

MYTHOLOGIA

7+ 2-4 15'

« GODS & HEROES » BLITZ

Nom de Zeus, le mode BLITZ débarque ! Il est jouable avec le matériel de base. 11 tuiles par joueur : en plus des 6 tuiles de sa couleur chaque joueur prend 4 héros et son super héros.

Les parties se déroulent uniquement sur le plateau de jeu et d'ailleurs on peut capturer une tuile qui se situe dans un angle du plateau si on parvient à l'encadrer avec 2 tuiles adjacentes. Pour gagner, il faudra capturer 4 dieux adverses !

« TOUR DE JEU »

Le joueur actif effectue ses actions dans l'ordre de son choix :

- Il doit déplacer un de ses dieux (action obligatoire).
- Il peut déplacer un de ses héros (action facultative).

« MISE EN PLACE »

Chaque joueur prend ses 5 tuiles Dieux de sa couleur pour former une pile. Il place au-dessus son dieu majeur. Puis il place au-dessous sa tuile super-héros. Entre les deux, chaque joueur positionne ses 4 dieux secrètement comme il le souhaite. La pile de 6 tuiles est ensuite posée sur la case temple du joueur.

A 2 joueurs, les 4 tuiles Héros restantes sont à poser une par une sur le plateau par chaque joueur sur la case libre de son choix en commençant par le joueur qui gère Zeus. (On ne peut pas poser de Héros sur la ligne d'un temple adverse).

A 3 joueurs on ne placera ainsi que 3 héros.

A 4 joueurs on place ses 3 héros sur les 3 cases autour de son temple.



Pour une partie 3 joueurs on utilise la tuile Persépolis que l'on place en face du temple de Poseidon au début du jeu.

Persépolis est une tuile neutre indestructible qui peut être déplacée en lieu et place d'un héros par n'importe quel joueur.



« POUVOIR DES DIEUX »



TOUT PUISSANT: Si votre dieu majeur se place de lui-même entre deux tuiles ennemies, il en capture immédiatement une des deux. Mais il ne peut pas capturer ainsi un autre dieu majeur **TOUT PUISSANT**.

LE FORT: Il peut pousser une seule tuile (amie ou ennemie) d'une case dans le sens de son déplacement en la poussant si elle est adjacente ou en la percutant après s'être déplacé. **Note: Si le fort pousse ou percute une tuile hors du plateau celle-ci est capturée.**



LE VOLANT: Il peut choisir de se déplacer normalement ou en volant par-dessus une seule tuile.

LA DEESSE: Après s'être déplacée, elle peut si elle le souhaite, attirer auprès d'elle une tuile (amie ou ennemie) qui se trouve à une case de distance.



LE FURTIF: Il peut se déplacer d'une case orthogonalement une ou deux fois. Si il se déplace deux fois, le dieu furtif peut passer au travers d'une tuile amie.