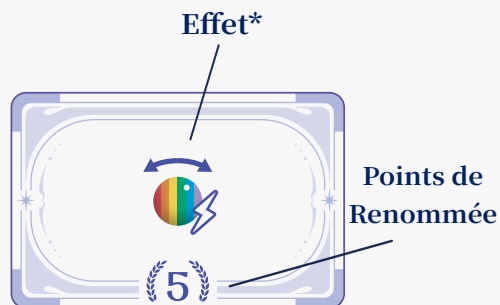


Plateaux Déesse

Piste Foi



Cartes Bénédiction



Tuiles Sceaux

* voir pages 24 à 26 pour les effets

Présentation du jeu

Deae Via est un jeu compétitif opposant le joueur Blanc au joueur Noir. La partie se déroule autour d'un cercle d'espace Temple, chaque joueur étant représenté par un pion Prêtre blanc ou noir. Les joueurs placent à tour de rôle un pion Prêtre ou un cube de prière sur les espaces Temple. Les espaces sont divisées en espaces blancs et noirs, et chaque pion Prêtre ne peut être placé que sur un espace de sa propre couleur. Des plateaux Déesse séparent les espaces, et les joueurs font aller et venir leur Foi sur chaque plateau tout au long de la partie. Augmentez votre Foi pour obtenir des tuiles Sceau, ou dépensez des cubes Prières pour obtenir des cartes Bénédiction, et rapprochez-vous de la victoire. Le premier joueur à accumuler au moins 30 points de Renommée ou 3 tuiles Sceaux remporte la partie.



Nous commencerons par expliquer les règles à 2 joueurs. Les règles solo sont en page 16.



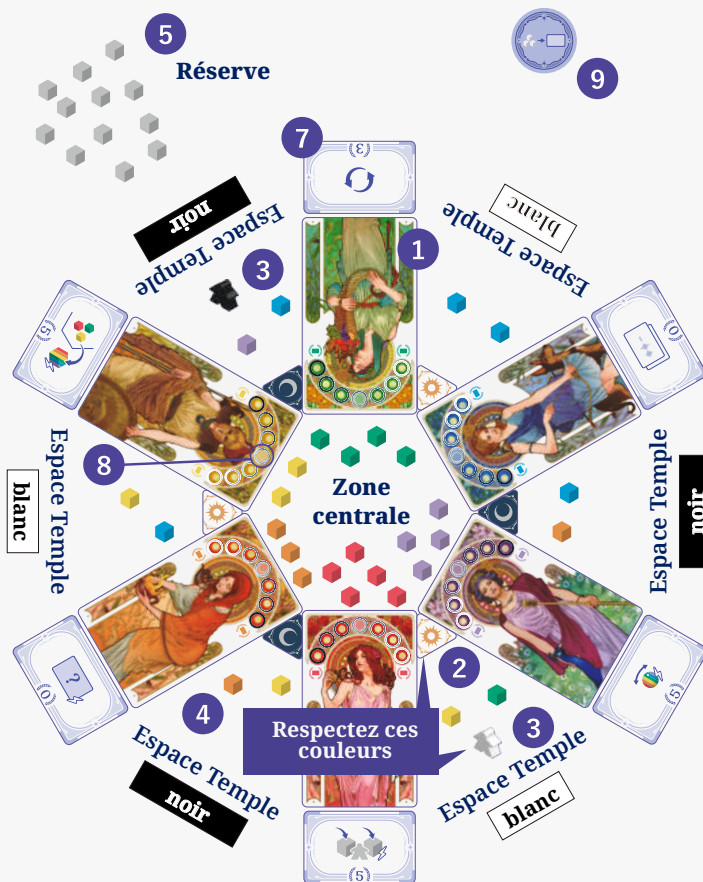
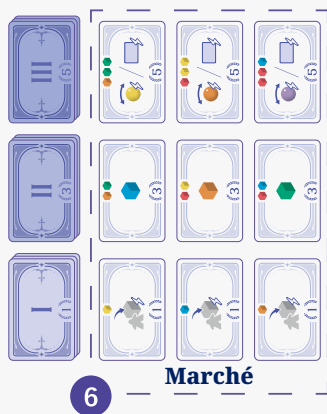
Mise en place



- 1 Disposez les tuiles Déesse en cercle comme indiqué à la page 6, les pistes de Foi tournées vers l'intérieur.
La zone délimitée par les six tuiles Déesse s'appelle la **Zone centrale**.
- 2 Placez les tuiles Temple entre les tuiles Déesse comme indiqué à la page 6, en alternant le blanc et le noir.
La zone délimitée par deux plateaux Déesse et une tuile Temple s'appelle **un espace Temple**.
Chaque espace Temple est blanc ou noir selon la couleur de sa tuile Temple.
- 3 Choisissez n'importe quelle paire d'espaces de temple opposés, l'un blanc et l'autre noir, de part et d'autre de la Zone centrale.
Placez un pion Prêtre dans chacun de ces espaces.
La couleur de chaque pion Prêtre doit correspondre à celle de son espace Temple.
- 4 Placez au hasard 2 cubes Prières parmi les six couleurs autres que le gris (rouge, orange, jaune, vert, bleu et violet) dans chaque espace Temple.
Placez tous les cubes restants (autres que gris) dans la Zone centrale.
- 5 Placez tous les cubes Prières gris ensemble sur la table pour former **la Réserve**.
- 6 Triez les cartes Bénédiction par niveau (motif au dos), formez un paquet pour chaque niveau et placez les paquets près des plateaux Déesse.
Piochez 3 cartes dans chaque paquet et placez-les face visible en ligne pour former **le Marché**.
- 7 Choisissez au hasard 6 tuiles Sceaux et placez-en une sous chaque plateau Déesse.
Remettez les tuiles restantes dans la boîte.

- 9 Déterminez au hasard le premier et le deuxième joueur.

Le deuxième joueur prend le jeton Extra Acquisition supplémentaire et le place devant lui.



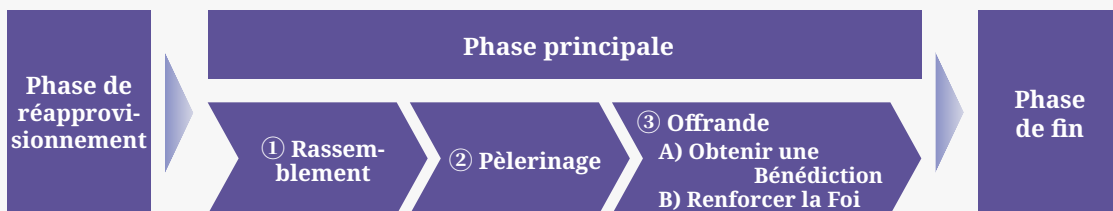
✧ ➡ Déroutement du jeu ➡ ✧

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce qu'un joueur remplisse une condition de victoire.

Lors de votre tour, effectuez la **【Phase de réapprovisionnement】**, la **【Phase principale】** et la **【Phase de fin】**, dans cet ordre.

Une fois ces trois phases terminées, passez le tour à votre adversaire.

Un joueur remporte immédiatement la partie dès qu'il atteint au moins 30 points de Renommée ou qu'il collecte au moins 3 tuiles Sceaux pendant son tour.



✧ ➡ Phase de réapprovisionnement (facultative) ➡ ✧

Vous pouvez ignorer cette phase. Le premier joueur doit l'ignorer lors de son premier tour.

(Il peut être plus facile de comprendre l'ensemble des règles si vous lisez cette section après la phase principale et la phase de fin.)

Remettez tous les cubes non gris dans la Zone centrale.

Déplacez un cube gris de la Réserve vers l'espace du Temple contenant le pion Prêtre de votre adversaire.

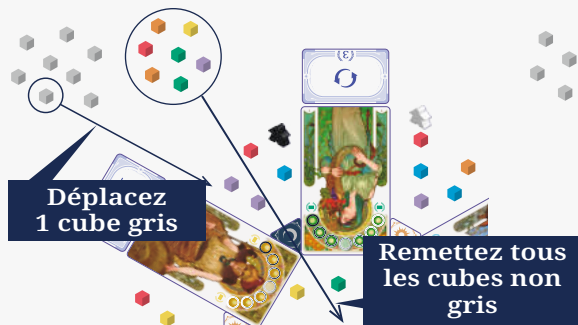
(Ignorez cette phase si vous ne souhaitez pas placer de cube gris dans l'espace de votre adversaire.)

Si la Zone centrale ne contient aucun cube, vous ne pouvez pas ignorer cette phase. Dans ce cas uniquement, ne déplacez pas de cube gris dans l'espace de votre adversaire.

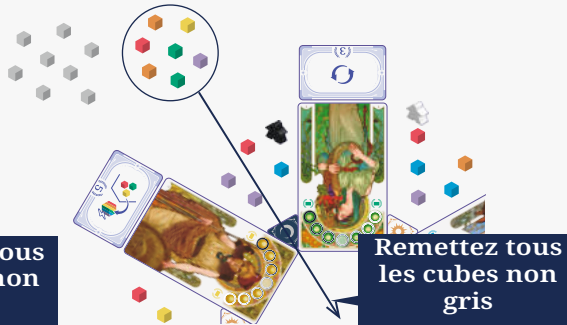
Remettez tous les cubes non gris dans la Zone centrale comme d'habitude.

Exemple d'une action jouée par le joueur Blanc

[Il y a 1 cube gris dans la Zone centrale]



[Il n'y a pas de cubes dans la Zone centrale]



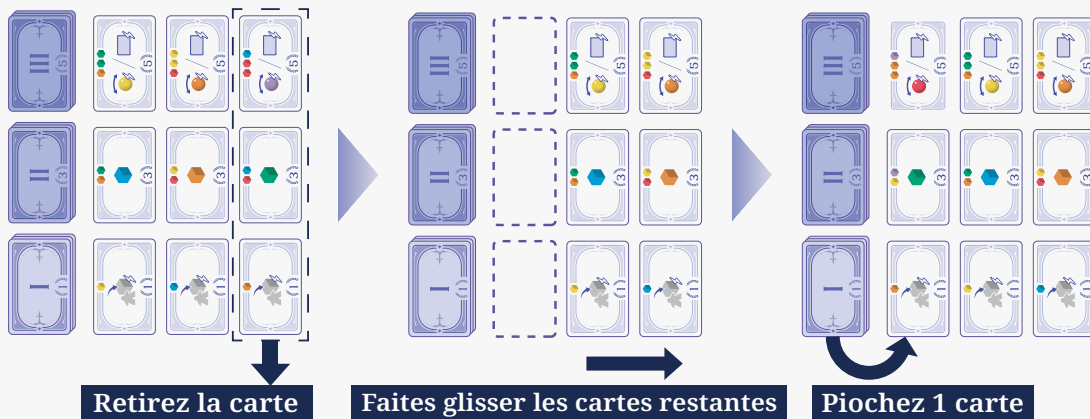
Après avoir replacé les cubes dans la Zone centrale, remplacez certaines des cartes Bénédiction du Marché comme suit.

Commencez par retirer la carte la plus éloignée de la pile à chaque niveau.

(Les cartes retirées ne seront plus utilisées pendant cette partie.)

Ensuite, faites glisser toutes les cartes restantes d'une position vers l'extérieur de leur pile.

Enfin, piochez une carte dans chaque pile de niveau et placez-la dans la position qui vient de se libérer.



❖ Phase principale ❖

La phase principale se compose de trois étapes: [① **Rassemblement**], [② **Pèlerinage**] und [③ **Offrande**].

[① **Rassemblement**]

Commencez par choisir une couleur de cube Prière dans la Zone centrale. Prenez tous les cubes de la couleur choisie dans votre main.

Ensuite, dans l'espace Temple où se trouve votre pion Prêtre, prenez tous les cubes de la couleur choisie ainsi que votre pion Prêtre dans votre main.

Exemple



Vous incarnez le joueur blanc. Vous choisissez la couleur violette parmi les cubes Prières de la Zone centrale et prenez tous les cubes violets. Comme l'espace Temple où se trouve votre pion Prêtre contient également un cube violet, prenez-le également. Prenez ensuite votre pion Prêtre.

Si cet espace contient des cubes gris, vous pouvez également en prendre autant que vous le souhaitez.

(Vous pouvez choisir de ne prendre aucun cube gris.)

Prendre des cubes gris vous offre davantage d'options quant aux cubes à placer dans chaque espace lors de la prochaine étape [② Pèlerinage].



[② Pèlerinage]

En commençant par l'espace Temple situé immédiatement à gauche de l'espace occupée par votre pion Prêtre, placez les cubes Prières et le pion Prêtre de votre main, un par un, dans des espaces consécutifs dans le sens des aiguilles d'une montre.

Votre pion Prêtre ne peut être placé que sur l'un de vos propres espaces. Sur un espace adverse, placez un cube à la place du pion Prêtre.

Vous ne pouvez pas sauter d'espace lorsque vous placez les cubes ou le pion Prêtre.

S'il existe plusieurs espaces éligibles pour votre pion Prêtre, choisissez-en un au hasard.

Exemple



Placez 1 cube Prières ou
1 jeton Prêtre

Vous incarnez le joueur blanc. En commençant par l'espace Temple situé immédiatement à gauche de l'ancien espace de votre pion Prêtre, placez les trois cubes de prière et un pion Prêtre de votre main, un par un, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le pion Prêtre pourrait être placé sur le deuxième ou le quatrième espace blanc ; vous choisissez le deuxième.

[③ Offrande]

Dans l'espace Temple où vous avez placé votre pion Prêtre, effectuez l'action

A) Obtenir une Bénédiction et/ou l'action **B) Renforcer la Foi**.

(Si vous ne pouvez effectuer aucune de ces actions, passez cette étape.)

Vous ne pouvez effectuer l'action A) Obtenir une Bénédiction qu'une seule Fois. Vous pouvez effectuer l'action B) Renforcer la Foi autant de Fois que vous le souhaitez.

Résolvez ces actions dans l'ordre de votre choix.

(Par exemple, vous pouvez les résoudre dans l'ordre $B \rightarrow A \rightarrow B$.)

Pour effectuer l'une ou l'autre de ces actions, **dépensez** des cubes Prières dans l'espace Temple où se trouve votre pion Prêtre.

Vous pouvez toujours dépenser deux cubes gris à la place d'un cube de n'importe quelle couleur.

Placez tous les cubes dépensés dans la réserve.

A) Obtenir une Bénédiction (une Foix par tour)

Dépensez les cubes Prières indiqués comme coût pour obtenir 1 carte Bénédiction dans le Marché.

Placez la carte face visible devant vous et appliquez son effet.

(Certains effets peuvent être conservés pour plus tard. Voir page 24 pour plus de détails.)

Vous ne pouvez obtenir qu'une seule carte par tour. À titre exceptionnel, vous pouvez donner le jeton Extra Acquisition à votre adversaire pour obtenir une carte supplémentaire, soit deux cartes au total.



B) Renforcer la Foi (autant de Fois que vous le souhaitez)

Dépensez un cube Prières de la même couleur qu'un plateau Déesse adjacent à l'espace Temple contenant votre pion Prêtre.

(Les plateaux et les cubes utilisent six couleurs : rouge, orange, jaune, vert, bleu et violet.)

Déplacez le marqueur Foi sur le plateau Déesse correspondant d'une case vers votre espace Temple.

Lorsque le marqueur atteint la fin de la piste, récupérez la tuile Sceaux située sous ce plateau Déesse.

Placez la tuile face visible devant vous et appliquez son effet. (Voir pages 25-26 pour plus de détails.)

Si le marqueur se trouve déjà au bout de la piste et ne peut plus avancer, dépensez le cube et récupérez gratuitement une carte Bénédiction **du niveau le plus bas disponible** dans le Marché.

Exemple d'une action jouée par le joueur Blanc

[Déplacement du marqueur]



[Acquérir une tuile Bénédiction]



À la fin de la phase principale, aucun cube correspondant à l'un des plateaux Déesse adjacents à l'espace de votre pion Prêtre ne doit rester à cet endroit.

Dépensez tous ces cubes en utilisant l'action B) Renforcer la Foi.

❖ Phase de fin ❖

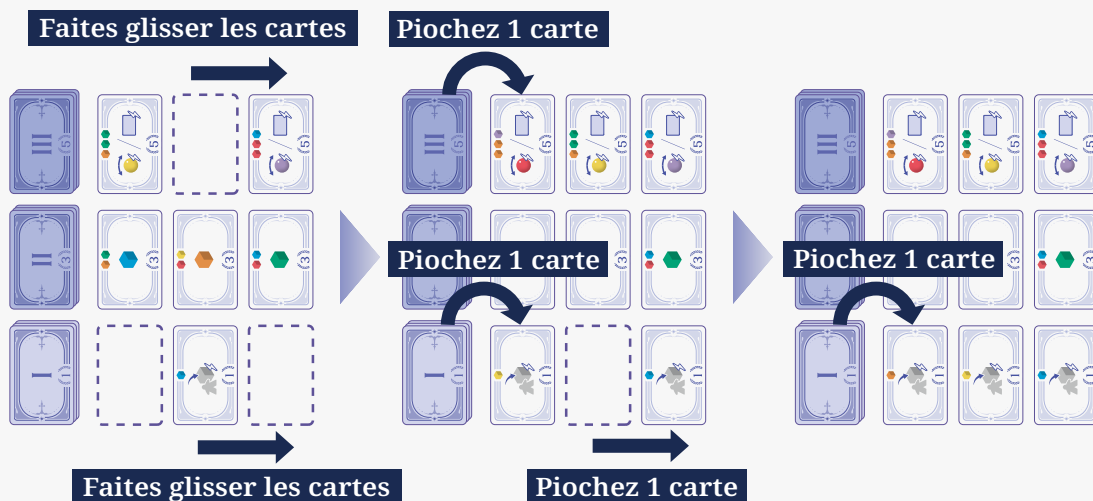
Ignorez cette phase si aucune carte n'a été obtenue pendant la phase principale.

S'il y a des emplacements vides dans le Marché, remplissez-le jusqu'à ce qu'il y ait 3 cartes de chaque niveau, comme suit.

Commencez par faire glisser les cartes vers le côté le plus éloigné de la pile pour combler les espaces vides.

Puis piochez une carte et placez-la dans l'emplacement le plus proche de sa pile.

Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'emplacements vides dans le Marché.



☀️ ❖ Fin de la partie et victoire ❖ ☀️

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur remplit l'une des conditions de victoire ci-dessous. Ce joueur remporte la partie.

- **Le total des points de Renommée de vos cartes Bénédiction et de vos tuiles Sceaux est d'au moins 30.**
- **Vous avez récupéré au moins trois de vos tuiles Sceaux.**

Règles supplémentaires pour le mode solo

Ce jeu peut également se jouer en solo. En mode solo, votre objectif est de vaincre un adversaire contrôlé par le jeu.

Apportez les modifications suivantes aux règles de base.

【Mise en place】

Ajoutez les règles suivantes aux étapes 6 et 9.

- 6** Avant de constituer les paquets de cartes Bénédiction, retirez les 6 cartes de niveau 3 dont le recto indique 0 point de Renommée.
Utilisez uniquement ces cartes pour constituer le paquet de l'adversaire. Gardez le paquet de l'adversaire à l'écart du plateau de jeu.

- 9** Vous êtes toujours le deuxième joueur. Choisissez votre couleur et prenez le jeton d'Extra Acquisition.
Enfin, choisissez un niveau de difficulté. Les positions de départ des marqueurs de Foi dépendent du niveau de difficulté sélectionné.

Facile : Laissez chaque marqueur de Foi au centre de sa piste, comme dans les règles de base.

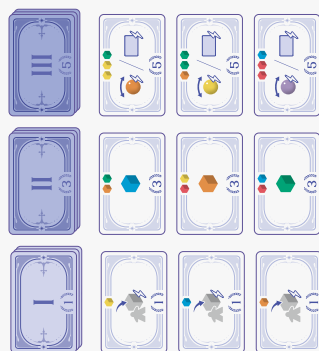
Moyen : Sur les pistes de 3 plateaux Déesse non adjacents, y compris le plateau rouge, déplacez chaque marqueur d'un cran vers le côté de l'adversaire.

Difficile : Sur chaque plateau Déesse, déplacez le marqueur d'un cran vers le côté de l'adversaire.

Niveau de difficulté Moyen : exemple de mise en place (vous incarnez le joueur Blanc)



Créez le paquet de l'adversaire



Prenez le jeton Extra Acquisition

【Déroulement du jeu】

- Vous et votre adversaire jouez à tour de rôle jusqu'à ce que l'un des deux remplisse une condition de victoire. (C'est l'adversaire qui joue en premier.)
- **Pendant le tour de l'adversaire, déplacez les cubes Prières et le pion prêtre à la place de l'adversaire, conformément aux règles ci-dessous.**

【Phase principale】

- Au début de la phase, avant [① Rassemblement], piochez une carte Bénédiction dans le paquet de l'adversaire.
- S'il n'y a aucun cube Prières dans la Zone centrale correspondant à la couleur de l'effet de la carte piochée (l'icône à gauche), continuez à piocher des cartes.
- (Arrêtez-vous lorsque vous piochez une carte dont la couleur de l'effet correspond à celle d'un cube de la Zone centrale.)
- Si le paquet est épuisé, mélangez toutes les cartes précédemment piochées pour reconstituer le paquet.
- À chaque Fois que le paquet est reconstitué, remplacez tous les cubes non gris de la réserve dans la Zone centrale, si possible.
(Ne placez aucun cube gris sur un espace Temple à ce stade.)

【① Rassemblement】

- Pendant le tour de l'adversaire, vérifiez le cube Prières indiqué dans l'effet de la dernière carte Bénédiction piochée dans le paquet de l'adversaire.
- Comme dans les règles de base, prenez les cubes correspondants et le pion Prêtre de l'adversaire dans la Zone centrale et sur l'espace Temple.



【② Pèlerinage】

- Pendant le tour de l'adversaire, placez les cubes et le pion un par un sur les espaces Temple, comme indiqué dans les règles de base.
- Si le pion Prêtre dispose de plusieurs espaces éligibles, placez-le sur le premier espace éligible atteint.

【③ Offrande】

- Pendant le tour de l'adversaire, effectuez les actions suivantes : A) Gagner une Bénédiction, puis B) Renforcer la Foi.
- Appliquez l'effet de gauche de la dernière carte piochée dans le paquet de l'adversaire. (Voir page 24 pour plus de détails.)

A) Gagner une bénédiction

- Cherchez dans le Marché une carte que l'adversaire peut gagner, en vérifiant d'abord le niveau 3, puis le niveau 2, puis le niveau 1.
- Au sein d'un même niveau, examinez les cartes dans l'ordre, en commençant par celles les plus éloignées du paquet.
- Si l'adversaire peut gagner une carte, dépensez les cubes Prières requis et gagnez-la.

Les cubes gris ne peuvent pas être dépensés pour cette action.

(L'effet de la carte piochée dans le paquet de l'adversaire peut être utilisé pour aider à gagner la carte.)

- Choisissez une zone pour les cartes de l'adversaire, placez-y la carte acquise et appliquez son effet.
(Certains effets de carte sont modifiés pour le jeu en solo. Voir page 24.)
- **L'adversaire ne gagne qu'une seule carte par tour, même si le jeton d'Extra Acquisition se trouve dans sa zone.**



B) Renforcer la Foi

- S'il existe un cube Prières correspondant à un plateau Déesse adjacent, utilisez-le et déplacez le marqueur de Foi de ce plateau.
(Si l'effet de la carte piochée dans le paquet adverse est toujours disponible, utilisez-le également.)
- S'il y a deux cubes gris, l'adversaire doit les utiliser tous les deux et **déplacer d'un cran les deux marqueurs de Foi adjacents.**
(Si un marqueur se trouve au bout de sa piste, prenez la carte la plus éloignée de son paquet parmi celles du niveau le plus bas disponible.)
- Placez toute tuile Sceaux obtenue dans la zone de l'adversaire et appliquez son effet.
(Voir pages 25-26 pour plus de détails.)



[Fin de la partie et victoire]

- Si l'adversaire remplit une condition de victoire, vous perdez.

Précisions

【Généralités】

- S'il n'y a pas suffisamment de cubes Prières gris, utilisez des substituts appropriés.
- Si un paquet de niveau dans le Marché est épuisé, continuez à jouer sans le reconstituer.

【Phase de réapprovisionnement】

- Ignorez cette phase si la réserve ne contient aucun cube Prières autre que gris.
- Dans le cas rare où il n'y aurait aucun cube Prières autre que gris ni dans la réserve ni dans la Zone centrale, le joueur actif remporte immédiatement la partie.

【Phase principale】

【① Rassemblement】

- Vous pouvez choisir une couleur de cube Prières dans la Zone centrale même s'il n'y a aucun cube de cette couleur dans l'espace Temple où se trouve votre pion Prêtre.
- Vous ne pouvez pas choisir une couleur qui n'est pas présente dans la Zone centrale.

【③ Offrande】

A) Gagner une carte Bénédiction

- Si l'effet d'une carte doit déplacer un marqueur se trouvant déjà à l'extrémité de sa piste de Foi, vous pouvez à la place choisir et gagner gratuitement une carte Bénédiction du niveau le plus bas disponible dans le Marché.
- En solo, vous pouvez déplacer le jeton d'Extra Acquisition vers la zone de l'adversaire pour gagner une deuxième carte Bénédiction. (Certains effets de tuiles

B) Renforcer la Foi

- Une Foi qu'une tuile Sceaux a été acquise, elle ne revient jamais sur un plateau Déesse ni n'est déplacée vers la zone de l'adversaire.
- Si l'effet d'une tuile Sceaux devait déplacer un marqueur se trouvant déjà à l'extrémité de sa piste de Foi, vous pouvez à la place choisir et obtenir gratuitement une carte Bénédiction du niveau le plus bas disponible dans le Marché.
- S'il n'y a pas de cartes de niveau 1 dans le Marché, le niveau 2 est le niveau le plus bas disponible. Appliquez la même règle s'il n'y a pas de cartes de niveau 2.

Effets des cartes Bénédiction



Déplacez un cube Prières gris de la réserve vers l'espace du temple où se trouve le pion Prêtre du joueur actif.



Gagnez un cube Prières **virtuel** de la couleur correspondant à l'icône. **Ne déplacez pas de cube Prières physique.**

Ce cube virtuel peut être utilisé une Foix au cours de la partie. Il peut être utilisé immédiatement après avoir obtenu la carte ou à tout moment par la suite. Après l'avoir utilisé, retournez cette carte face cachée.

[Jeu en solo – Tour de l'adversaire] Déplacez d'un cran le marqueur de Foi sur le plateau de Déesse correspondant à la couleur de l'icône.



Déplacez un cube Prières gris de la réserve vers chacun des deux emplacements de Temple du joueur actif qui ne contiennent pas son pion Prêtre.



Choisissez l'un des effets suivants lorsque vous obtenez cette carte.

[Gauche] Déplacez d'un cran le marqueur de Foi sur le plateau Déesse correspondant à la couleur de l'icône.

[Droite] Choisissez et récupérez gratuitement une carte Bénédiction du niveau le plus bas disponible dans le Marché.

[Jeu en solo – Tour de l'adversaire] Choisissez toujours l'effet de gauche.



Choisissez l'un des effets suivants lorsque vous obtenez cette carte.

[Gauche] Une Foix par tour, récupérez et dépensez un cube Prières virtuel de la couleur de l'icône. **Ne déplacez pas de cube Prières physique.**

[Droite] Gagnez 5 points de Renommée. Retournez la carte pour afficher les 5 points de Renommée.

(Le recto d'une carte dotée de cet effet vaut 0 point de Renommée.)

[Jeu en solo – Tour de l'adversaire] Les cartes dotées de cet effet constituent le paquet de l'adversaire. Lorsqu'une carte est piochée, choisissez toujours l'effet de gauche.

Effets des tuiles Sceaux



Choisissez un marqueur de Foi quelconque et déplacez-le d'une case.

[Jeu en solo – Tour de l'adversaire] Vérifiez l'effet (icône de gauche) de la dernière carte piochée dans le paquet de l'adversaire. Déplacez le marqueur de Foi de la couleur correspondante d'une case sur le plateau Déesses.



Choisissez deux marqueurs de Foi quelconques et déplacez-les chacun d'une case.

[Jeu en solo – Tour de l'adversaire] Vérifiez l'effet (icône de gauche) de la dernière carte piochée dans le paquet de l'adversaire. Déplacez d'une case le marqueur de Foi situé sur le plateau Déesse de la couleur correspondante. Déplacez ensuite d'une case le marqueur de Foi situé sur l'autre plateau de déesse, en passant par l'espace Temple de l'adversaire.



Choisissez un marqueur de Foi et déplacez-le de deux cases. S'il se trouve du côté adversaire du centre de sa piste de Foi, déplacez-le plutôt de trois cases.

[Jeu en solo – Tour de l'adversaire] Vérifiez l'effet (icône de gauche) de la dernière carte piochée dans le paquet de l'adversaire. Déplacez le marqueur de Foi de la couleur correspondante sur le plateau Déesse de deux cases. S'il se trouve de votre côté par rapport au centre de sa piste de Foi, déplacez-le plutôt de trois cases.



Choisissez un cube Prières dans la Zone centrale et déplacez-le vers l'espace Temple où se trouve le pion Prêtre du joueur actif.

(Cet effet ne s'applique pas s'il n'y a pas de cubes dans la zone centrale.)

[Jeu en solo – Tour de l'adversaire] Déplacez un cube Prières de la couleur la plus courante dans la Zone centrale vers l'espace Temple où se trouve le pion Prêtre de l'adversaire. Si plusieurs couleurs sont à égalité, choisissez l'une d'entre elles.



Déplacez deux cubes de prière gris de la réserve vers l'espace Temple contenant le pion Prêtre du joueur actif.



Choisissez et récupérez gratuitement une carte Bénédiction dans le Marché.

(Vous pouvez choisir une carte de n'importe quel niveau.)

[Jeu en solo – Tour de l'adversaire] Récupérez la carte de niveau 3 la plus éloignée de sa pile.

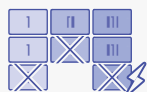


Récupérez gratuitement toutes les cartes Bénédiction de niveau 1 actuellement présentes dans le Marché.



Si le jeton d'Extra Acquisition se trouve dans la zone de votre adversaire, prenez-le.

(Si votre adversaire ne possède pas ce jeton, cet effet n'a aucun effet.)



Remplacez une carte Bénédiction de chaque niveau dans le Marché, en suivant la même procédure que lors de la phase de réapprovisionnement.



Une fois le tour au cours duquel vous avez obtenu cette tuile terminé, jouez immédiatement un autre tour.



Cette tuile compte pour deux tuiles Sceaux.

(Cette tuile et une autre tuile Sceaux remplissent la condition de victoire liée aux tuiles.)

Pour toute question concernant le jeu, veuillez contacter info@fudacoma.jp.

Crédits

Conception du jeu : Yusuke Sawaguchi

Illustrations : Yumi Yaoshida

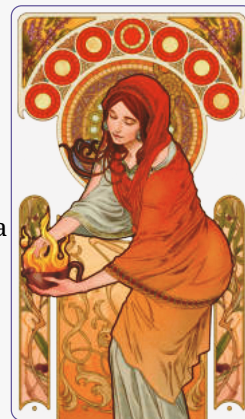
Direction artistique : Yamamori

Les Déesses



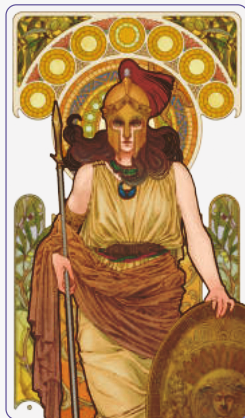
Déesse de l'amour, de la beauté et de l'attrait irrésistible

Connue sous le nom d'Aphrodite dans la mythologie grecque et de Vénus dans la mythologie romaine



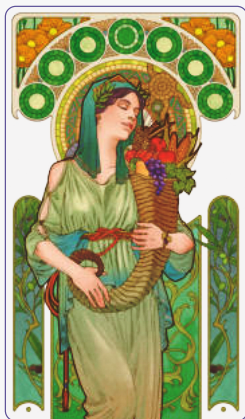
Déesse du foyer, de la maison et de la paix qui régit la vie quotidienne

Connue sous le nom d'Hestia dans la mythologie grecque et de Vesta dans la mythologie romaine



Déesse de la sagesse, de la stratégie et du pouvoir qui protège les cités

Connue sous le nom d'Athéna dans la mythologie grecque et de Minerve dans la mythologie romaine

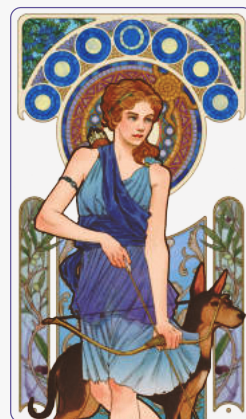


Déesse de la fertilité, de l'agriculture et des richesses de la terre

Connue sous le nom de Déméter dans la mythologie grecque et de Cérès dans la mythologie romaine

Déesse de la chasse, de la lune et des créatures sauvages

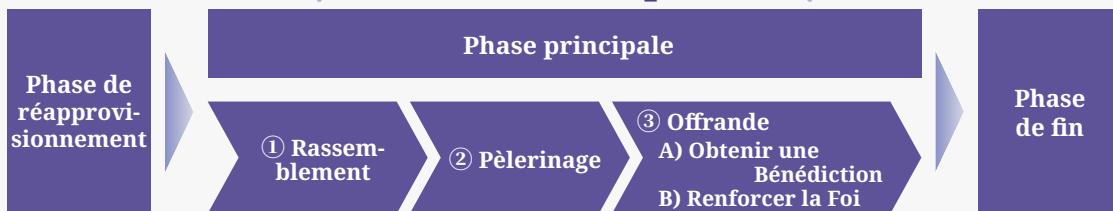
Connue sous le nom d'Artémis dans la mythologie grecque et de Diane dans la mythologie romaine



Déesse du mariage, de la souveraineté et de l'ordre divin

Connue sous le nom d'Héra dans la mythologie grecque et de Junon dans la mythologie romaine

Référence rapide



[Phase de réapprovisionnement] (Facultative)

- Remettez tous les cubes non gris de la réserve dans la Zone centrale.
- Déplacez un cube gris sur l'espace où se trouve le pion Prêtre de votre adversaire. (Si la Zone centrale ne contient aucun cube, ne déplacez pas de cube gris.)
- Remplacez certaines cartes du Marché.

[Phase principale]

[① Rassemblement]

- Choisissez une couleur de cube dans la Zone centrale et prenez tous les cubes de cette couleur.
- Prenez tous les cubes correspondants ainsi que votre pion Prêtre depuis votre espace actuel. (Vous pouvez également prendre autant de cubes gris que vous le souhaitez.)

[② Pèlerinage]

- Placez un cube ou le pion Prêtre dans chaque espace consécutif dans le sens des aiguilles d'une montre.

[③ Offrande]

- Dans la case où se trouve votre pion Prêtre, dépensez des cubes pour effectuer les actions suivantes :
 - A) Obtenir une bénédiction : achetez une carte. (Une seule fois)
 - B) Renforcer la foi : déplacez les marqueurs sur les deux tableaux Déesse adjacents. (Autant de fois que vous le souhaitez)

[Phase de fin]

- Réapprovisionnez le Marché avec trois cartes de chaque niveau.

Conditions de victoire

**Au moins 30 points de Renommée,
ou au moins 3 tuiles Sceaux**