

Sébastien Dujardin

DEUS



Règles du jeu

À la tête d'une civilisation du monde antique, vous explorez des terres inconnues pour développer votre empire. Fondez des nouvelles villes et construisez des bâtiments pour exploiter les ressources naturelles, établir des routes commerciales, partir à la conquête des villages barbares ou accroître vos connaissances scientifiques. N'oubliez pas d'entretenir de bonnes relations avec les dieux ! Rendez-leur hommage en leur faisant des offrandes et en construisant des temples fabuleux.

Aperçu et but du jeu

Chaque joueur commence une partie de Deus avec une main de 5 cartes Bâtiment. À son tour, un joueur doit choisir parmi les 2 actions disponibles : **construire un bâtiment** ou **faire une offrande à un dieu**.

Construire un bâtiment consiste à jouer une carte Bâtiment et à poser le pion en bois associé dans une région du plateau de jeu. Le joueur doit placer la carte dans la colonne correspondante de son plateau individuel et peut ensuite profiter du pouvoir de toutes les cartes de cette colonne, en commençant par celle du bas. Les pouvoirs des bâtiments permettent entre autres de gagner des points de victoire (PV), de l'or, des ressources ou d'attaquer ses adversaires. Il est également possible de construire des temples qui rapporteront des points de victoire en fin de partie.

Faire une offrande à un dieu consiste à défausser des cartes pour recevoir l'aide du dieu associé à l'une de ces cartes. Le joueur pioche ensuite des cartes pour en avoir 5 en main.

La fin de partie est déclenchée lorsque l'une des conditions suivantes est réalisée :

- tous les villages barbares ont été attaqués,
- tous les temples ont été construits.

Le joueur qui a le plus de points de victoire (PV) gagne la partie.

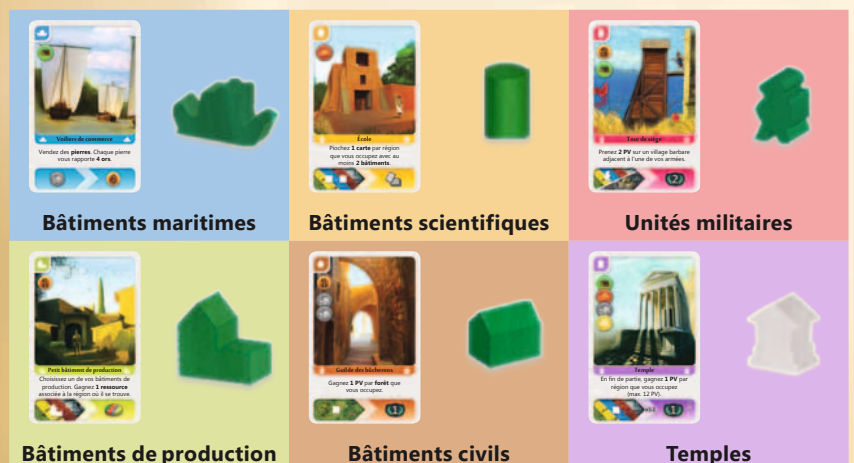
Matériel

- **4 plateaux individuels.**
- **96 cartes Bâtiment** (16 bâtiments civils, 16 bâtiments scientifiques, 16 bâtiments maritimes, 16 unités militaires, 16 bâtiments de production, 16 temples).
- **100 pions Bâtiment** en bois (25 par joueur) :
 - o 5 bâtiments maritimes,
 - o 5 bâtiments de production,
 - o 5 bâtiments scientifiques,
 - o 5 bâtiments civils,
 - o 5 unités militaires.
- **7 pions Temple** en bois de couleur neutre.
- **7 tuiles Continent** imprimées recto-verso.
- de l'**or** en pièces de 1 (x63), de 5 (x12) et de 10 (x9).
- des **points de victoire** en jetons de 1 (x24), de 3 (x9), de 5 (x9) et de 10 (x17).
- **80 jetons Ressource** : 20 Bois (en brun), 20 Pierre (en gris), 20 Argile (en rouge) et 20 Blé (en jaune).
- **1 carte Premier joueur.**

Cartes Bâtiment et pions associés

Chaque carte du jeu représente un bâtiment. Il y a 6 types de bâtiments différents, facilement identifiables à la couleur de la carte et aux symboles qui leur sont associés. Chaque type de bâtiments est également associé à un pion Bâtiment en bois à la couleur de son propriétaire (excepté pour les temples, de couleur neutre).

Remarque : par facilité, nous appellerons bâtiment chaque pion en bois, y compris les bateaux et les unités militaires.



Tuiles Continent, régions et ressources associées

Les tuiles Continent forment le plateau de jeu. Chaque tuile est composée de 2 régions maritimes, 1 village barbare et 4 régions terrestres. Chaque région terrestre est associée à 1 ressource qu'elle produira si vous y construisez un bâtiment de production (voir l'effet des cartes) :

- les champs produisent du blé,
- les forêts produisent du bois,
- les marécages produisent de l'argile,
- les montagnes produisent de la pierre.



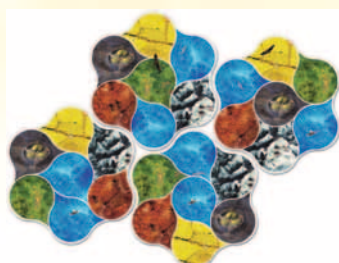
Mise en place

- Formez le plateau de jeu avec les tuiles Continent. Le nombre de tuiles et leur position varient en fonction du nombre de joueurs :
- Sur chaque village barbare, placez autant de PV que de régions adjacentes au village.

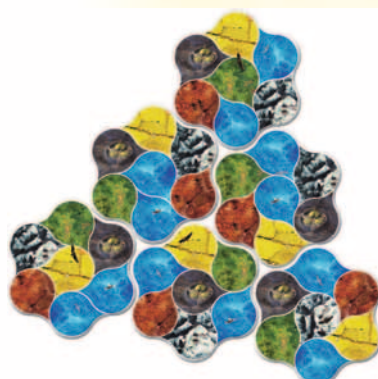
Exemple :



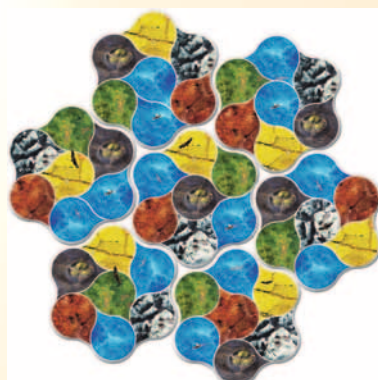
On place 5 PV sur ce village barbare car 5 régions l'entourent.



2 joueurs : 4 tuiles



3 joueurs : 6 tuiles



4 joueurs : 7 tuiles



L'orientation de chaque tuile est libre. Veillez cependant à ce que deux villages barbares ne soient jamais voisins.

- Formez une **réserve générale** avec :
 - autant de **piens Temple** que de tuiles Continent (4 à 2 joueurs, 6 à 3 joueurs, 7 à 4 joueurs),
 - **5 jetons Ressource** de chaque type (blé, pierre, argile, bois) par joueur (10 ressources de chaque type à 2 joueurs, 15 à 3 joueurs et 20 à 4 joueurs),
 - les **points de victoire (PV)**,
 - les **pièces d'or**.

Note: les piens Temple et jetons Ressource non utilisés retournent dans la boîte. En cours de jeu, une ressource qui n'est plus disponible ne peut plus être gagnée par un joueur. Les PV et les pièces d'or sont par contre en quantité illimitée. Les PV des joueurs sont cachés.

- Chaque joueur reçoit un **plateau individuel** et les **piens Bâtiment** à sa couleur. Placez 2 piens de chaque type dans la colonne associée de chaque plateau; les piens restants sont placés dans une réserve personnelle, à proximité du plateau.



- Chaque joueur reçoit **5 ors**, **4 jetons Ressource** (1 bois, 1 argile, 1 pierre et 1 blé) et **5 PV** de la réserve générale.
- Mélangez soigneusement les 96 **cartes Bâtiment** et distribuez-en 5 à chaque joueur avant de former une pioche face cachée avec les cartes restantes.
- Choisissez un premier joueur et donnez lui la **carte Premier joueur**.

Déroulement du jeu

Le jeu se décompose en un nombre variable de tours. En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur doit choisir 1 action parmi les 2 disponibles :



A. Construire un bâtiment



B. Faire une offrande à un dieu

A. Construire un bâtiment

Pour construire un bâtiment, vous devez d'abord jouer une carte Bâtiment de votre main. Il faut différencier 2 types de bâtiment : les bâtiments standards et les temples.

Construire un bâtiment standard

Pour construire un bâtiment standard (bâtiments civils, bâtiments scientifiques, bâtiments maritimes, unités militaires, bâtiments de production), vous devez suivre les étapes suivantes :

1. Vérifiez que vous possédez au moins un pion Bâtiment du même type sur votre plateau individuel. Si vous ne possédez pas de pion de ce type, vous ne pouvez pas jouer cette carte.
2. Le plateau de chaque joueur forme 6 colonnes, une par couleur. Placez la carte au-dessus de votre plateau, en haut de la colonne de couleur correspondante, de manière à ce que les effets de toutes les cartes de la colonne soient visibles.
3. Payez le coût de construction indiqué en haut à gauche de la carte en jetons Ressource et/ou en or.

Important : pour payer le coût de construction (et uniquement dans ce cas) chaque ressource peut être remplacée par 4 ors (et ce, même si le joueur possède cette ressource).

4. Placez un pion Bâtiment de même type que la carte dans une région du plateau de jeu. Ce pion doit provenir de votre plateau individuel. Le placement du bâtiment doit respecter les règles suivantes :
 - Vous devez placer votre premier pion Bâtiment dans une région du bord du plateau de jeu. Les premières régions occupées par chaque joueur doivent être séparées par au moins 2 régions vides, si c'est possible.
 - Vos pions Bâtiment suivants peuvent être construits dans une région que vous occupez ou dans une région vide adjacente à une région que vous occupez. Si vous placez un pion Bâtiment dans une région que vous occupez, vous devez respecter cette règle de base : **tous les bâtiments d'une même région doivent être de type différent** (par exemple, 2 bâtiments civils ne peuvent jamais être placés dans la même région).
 - Vous ne pouvez pas construire de bâtiment dans les régions occupées par un village barbare (même s'il n'y a plus de PV sur ce village).
 - Les bâtiments maritimes (représentés par des bateaux) doivent être construits dans une région maritime. Les autres types de bâtiments ne peuvent pas être construits dans une région maritime.
 - Si vous le souhaitez, vous pouvez placer un bâtiment dans une région vide quelconque du bord du plateau en échange de 3 PV. Cela vous permettra par exemple de vous débloquent dans certaines situations.
5. Profitez de l'effet de chaque carte Bâtiment se trouvant dans la colonne où vous venez de placer une carte. Vous devez activer les cartes de bas en haut. Sur chaque carte, l'effet est à la fois détaillé sous forme de texte et représenté par des icônes.

Exemple :



Madeline souhaite jouer une carte Bâtiment civil. Elle peut le faire car elle possède 1 pion Bâtiment de ce type sur son plateau. Elle place sa carte en haut de la colonne de cartes Bâtiment civil, de couleur brune.



Pour la carte qu'elle vient de jouer, **Madeline** paie au choix 1 bois ou 4 ors.

Exemple :



Anaëlle vient de placer son premier bâtiment de production dans une région montagneuse. **Madeline** peut placer le sien sur une région du bord du plateau située à plus de deux régions de l'endroit choisi par **Anaëlle**.

Exemple :



Après avoir placé son premier bâtiment de production dans une région montagneuse, **Anaëlle** peut placer son deuxième bâtiment :

- soit dans la même région, à condition qu'il soit d'un type différent ;
- soit dans une région adjacente vide et non barbare.

Exemple :



Madeline vient de placer sa deuxième carte Bâtiment dans la colonne civile. Après avoir placé le pion Bâtiment correspondant sur une région valide, elle profite de l'effet de la carte du bas (et gagne 1 PV, puisqu'elle occupe 1 forêt) puis de l'effet de la carte du haut, qu'elle vient de poser (et gagne 3 ors, pour la même raison).

Construire un temple

Pour construire un temple de votre main, vous devez suivre les étapes suivantes :

1. Si vous construisez votre premier temple, placez la carte Bâtiment dans la dernière colonne de votre plateau, dans l'encoche prévue à cet effet.
2. Pour construire votre deuxième temple, vous devez posséder au moins 1 carte Bâtiment de chaque couleur au-dessus de votre plateau individuel. Pour construire votre troisième temple, vous devez posséder au moins 2 cartes Bâtiment de chaque couleur, etc.
3. Payez le coût de construction indiqué en haut à gauche de la carte en jetons Ressource (le coût est toujours de 1 ressource de chaque type). Comme il s'agit d'un coût de construction, chaque ressource peut être remplacée par 4 ors. Le temple joué rapportera des PV (12 PV maximum par temple) en fin de partie, en fonction de son pouvoir.
4. Placez un pion Temple de la réserve générale dans une région que vous occupez (et pas dans une région vide). Comme pour les autres types de bâtiment, il ne peut pas y avoir plus d'un pion Temple dans une même région. Le temple est comptabilisé comme un bâtiment standard pour les effets des cartes Bâtiment qui dépendent du nombre de bâtiments construits dans une région.

Important : contrairement aux autres bâtiments, il est possible de jouer une carte Temple si la réserve de pion Temple est vide. Dans ce cas, le joueur ne place simplement pas de pion Temple sur le plateau de jeu.

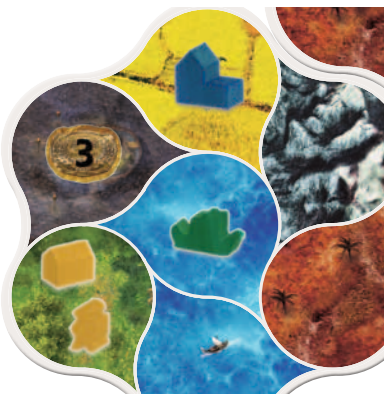
Note : En cours de jeu, une ressource qui n'est plus disponible ne peut plus être gagnée par un joueur. Les PV et les pièces d'or sont par contre en quantité illimitée.

Attaquer un village barbare

Il est possible d'attaquer un village barbare après avoir posé un bâtiment sur le plateau. Cette attaque a lieu **immédiatement** (le tour de jeu s'arrête pour résoudre l'attaque) lorsque les 2 conditions suivantes sont remplies :

- toutes les régions adjacentes à un village barbare sont occupées par un joueur,
- il y a au moins une unité militaire dans ces régions.

Si tel est le cas, ledit village est attaqué par le joueur qui possède le plus d'unités militaires dans les régions adjacentes. Ce dernier gagne simplement les PV placés dessus. Le village n'est alors plus considéré comme un village barbare (c'est important pour l'effet de certaines cartes). En cas d'égalité, le joueur qui a construit le plus de bâtiments dans les régions voisines gagne les PV. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent les PV, en arrondissant à l'unité inférieure.



Exemple :

Madeline vient de placer un bâtiment maritime dans la mer adjacente au village barbare. Une attaque a immédiatement lieu car les 2 conditions sont remplies. *Anaëlle* gagne les 3 PV placés sur le village barbare car elle possède le plus d'unités militaires autour de ce village barbare.

Important : si, à la fin de son action, un joueur n'a plus de cartes en main, il en pioche immédiatement 5 nouvelles. Lorsque la pioche de cartes Bâtiment est vide, constituez-en une nouvelle avec la défausse.

Exemple :



Anaëlle construit son premier temple. Elle place la carte dans la dernière colonne de son plateau.

Exemple :

Anaëlle peut construire son deuxième temple car elle possède au moins 1 carte Bâtiment de chaque couleur au-dessus des 5 premières colonnes de son plateau. Elle place la carte sur son premier temple, dans la dernière colonne de son plateau.



B. Faire une offrande à un dieu

Une offrande permet de défausser des cartes, d'invoquer un des 6 dieux puis de piocher de nouvelles cartes afin d'en posséder à nouveau 5. Une offrande se fait en plusieurs étapes :

1. Défaussez autant de cartes de votre main que vous le souhaitez en annonçant leur nombre à voix haute (vous pouvez donc garder certaines cartes mais devez en défausser au moins une).
2. Placez les cartes dans la défausse, face visible (les autres joueurs n'ont connaissance que de la carte supérieure, pas des autres).
3. Profitez du pouvoir du dieu associé à la carte sur le dessus de la défausse. Les pouvoirs des dieux sont expliqués ci-contre et rappelés sur les plateaux individuels des joueurs. La puissance du pouvoir est proportionnelle au nombre de cartes que vous venez de défausser. Les dieux vous permettent également de gagner des bâtiments en bois de la réserve générale que vous placez sur votre plateau individuel.
4. Piochez jusqu'à avoir 5 cartes en main. Si vous avez invoqué Minerve (science/jaune), piochez une carte de plus par carte défaussée.

Important : vous n'avez plus le droit de piocher si vous avez déjà 10 cartes en main.

Note : Si vous avez plus de 5 cartes en main avant d'entamer cette phase, vous ne devez pas en défausser pour redescendre à cette limite et gardez donc vos cartes.

Exemple :

Anaëlle fait une offrande en défaussant 3 cartes. La carte supérieure est une carte Temple. Elle choisit d'invoquer Cérès et choisit 3 jetons Ressource de son choix. Elle gagne aussi un bâtiment de production.

Neptune (bleu/maritime)



Gagnez 2 ors par carte défaussée et 1 pion Bâtiment maritime.

Cérès (vert/production)



Gagnez 1 jeton Ressource de votre choix par carte défaussée et 1 pion Bâtiment de production. Vous pouvez choisir des ressources que vous ne produisez pas.

Minerve (jaune/science)



Gagnez 1 pion Bâtiment scientifique. Vous pourrez piocher 1 carte de plus par carte défaussée à la fin de votre tour.

Vesta (brun/civil)



Gagnez 1 PV si vous avez défaussé 1 carte et 2 PV si vous en avez défaussé davantage. Gagnez également 1 pion Bâtiment civil.

Mars (rouge/militaire)



Gagnez 1 pion Bâtiment de votre choix par carte défaussée. Vous n'êtes pas obligé de prendre 1 unité militaire.

Jupiter (mauve/temple)



Profitez du pouvoir de l'un des 5 autres dieux; Jupiter fonctionne comme un Joker. Vous ne pouvez invoquer qu'un seul dieu par offrande (et donc, ne choisir qu'une seule couleur).

Fin de partie

La fin de partie se déclenche lorsque l'une des deux conditions suivantes est remplie :

- tous les temples de la réserve ont été construits,
- tous les villages barbares ont été attaqués.

Lorsque cela arrive, terminez le tour en cours afin que chaque joueur ait joué le même nombre de fois. Ensuite, jouez un dernier tour complet durant lequel chaque joueur pourra choisir une dernière action.

Une fois cela fait, les joueurs comptabilisent leurs PV en additionnant :

- les PV remportés durant la partie,
- les PV accordés par les temples que chaque joueur a construits (12 PV maximum par temple),
- les PV liés aux majorités : pour chaque type de ressource (blé, bois, pierre, argile) ainsi que pour l'or, regardez quel joueur en possède le plus (il doit en posséder au moins 1); ce dernier reçoit 2 PV. En cas d'égalité, chaque joueur concerné gagne 2 PV.



Présentation et précisions sur les cartes

Cartes bleues (maritimes)

Les bâtiments maritimes sont associés aux bateaux, qui sont les seuls bâtiments jouables dans les régions maritimes. Le commerce vous permet de vendre les ressources contre de l'or ou des PV. Il est également possible d'acheter des ressources à la réserve.

Précisions :

- Vous ne pouvez jamais jouer 2 bateaux sur la même case mer.
- Il est possible que vous ne puissiez pas jouer de carte bleue si vous n'avez pas accès à la mer.
- Il est possible qu'aucun joueur ne puisse jouer de carte bleue si toutes les régions maritimes sont occupées.
- Les ressources vendues sont remises dans la réserve générale.
- Les ressources achetées sont prises dans la réserve générale.



Cartes vertes (production)

Les bâtiments de production produisent les 4 types de ressources qui seront nécessaires à la construction des bâtiments et au commerce.

Précision :

- Un bâtiment de production produit uniquement la ressource associée à la région sur laquelle il est construit. La façon de la produire est décrite par l'effet de la carte.



Cartes jaunes (scientifiques)

Les bâtiments scientifiques vous permettent de négliger les dieux et de ne plus devoir faire d'offrande. En effet, certaines cartes vous permettent de piocher des cartes, d'autres de récupérer des bâtiments, etc. La science vous permet aussi d'activer (profiter de leur effet) des cartes d'autres couleurs.

Précisions :

- Vous ne pouvez jamais posséder plus de 10 cartes en main.
- Lorsque vous gagnez des pions Bâtiment, choisissez librement parmi les 5 types de bâtiments de votre réserve personnelle et placez-les sur votre plateau individuel.



Cartes brunes (civiles)

Les bâtiments civils vous permettent de gagner des PV ou de l'or en fonction du développement de votre civilisation sur le plateau de jeu. La moitié des cartes vous récompense en fonction de la taille de vos villes, l'autre en fonction du type de terrain où vous avez construit.

Cartes rouges (militaires)

Les unités militaires vous permettent d'attaquer vos adversaires en leur volant de l'or ou des PV. Les unités militaires sont également les seules que vous pourrez déplacer grâce aux pouvoirs de certaines cartes. De plus, vous aurez besoin des militaires pour attaquer les villages barbares.

Précisions :

- Déplacer une unité militaire de 1 région vous permet de déplacer cette unité dans une région terrestre voisine.
- Une unité peut se déplacer à travers une région occupée par un autre joueur ou par un village barbare, à condition de ne pas y terminer son déplacement.
- Une unité peut traverser une région maritime si un de vos bateaux s'y trouve. Elle peut même s'y arrêter.
- Vous ne pouvez jamais entrer dans une région maritime occupée par un bateau adverse.
- Il ne peut jamais y avoir 2 unités militaires dans la même région à la fin d'un déplacement.



Départ alternatif

Au lieu de commencer avec 2 bâtiments de chaque type, chaque joueur prend secrètement un total de 10 bâtiments de son choix qu'il place sur les colonnes correspondantes de son plateau individuel. Les bâtiments restants sont placés dans la réserve personnelle, comme pour le jeu de base. Les joueurs habitués peuvent commencer avec 9 ou 8 bâtiments au lieu de 10. Les joueurs experts peuvent commencer avec 7 ou 6 bâtiments.

Configurations de jeu alternatives

Vous pouvez modifier la position des tuiles Continent en début de partie en vous inspirant des exemples suivants ou en le faisant librement. Assurez-vous juste que le nombre de tuiles correspond bien au nombre de joueurs (4 tuiles à 2 joueurs, 6 tuiles à 3 joueurs et 7 tuiles à 4 joueurs) et que 2 villages barbares ne se touchent jamais.



Carte Bâtiment Joker

Cette variante est faite pour les joueurs qui veulent diminuer un peu l'influence du hasard de la pioche. Une seule fois dans la partie, chaque joueur peut choisir l'action Construire un bâtiment sans tenir compte de la couleur de la carte Bâtiment qu'il joue. Vous devez alors jouer la carte face cachée sans la montrer aux autres joueurs et la placer dans une colonne de la couleur de votre choix. Cela coûte 1 or si la carte est la première de la colonne, 2 ors si c'est la seconde, 3 ors si c'est la troisième, etc. Cette carte ne vous donne aucun pouvoir mais elle permet de construire un bâtiment (et donc, de placer le pion Bâtiment sur le plateau de jeu) et d'activer le pouvoir des autres cartes de la colonne. Cette carte compte également parmi les cartes nécessaires à la construction d'un temple. Il n'est pas possible de construire un temple avec cette carte.

Auteur : **Sébastien Dujardin** • Illustrations : **Christine Deschamps, Misda, Ian Parovel & Paul Laffond**
Rédaction des règles : **Sébastien Dujardin** • Relecture des règles : **Emmanuel Castanié, Nicolas Robert & Emmanuel Dehombreux**

Remerciements : L'auteur/éditeur remercie Madeline, Anaëlle, Etienne, Shadi, Patrick, Christian, François, Muriel, Nathan, Marcus, Emmanuel, Nicolas et tous ceux qui nous ont aidés à finaliser ce projet. L'auteur remercie en particulier Anaëlle pour les innombrables parties.

