

OLYMPIE



OLYMPÉ

Zeus est parti.

Après des millénaires de bons et loyaux services, Zeus, le dieu des dieux a tiré sa révérence et s'en est allé loin, sous d'autres cieus, pour y passer une longue et paisible retraite. Mais voila, l'Olympe ne peut rester sans maître et vous, les propres enfants de Zeus, allez faire tout votre possible pour occuper le trône ultime et devenir ainsi le nouveau dieu des dieux. Vous incarnerez soit :

Athéna

Déesse de l'intelligence, de l'habilité, de la stratégie guerrière, de l'artisanat et de la sagesse et protectrice d'Athènes. Fille de Zeus et de la titanide Métis sa première épouse.

Héphaïstos

Dieu du feu, des forgerons, des volcans et des artisans. Fils de Zeus et de Héra.

Dionysos

Dieu de la vigne, du vin, des fêtes, de la folie, de l'ivresse, du théâtre et de l'extase. Fils de Zeus et Sémélé, princesse mortelle.

Artémis

Déesse de la chasse, des étendues sauvages, des animaux, des jeunes filles. Fille de Zeus et de la titanide Léto, elle est la sœur jumelle d'Apollon.

Hermes

Dieu des voyageurs, des commerçants, des voleurs et des orateurs, il est le messager des dieux, principalement de Zeus. Fils de Zeus et de Maïa.

Pour arriver sur ce trône, il vous faudra convertir à votre cause les adeptes de vos frères et sœurs.

CONTENU par joueur (x5)

1 carte **Dieu**



5 cartes **Personnages**

- 1 Oracle (V)
- 1 Héros (IV)
- 1 Grande Prêtresse (III)
- 1 Prêtresse (II)
- 1 Prédicateur (I)



1 carte **Monstre**



10 cartes **Adeptes** (numérotées de 10 à 100)

Pépites :

- 10 pépites de valeur 5



- 10 pépites de valeur 1



Valeur des cartes

Les 5 cartes **Personnages**, bien qu'étant plus puissantes que les cartes Adeptes en cours de jeu, ne vaudront qu'un seul point chacune en fin de manche.

Les cartes **Adeptes** ont la valeur qu'elles représentent. La carte 100 vaudra 100 points, la carte 20 vaudra 20 points, etc...

La carte **Monstre** ne rapporte aucun point.

COMMENT JOUER ?

Distribution des cartes

Chaque participant dépose devant lui, face visible, la carte du dieu qu'il a choisi de représenter tout au long de la partie. Puis, toutes les couleurs de cartes utilisées sont réunies, mélangées et distribuées dans leur intégralité auprès de tous les joueurs, soit 16 cartes par joueur.

Début du Jeu !

Le joueur immédiatement placé à la gauche du donneur jouera la première carte. Puis, chacun jouera à son tour dans le sens horaire.

À partir du second pli*, la première carte sera jouée par celui qui aura gagné le pli précédent. **Les joueurs ont l'obligation de fournir la couleur demandée**, celle-ci est déterminée par la première carte jouée.

Si cette carte n'est pas à la couleur du premier joueur alors elle n'est pas de l'atout et les autres joueurs ne sont pas obligés de monter*.

L'Atout

À ce jeu, l'atout n'est pas fixe, il est défini par la couleur que représente le joueur qui lance la première carte du pli en cours. Ainsi, l'atout changera plusieurs fois au cours d'une même manche. Si le premier joueur joue le tour en jouant sa propre couleur, il joue Atout et les autres participants ont l'obligation de monter (c'est à dire de mettre un atout supérieur à la carte maîtresse du pli en cours). À défaut d'atout supérieur, le joueur doit fournir un atout inférieur.

Sans couleur d'atout, il jouera alors la carte de son choix.

Si un joueur ne possède pas de carte de la couleur demandée, il doit couper* ou, si un joueur précédent à déjà coupé, sur-couper* ou sous-couper*.

Couper : Héphaïstos lance un tour en bleu, l'atout est donc orange. Les autres joueurs jouent du bleu.

Artémis ne peut pas fournir, elle coupe à orange avec n'importe quelle carte. Elle gagne le pli et la main pour le tour suivant (sauf si elle a joué le Monstre d'Atout).



Sur-Couper : Héphaïstos joue de nouveau bleu mais Dionysos ne peut pas fournir, il coupe donc à orange avec l'adepte 30. Athéna fournit, Artémis ne peut pas jouer bleu, elle doit donc sur-couper avec une carte plus haute que le 30, avec le 50, elle remporte le pli.

Si le joueur n'a pas d'atout supérieur à la coupe précédente, il doit sous-couper*.



Sous-couper : Athéna joue orange. Artémis ne peut pas fournir, elle coupe donc à l'atout, qui est bleu, avec la Prêtresse (II). Héphaïstos fournit. Dionysos n'a pas de orange et il n'a qu'une carte bleue inférieure à celle jouée par Artémis. Il va donc sous-couper avec le 50. Artémis remporte le pli et prend la main pour le prochain tour de jeu.

Si le joueur ne possède ni la couleur demandée, ni d'atout, alors il jouera la carte de son choix.

Le Monstre

«Invoquer un Monstre» consiste à jouer le Monstre de la couleur demandée. L'effet en sera de détruire l'intégralité du pli en cours. Dans ce cas, personne ne fera ce pli. Celui-ci sera mis de côté et le joueur ayant initié le pli conservera la main.

Il est possible de contrer l'invocation d'un Monstre en jouant le Héros (carte IV) de la couleur de celui-ci (un Héros rouge tuera un Monstre rouge) et ce avant ou après la pose du Monstre (comme dans la mythologie, le héros tue le monstre). Dans ce cas, la carte maîtresse remportera le pli.



Exemple : Dionysos joue violet. Athéna ne peut pas fournir et n'a pas d'Atout (rouge) elle se défausse d'une carte. Artémis met le Monstre violet qui annule le pli mais Héphaïstos met le Héros violet (carte IV), il tue le Monstre ce qui lui permet de remporter le pli par la même occasion car sa carte est maîtresse.

Jouer un Monstre en première carte consiste à passer la main au joueur immédiatement à sa gauche. C'est alors ce nouveau joueur qui décidera la couleur du pli en cours et déterminera donc la couleur de l'atout.

Le Monstre sera inactif sauf si la couleur demandée est identique à la sienne.
Jouer un Monstre d'une autre couleur que celle demandée rend le Monstre inactif et ne détruit pas le pli en cours (sauf s'il est joué comme Atout).
La carte Monstre est une carte spéciale qui n'a de valeur ni en terme de point ni en terme de puissance sur les autres cartes.

Calcul des points

A la fin de chaque manche*, les joueurs totalisent l'ensemble des points qu'ils ont gagnés lors de celle-ci (pour rappel des points de chaque cartes se reporter en page III).
Celui qui aura remporté le plus de points, prendra 3 pépites, le second en prendra 1, et les autres joueurs ne prendront rien.
Le premier qui totalisera **12 pépites** remportera la partie et deviendra le nouveau dieu des dieux.

Félicitations !



VARIANTES

A vos jetons !

Lors de la mise en place du jeu, chaque participant prend le dieu qu'il aura choisi ainsi que les 5 pépites à sa couleur.
Le déroulement de la manche ne change en rien avec la version standard.

À la fin de chaque manche, les joueurs totalisent les points des cartes Adeptes qu'ils ont gagnés pour chaque couleurs différentes. Celui qui aura remporté le plus d'adeptes de l'un de ses adversaires recevra 1 pépité de la couleur de celui-ci.

La partie prend fin lorsqu'un dieu n'a plus de pépité de sa couleur à distribuer. Le dieu ayant le plus de pépites sera élu dieu des dieux.
En cas d'égalité, c'est celui qui aura conservé le plus de ses propres pépites qui sera vainqueur. En cas de nouvelle égalité, vous vous partagerez la victoire.

Olympe de comptoir pour 2 joueurs

Chaque joueur prend le dieu qu'il aura choisi ainsi que les cartes correspondantes. Les joueurs ajouteront une couleur supplémentaire de leur choix (qui ne sera jamais une couleur d'atout).

Mélangez les trois couleurs puis positionnez 5 cartes face cachées en tas districts entre les 2 joueurs, puis 5 faces visibles par dessus. Distribuez ensuite le restant des cartes entre les deux joueurs (soit 14 cartes chacun).

Les 5 tas de cartes devant les joueurs sont considérés comme faisant partis de leur main. Elles peuvent donc être jouées à la condition qu'elles soient visibles. Une carte du dessous découverte, sera immédiatement retournée.

En fin de manche, comptez vos points selon la version du jeu que vous aurez choisi (Standard ou A vos jetons).

Joueur(s) virtuel(s)

Cette façon de jouer permet de réaliser des parties à partir de deux joueurs.

Pour ce faire, ajoutez un ou plusieurs paquets de cartes comme si vous jouiez avec autant de joueurs en plus.

Distribuez le jeu sans oublier votre(vos) nouveau(x) compagnon(s) virtuel(s). Les cartes qui lui(leur) sont distribuées resteront secrètes, ne seront ni jouées, ni comptées en fin de manche.

Bien entendu, la couleur du(des) joueur(s) virtuel(s) ne sera jamais de l'Atout.

En fin de manche, comptez vos points selon la version du jeu que vous aurez choisi (Standard ou A vos jetons).



En équipe à 4 joueurs

Le jeu se déroulera comme pour une partie normale.

Les équipes seront composées des joueurs positionnés alternativement autour de la table.

Les plis seront communs ainsi que les points.

L'équipe totalisant le plus de points sera vainqueur.

En équipe à partir de 6 joueurs (une boîte additionnelle de cartes sera nécessaire)

Cette façon de jouer est particulièrement recommandée lorsque vous êtes nombreux. Les équipes seront constituées en nombre identique, 3 équipes de 2, 4 équipes de 2, etc...

Tous les joueurs d'une même équipe représenteront la même couleur. Les joueurs seront positionnés autour de la table afin d'alterner chaque couleurs représentées et joueront suivant les règles énoncées précédemment.

Dans la pratique du jeu en équipe, il arrive qu'au cours d'une même manche, une carte maîtresse soit jouée deux fois. Dans ce cas, c'est le joueur qui a posé la carte en premier qui empoche le pli.

Dans le même esprit, un joueur qui ne peut pas sur-couper, mais qui aurait la possibilité d'égaliser la plus forte carte d'atout n'est pas obligé de la jouer puisqu'elle serait considérée comme inférieure, sauf, bien sûr, si c'est la seule qu'il a ou qu'il choisit de le faire (mais dans ce dernier cas, il doit prendre conscience qu'il ne prendra pas la main même s'il égale la plus forte carte déjà jouée.)

Les plis sont communs à l'équipe ainsi que les points.

Que les meilleurs gagnent !

*Lexique

L'Atout : couleur du joueur qui aura joué la première carte. Il est toujours supérieur à une autre couleur présente.

Avoir la main : être le joueur qui pose la première carte du pli en cours.

Carte maîtresse : carte la plus puissante du pli en cours.

Couper : poser une carte d'atout si vous n'avez pas la couleur demandée.

Être maître : avoir posé la plus forte carte du pli en cours.

Manche : phase de jeu complète, de la distribution au comptage de points, soit 16 tours de jeu.

Monter : jouer une carte supérieure à la carte maîtresse en cours.

Pli : un pli est l'issu d'un tour de jeu, lorsque tous les participants ont joué une carte. Il y aura donc 16 plis en tout par manche.

Se défausser : jouer une carte de plus faible puissance qu'une carte déjà posée lors du pli en cours.

Sous-couper : poser une carte d'atout inférieure à un autre atout précédemment posé lors du même tour de jeu.

Sur-couper : jouer une carte d'atout supérieure à un autre atout posé précédemment lors du même tour de jeu.

Remerciements

Je remercie tous les testeurs qui sont venus me rencontrer sur les nombreux festivals partout en France et tout particulièrement ceux qui, malgré les années, continuaient à demander des nouvelles d'Olympe et attendaient sa sortie avec impatience. Merci également à toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à l'évolution du jeu.




Un clin d'œil à Lolo, Christophe, Inès et Benoît pour les relectures, à Benoît et Clément pour la traduction des règles.

Un dernier remerciement à Isa pour tout son travail autour du projet et pour me supporter à longueur de temps.



Auteur : J-Michel URIEN
Editeur : Hydréa
Illustrateur : Ludovic NOIR
Traducteur : Benoît VACHE
Design : Isabelle LASALLE

Nous contacter :

 Hydréa - 56 rue boulard -
51100 Reims - France
 hydréa.sasu@gmail.com
 Hydréa Ed.

Un énorme MERCI à tous les SOUSCRIPTEURS



ULULE

Un énorme MERCI à tous les SOUSCRIPTEURS



ULULE

Glossary

The trump : Color of the player who played the first card. It's always higher than any other represented color.

Have the hand : To be the player who will start the trick.

Leading card : The higher card of the current trick.

To ruff : To play a trump card if you don't have the asked color.

Round : An entire game session, from the dealing to the point counting, either, 16 tricks.

To rise : To play a higher card than one of the previous played.

A trick : A trick is the end of a turn, when each player has played their cards. it will be 16 tricks per round.

To discard : To play a lower card than one of the previous played.

To under-ruff : To play a trump card, lower than one of a previous trump played.

To over-ruff : To play a trump card, higher than one of a previous trump played.

X



Author : J-Michel URIEN

Editor : Hydræa

Illustrator : Ludovic NOIR

Translator : Benoît VACHE

Designer : Isabelle LASALLE

Contact us :



Hydræa - 56 rue boulevard -
51100 Reims - France



hydræa.sasu@gmail.com



Hydræa Ed.

IX

In 4 players team

The game will be played as a normal game. Teams will be composed by players positioned alternately around the table. Every trick will be common as well as the points. The team with the most points wins the round.

In 6 players (or more) teams

This is the best way to play if there are many of you. Teams will be composed of an identical number of players (3 teams of 2 for a 6 players game, 4 teams of 2 for a 8 players game, etc.)

Every player of a team represents the same god, and the game will be composed of identical packs. Players will be

Players will be positioned around the table in order to alternate each god represented and will play with the regular rules.

In the practice of a team play, one mistress card can be played in the same round. In this case, the player who played the card first won the trick.

Same, a player who cannot overruff, but can play a card of the same value is not forced to because the card would be considered as a lower card, except, of course, if it's his/her only trump left (but you have to keep in mind that you will not lead the next round)

Won tricks are common as well as the points.

Good luck !



The virtual player

This way, you can play a two player game.

To do so, add as many decks of other colors as you want, as if you play with as many players more.

Deal cards for ALL players (even the virtual ones), and play as a regular game. Cards from virtual players represent their "won cards". Of course, colors of virtual players cannot be

the trump.

At the end of the round, count points of EVERY player, according to the game mode you have chosen (Standard or To your coins !).

So yes, a virtual player can win the game...

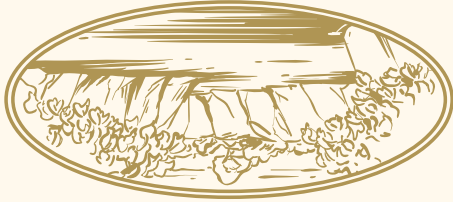
Points counting
At the end of every round*, the players are counting the points they scored during it (re-minder, see the page III for the cards points).

The one with more points, takes 3 nuggets, the second one only 1 nugget. The other ones take none.

The first one with 12 nuggets will win the game and become the new god of gods.

Congratulations !

Alternative game mode



To your coins !

After the god's choice, each player takes 5 nuggets of his color.

The course of the round is the same as a regular game.

At the end of the round, players count follower's points of each different color.

Le joueur avec le plus d'adeptes dans chaque couleur remporte une pèpite du joueur correspondant, si il a gardé le plus d'adepte de sa propre couleur, il ne distribue pas de pèpite lors de cette manche.

The game ends when one of the players has distributed all of his nuggets. The god with most of the nuggets will be chosen to be the god of gods.
In case of a tie, the player who keeps most of his nuggets wins, if there is still equality, you'll split the victory.

IIA

Example : Dionysos plays purple. Athena can't provide and doesn't have trump (red) so she discards a card. Artemis plays the purple Monster who should cancel the trick but Héphaïstos plays the purple Hero (card IV) who kills the Monster and allows him to win the trick because his card is the leading one.



Playing a Monster first, consists of giving the lead to the player on the left. This player will then choose the color of the trick so the trump's color too.

The Monster will be inactive except if the asked color is the same as his color.

Playing a Monster of another color than the asked one, will inactive the Monster and don't destroy the current trick.

The Monster card is a special card who doesn't have value either in point or power over the others cards. It can't be considered as a trump. So it can not be used to ruff, over-ruff or under-ruff.

VI

Start the game !

The leftside player from the dealer plays the first card.
Starting from the second trick, the first card will be played by the winner of the last trick.
If the played card is not of the first player's color, it's not the trump, and other players are not forced to rise.

The trump suit

In Olympe, the trump is not fixed, it's defined by the color the first player god's represents.

So, the trump should change many times during a round.
If the first player plays his turn while using a card from his color, he's playing the trump, then other players have to rise (that is not to say, they have to play a higher value card to win the trick).

If they cannot, they must play a lower card from the trump.
Otherwise, without any trump, players play whatever they want from any color.
When a player has nor more cards in the lead (and only in this case), he may play a card of the trump suit (which is called ruff) and thus win the trick whatever the rank of his ruffing card.
You ALWAYS have to ruff or over-ruff if you can, otherwise just play a card from any color.

Ruff : **Héphaïstos** led the trick with a blue card, so trump is orange. Other players must play a card of the suit led (blue). **Artémis** cannot provide, so she must ruff with an orange card. She wins the trick and will lead the next one.



IV

Over-ruff : **Héphaïstos** plays blue again but **Dionysos** can not provide, then he ruffs with orange with adept 30. **Athéna** provides, **www** can not play blue so she has to over-ruff with a higher card than 30, with 50, she wins the trick.

If the player can't over-ruff, he has to under-ruff with a smaller trump.



Under-ruffing : **Athéna** plays orange. **Artémis** can't follow, so she ruffs, which is blue, with the Priestess(II). **Héphaïstos** provides. **Dionysos** doesn't have orange and he only has an inferior blue card than the one played by **Artémis**. So he is going to under-ruff with the 50. **Artémis** wins the trick and takes the lead for the next one.

If the player can't play either the asked color or a trump, then he will play any card of his choice.

The Monster

“Summon a Monster” consists on playing the Monster from the asked color. It will result in the total destruction of the actual trick. In this case, nobody takes the trick. It will be put aside and the player who starts the trick will keep the lead.
It is possible to counter the summoning of a Monster by playing the Hero (card IV) from the asked color (so the same color as the Monster) before or after the play of the Monster (like in the myth, the Hero kills the Monster). In this case, the leading card wins the trick.

V



TEMPLE

Zeus is gone.

After millenniums of good and loyal services, Zeus, the god of gods has left Olympia to take a long and peaceful retirement.
But now, the sky needs a new master, you'll have to do your best, as his sons and daughters, to access the ultimate throne and become the new god-ess of gods.
You will embody either :

Athena

Goddess of intelligence, ability, war strategie, crafts and wisdom, she's also the guardian of Athens. Daughter of Zeus and titaness Metis, his first wife.

Hephaistos

God of fire, blacksmiths, volcanoes and artisans. Son of Zeus and Hera.

Dionysos

God of grape harvest, wine, insanity, drunkenness, theatre, religious ecstasy. Son of Zeus and Semele, a mortal princess.

Artemis

Goddess of the hunt, the wilderness, wild animals and chastity. Daughter of Zeus and titaness Leto, she's the twin of Apollo.

Hermes

God of boundaries, roads and travelers, thieves, athletes, shepherds, trades, speed, cunning, wit and sleep. Son of Zeus and Maia, the Pleiad.

To get there, you'll have to convert your brother's and sister's adepts.
With this box, you can play from 2 to 5 players, in an individual game or in a team game of 2 players (check the alternative game mode section).

To play with more than 5 players, you'll need to add an extra game box.

II

III

CONTENT by player (x5)



1 *Monster* card



- 5 *characters* cards :
- 1 Oracle (V)
 - 1 Hero (IV)
 - 1 High Priestess (III)
 - 1 Priestess (II)
 - 1 Preacher (I)



1 *god* card



10 *Adepts* cards (from 10 to 100)

- Nuggets :**
- 10 nuggets (of each colors) of value 5
 - 10 nuggets (of each colors) of value 1

Cards value

The 5 characters cards, either they are more powerful than the adepts cards during the game, have a value of 1 point each at the end of the round (an adept 100 will be weaker than the character 1).
Adept cards have the value that they represent. The card 100 has a value of 100 points, the 20, 20 points, etc. During points counting.
Indeed, the strength of a god is measured by the number of his followers.

HOW TO PLAY ?

Cards dealing

Each player put in front of him, face up, his god card. Then every other cards are shuffled together and dealt to each players (16 cards each).



OLYMPIE

