

ÉDITION RÉVISÉE

L'ÂGE DES DIEUX

Règles du jeu

Ce qui a changé...



Règles du jeu

Durée de la partie

Le jeu se déroule en 9 tours au lieu de 10.

Phase d'action

Une carte d'action permet :

- D'augmenter le niveau de technologie du peuple représenté ;
- Utiliser la capacité spéciale du peuple.

Elle ne permet plus d'attaquer avec le peuple représenté.



Capacités spéciales des peuples

Amazones



Leur pouvoir fonctionne sur 3+ au lieu de 4+.

Le niveau de technologie est réduit mais pas rajouté à celui des amazones.

Elfes noirs



Leur pouvoir fonctionne sur 3+ au lieu de 4+.

Gnomes



Leur pouvoir fonctionne sur 3+ au lieu de 4+.

Hauts elfes



Le bonus d'attaque est de 1 point au lieu de 0.

● **Hobbits** ●



Ils fortifient 3 territoires au lieu de 2.

● **Hommes-lézards** ●



Le bonus d'attaque est de 1 point au lieu de 0.

● **Sorciers** ●



Leur pouvoir fonctionne sur 3+ au lieu de 4+.

Capacités spéciales des dieux

● **Dieu de la tromperie** ●



L'attaque ne reçoit qu'un bonus de 1 point.

● **Dieu de la technologie** ●



Il peut utiliser sa capacité spéciale deux fois par partie, lors de deux tours différents.

● **Dieu de la chance** ●



Si le second jet de dé indique un « 1 », Lok ne peut plus utiliser sa capacité durant la partie.

● **Dieu des protecteurs** ●



Il peut aussi poser une fortification sur n'importe quel territoire qui vient d'être attaqué. Il doit poser sa fortification avant que le dé ne soit jeté.



● Dieu des conquêtes ●



Sa capacité spéciale fonctionne pour toutes ses attaques (au lieu de ne fonctionner que pendant la phase de combat).

● Dieu de la guerre ●



Sa capacité spéciale fonctionne pour toutes ses attaques (au lieu de ne fonctionner que pendant la phase de combat). Il ne reçoit aucune fortification au début de la partie.

● Dieu du temps ●



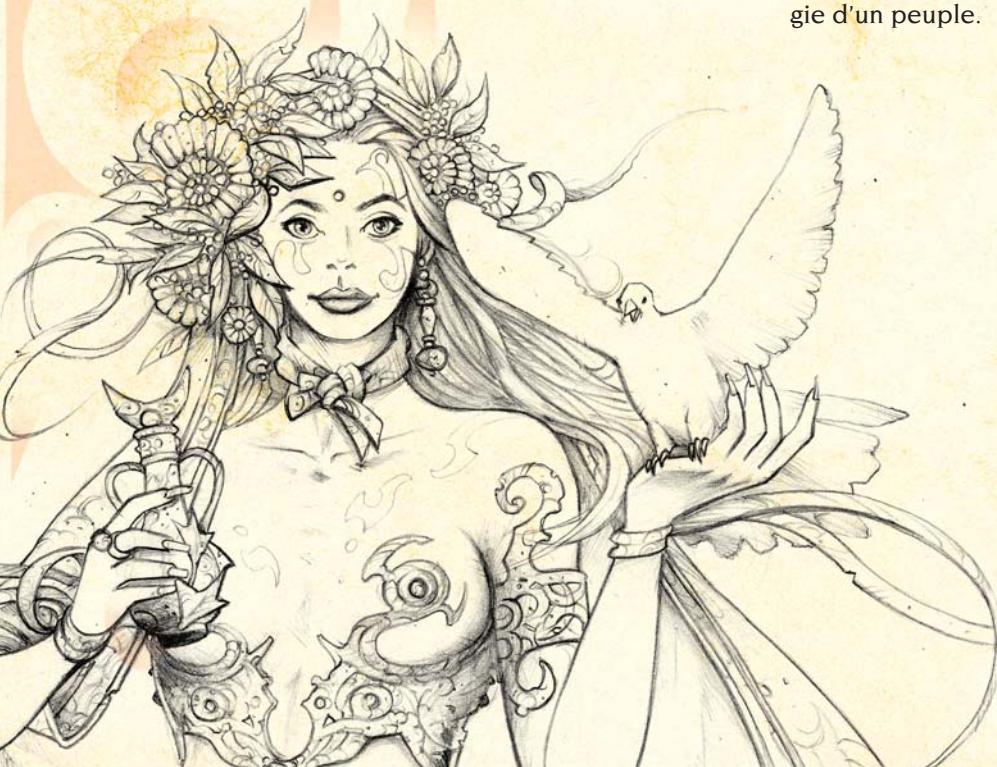
Une fois par partie, il peut jouer 2 cartes d'action (l'une après l'autre) lors d'une même phase d'action. Une fois par partie, il peut annuler la phase d'action d'un joueur de son choix.

● Déesse de la vengeance ●



Elle possède 2 marqueurs de haine. Dépenser 1 marqueur de haine permet de détruire :

- Un territoire contrôlé par un peuple qui en contrôle au moins 3 autres. Toute fortification ou forteresse naine qui s'y trouve est également détruite ;
- Tous les bonus permanents et niveaux de technologie d'un peuple.



Asmodée Éditions

ZAC Le Mérantais

Angle rue aux Fleurs /

rue des Tilleuls

BP 00037

78960 Voisins le Bretonneux

Retrouvez tous nos jeux sur
www.asmodee.com

ASMODEE
éditions