

Gestion des tuiles

- Ajoutez/retirez 1 ou 2 tuile(s)
Échangez 1 tuile avec 1 autre
Changez l'orientation d'1 tuile
Volez 1 tuile face cachée pour la jouer plus tard
Changez votre tuile en grotte
Déplacez-vous d'1 tuile dans la direction souhaitée

Gestion des joueurs

- Rejouez
Faites passer 1 tour à 1 adversaire
Empêchez 1 adversaire de piocher
Faites reculer 1 adversaire d'1 étage (ou reculez)
Faites reculer tous vos adversaires d'1 étage
Échangez de place avec 1 adversaire

Gestion des cartes

- Regardez toutes les cartes d'1 adversaire
Échangez 1 carte, au hasard, avec 1 adversaire
Volez 1 carte, au hasard, à 1 adversaire
Tous les joueurs défaussent leurs cartes
Défaussez, au hasard, 1 carte d'1 adversaire
Volez 1 carte parmi les 3 dernières de la défausse
Regardez les 3 premières cartes de la pioche et défaussez-en 1
Cartes réaction
Annulez l'effet d'1 carte jouée contre vous (sauf carte Zeus)
Annulez l'effet d'1 carte Zeus
Retournez l'effet d'1 carte jouée contre vous à son lanceur
Gagnez votre duel

Pour voir les règles en vidéo, les obtenir en format PDF et découvrir le jeu de rôle dérivé de Tonnerre de tuiles, rendez-vous sur le lien suivant : www.cap-games.fr



TONNERRE DE TUILES

"Demi-dieux, mon fils, Arès, a disparu depuis bien des lunes. J'ai remué en vain ciel, terre et Enfers. J'ai conscience que sa place ne peut rester vacante plus longtemps. C'est pourquoi moi, Zeus, l'assembleur de nuées, je vous lance un défi : être le premier à atteindre le sommet de l'Olympe pour vous voir accorder le rang de dieu. Il m'importe peu de savoir comment vous y arriverez. Tous les coups sont permis !"

But du jeu : être le premier à parvenir au sommet du mont Olympe.

CONTENU DU JEU

- 1 tuile Sommet du mont (phase jour/phase nuit)
43 tuiles
20 haut/bas, 17 gauche/droite
3 ronces, 3 grottes
80 cartes
4 aides de jeu
6 pions ergonomiques

MODES DE JEU

- DÉCOUVERTE DU MONT - Partie découverte - 2-4 joueurs - 20-30 mn
ASCENSION DU MONT - Partie traditionnelle - 2-6 joueurs - 30-50 mn
MARCHÉ INFÉRIEUR - Partie difficile - 2-6 joueurs - 40-60 mn
VIRÉE DANS LES TÉNÉBRES - Partie experte - 2-6 joueurs - 40-60 mn

MISE EN PLACE

- Placez la tuile Sommet sur la table en phase jour (sauf en mode VIRÉE DANS LES TÉNÉBRES).
Mélangez la pioche de tuiles, selon le mode de jeu choisi (voir p.1). Placez-la sur un côté de la table.
Mélangez les 35 tuiles restantes, faces cachées. Placez-les en quinconce pour former une pyramide de 7 étages sous le sommet.
Mélangez les cartes, faces cachées, pour former une pioche.
Chaque joueur place son pion au pied du mont, devant l'une des tuiles du 1er étage.
Le dernier joueur à avoir lu, vu ou joué à une histoire tirée de la mythologie grecque commence.

PREMIER TOUR DE JEU

- Piochez 1 carte et regardez-la sans la montrer à vos adversaires. Vous ne pouvez pas la jouer lors de ce premier tour.
Retournez la tuile devant vous, face visible, en veillant à placer le trait jaune en bas. La flèche positionnée au-dessus de ce trait vous indiquera la direction à suivre au prochain tour.
Placez-y votre pion.
Si vous ne pouvez pas accéder à cette première tuile (à cause d'une tuile ronce ou de la présence d'un adversaire), placez-vous devant une autre tuile et attendez le prochain tour.
Remarque : pendant la partie, vous ne pourrez pas descendre plus bas que le pied du mont (voir schéma 5).

TOUR DE JEU

- Vous devez, dans l'ordre :
1. Piocher 1 carte (ou 2, voir "cas particulier" p.9). Regardez-la sans la montrer à vos adversaires.
2. Avancer votre pion. Pour cela : a) suivez la direction indiquée par la flèche sur votre tuile. b) Retournez votre tuile d'arrivée (si elle n'est pas déjà face visible), et posez-y votre pion.
3. Consulter la défausse.
Fin de tour : au joueur suivant.

- EXEMPLES DE TOUR DE JEU
Le joueur pioche une carte et avance son pion.
Le joueur pioche une carte et avance son pion.
Le joueur pioche une carte et avance son pion.

LIRE UNE CARTE

Diagram explaining card mechanics: Valeur du duel, Effet de la carte, Symbole du dieu, Cinq dieux représentés, Atout du dieu, Mise en scène de la carte, Hadès est aveugle.

DUEL

Diagram explaining duel mechanics: Quand deux joueurs se retrouvent sur une même tuile, un duel commence! Déroulement du duel, Cas particuliers.

VIRÉE DANS LES TÉNÉBRES

Text describing the 'Virée dans les ténégres' mode, including Zeus's challenge and the role of the Porteur de Lumière.

Complex block containing Athena's description and Hadès's description, detailing their powers and characteristics.

HÉPHAÏSTOS, DIEU FORGERON

Complex block for Hephaistos, including his description, powers, and atouts.

Complex block for 'LES POUVOIRS EXPLIQUÉS DE A À Z', detailing various game mechanics.

GESTION DES JOUEURS

Complex block detailing player management rules: Faites passer 1 tour à 1 adversaire, Empêchez 1 adversaire de piocher, etc.

Complex block containing credits, acknowledgments, and logos of partners.

GESTION DES CARTES

CARTES RÉACTION

Complex block detailing card reaction rules: Annulez l'effet d'1 carte jouée contre vous, Annulez l'effet d'1 carte Zeus, etc.

Complex block containing credits, acknowledgments, and logos of partners.