Actu #40

Un Tombeau pour conserver ces merveilles pour l'éternité !

Ii-wey backers !

Notre lutte épique touche à sa fin et le puissant Fils de Sobek a rejoint nos rangs dans le combat pour atteindre l'immortalité !

PETSUCHOS
1 Figurine de Gardien et 1 Carte
$3,140K
KICKSTARTER EXCLUSIVE!

* * *

Avons nous le temps pour encore plus d'exclusivités ? Bâtissons donc un glorieux monument pour protéger nos trésors.

LE TOMBEAU DES MERVEILLES
Un coffret pour accueillir tous les Stretch Goals
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$3,350K
ANKH
GODS OF EGYPT
TOMB OF WONDERS

Si nous atteignons $3,350k, tous les backers recevront en Exclusivité Kickstarter une boîte pour ranger tous les Stretch Goals débloqués durant la campagne !

ANKH
GODS OF EGYPT
TOMB OF WONDERS
CMON

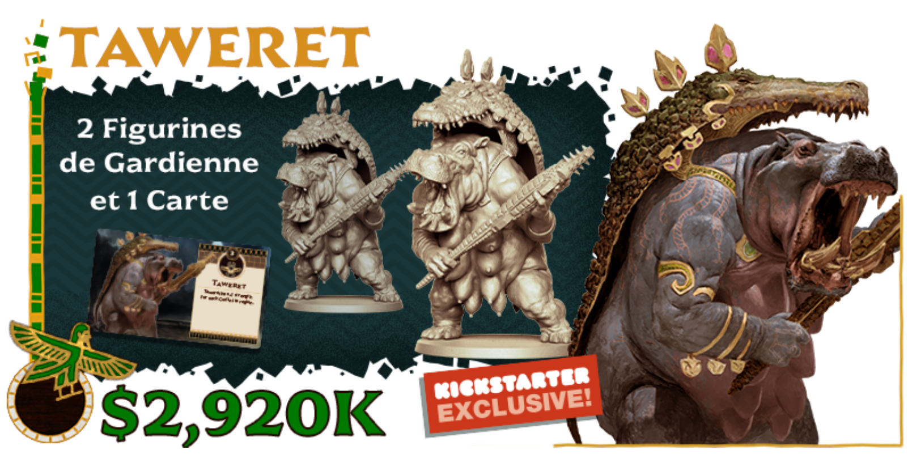
A'nekh djet!

Actu #39

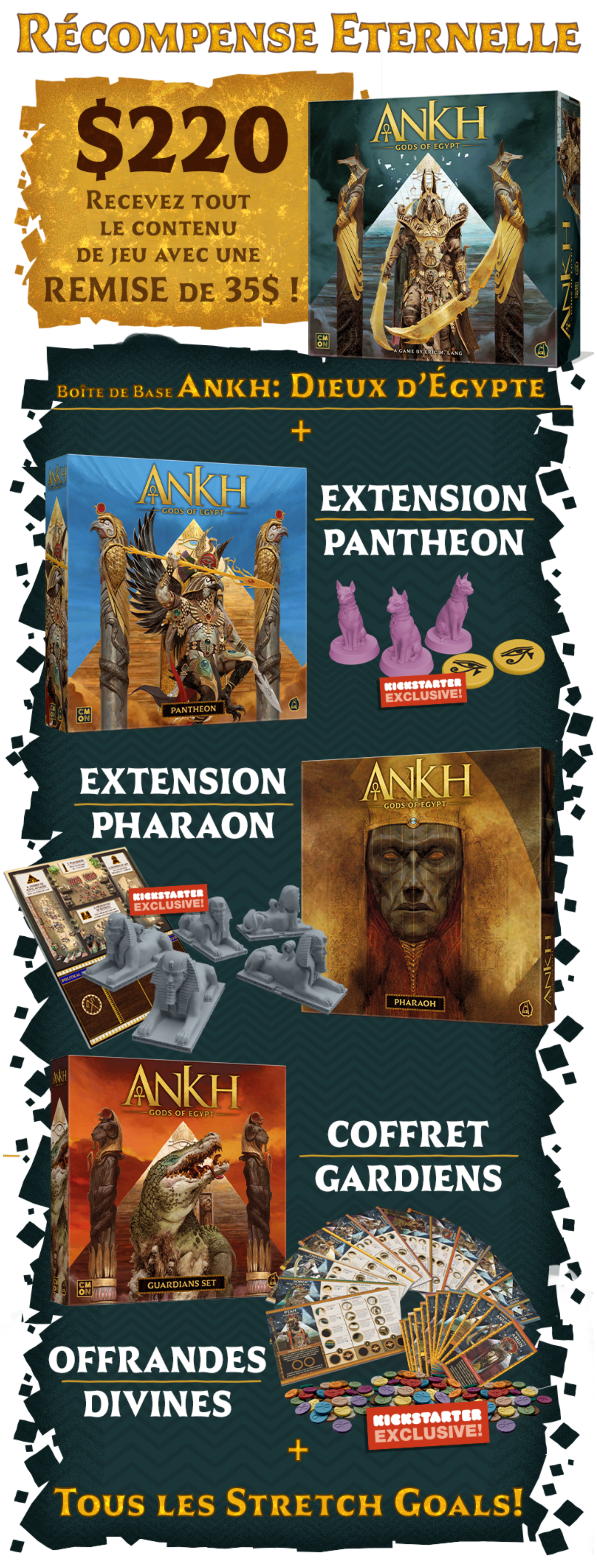
Petsuchos - Fils de Sobek

Ii-wey backers !

Les sables d'Égypte sont soudain devenus bien plus dangeureux avec l'arrivée de la Déesse-Démone Taweret!

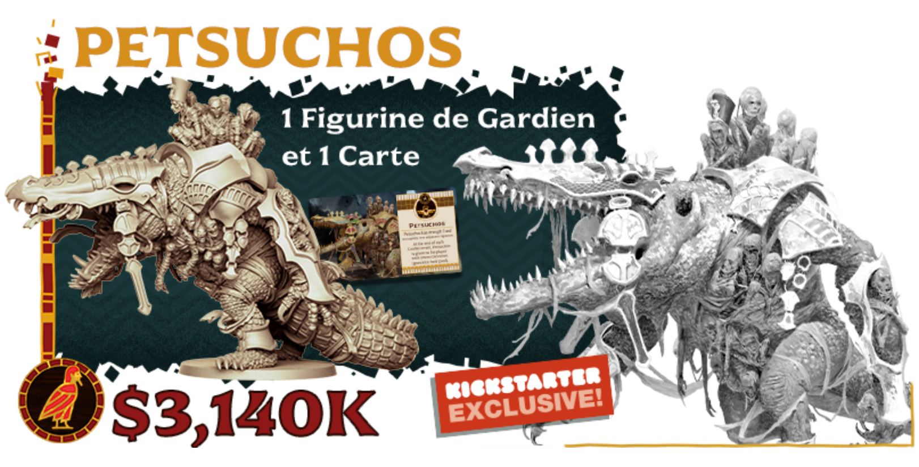

TAWERET
2 Figurines de Gardienne et 1 Carte
$2,920K
KICKSTARTER EXCLUSIVE!

Nous avons atteint cet impressionant palier peu de temps après l'annonce de notre Récompense Éternelle qui inclut les Offrandes Divines avec ses jetons Ankh en plastique et ses plateaux en carton épais !


RÉCOMPENSE ETERNELLE
$220
RECEVEZ TOUT LE CONTENU DE JEU AVEC UNE REMISE DE 35$!
BOÎTE DE BASE ANKH: DIEUX D'ÉGYPTE
+
EXTENSION PANTHEON
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
EXTENSION PHARAON
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
COFFRET GARDIENS
OFFRANDES DIVINES
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
+
TOUS LES STRETCH GOALS!

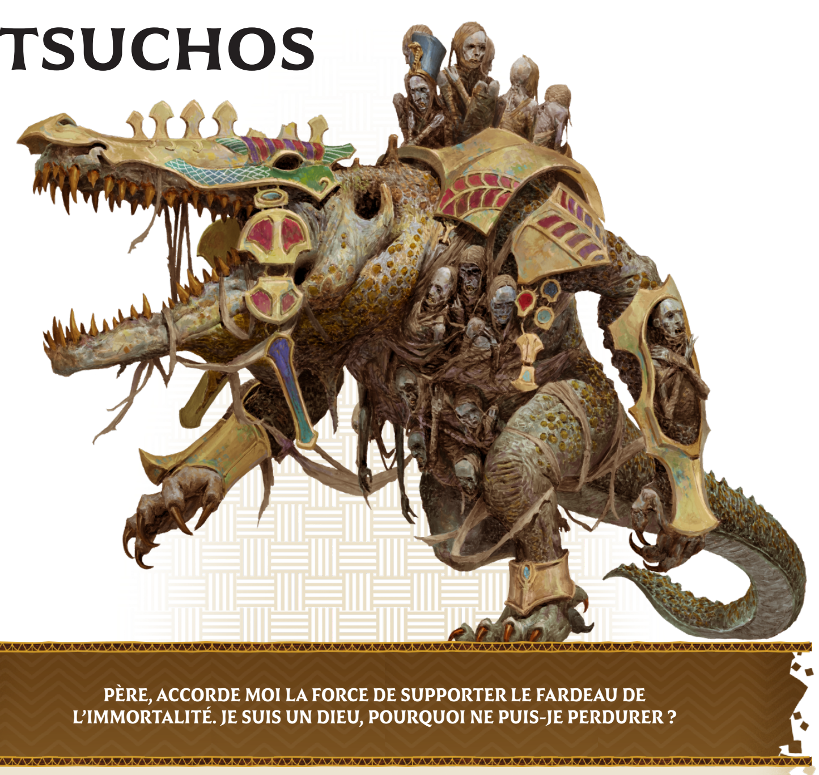
Notez que la Récompense Éternelle n'inclut ni le Tapis de Jeu, ni l'Art Book. Si vous souhaitez tout acquérirj, vous devrez tout de même ajouter ces Achats Optionnels.

La ligne d'arrivée est proche et les écarts à franchir sont maintenant un peu plus importants. Autant faire en sorte que le prochain palier soit de taille équivalente. Nous ressentons toute la puissance et la lourdeur de ses pas bien avant de pouvoir l'apercevoir. Le sol même tremble devant sa puissance!


PETSUCHOS
1 Figurine de Gardien et 1 Carte
$3,140K
KICKSTARTER EXCLUSIVE!

Si nous atteignons $3,140k, tous les backers recevront le palier Exclusif Kickstarter de Petsuchos, incluant cette énorme figurine de Gardien et 1 carte Référence de Gardien!

PETSUCHOS



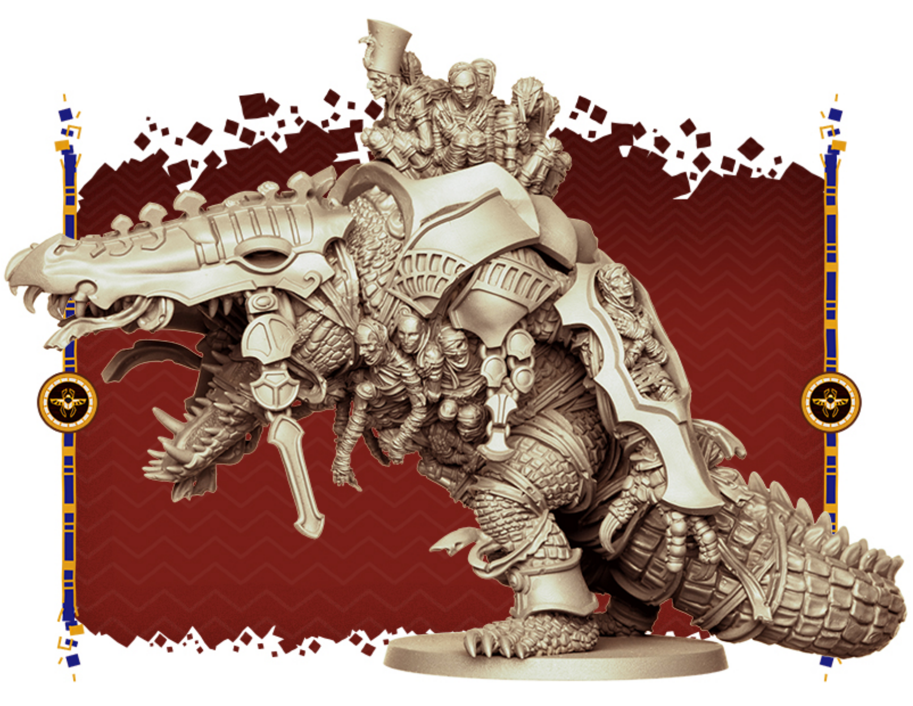
PÈRE, ACCORDE MOI LA FORCE DE SUPPORTER LE FARDEAU DE L'IMMORTALITÉ. JE SUIS UN DIEU, POURQUOI NE PUIS-JE PERDURER ?

Les prêtres de Sobek gardaient en leur temple le crocodile sacré Petsuchos, le vénérant comme étant le fils de Sobek. Richement nourri de viande fraîche, de vin et de lait additionné de miel, Petsuchos atteignit des proportions colossales. Recouvert de plaques d'or et de gemmes précieuses, il devint puissant. Mommifié et enterré avec le Pharaon, il devint immortel. Aujourd'hui, il se relève pour prendre part au combat divin pour l'éternité. N'étant attaché à aucune divinité en particulier, il prêtera sa puissance hors du commun, dans une tentative désespérée de sauver les dieux de l'oubli.

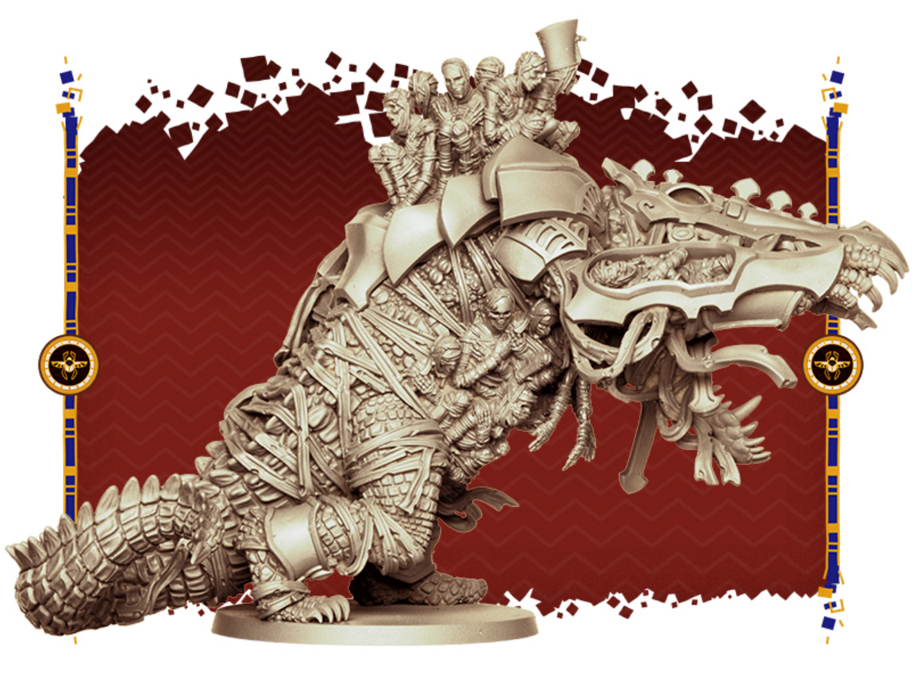
Le Fils de Sobek est une force sauvage et irréstible, capable de retourner le cours des batailles grâce à sa puissance sanguinaire. Ce gardien est unique à tous points de vue et notamment dans la manière dont il apparaît en jeu : si tous les joueurs sont d'accord pour le jouer, il entre en jeu en plus des autres Gardiens, à n'importe quel niveau. À l'issue de chaque Evénement Conflit, il est attribué au joueurs avec le moins de Dévotion, rejoignant sa réserve de figurines à invoquer. Ainsi Petsuchos poursuit-il sa quête un peu folle de maintenir l'intégralité du panthéon ancré dans les cultes du peuple. Cela apporte un niveau supplémentaire de stratégie, puisque se retrouver dernier à l'issue d'un Conflit peut vous assurer un assaut dévastateur pour le suivant.

Sur le plateau aussi Petsuchos marque sa singularité. Sa taille massive implique qu'il occupe 2 cases au lieu d'une (dans la même région). Cela lui permet de déployer sa présence près de plusieurs Monuments, interdisant ainsi à ses adversaires l'accès à des case stratégiques pour dominer le terrain. Et pour dominer, il domine le bougre, avec son écrasante force de 3 il est capable de faire basculer l'issue de n'importe quelle bataille. Petsuchos n'est pas juste un autre Gardien, il introduit réellement une variante de jeu, avec une effrayante présence supplémentaire sur le plateau capable de ravager l'équilibrer des forces en présence.

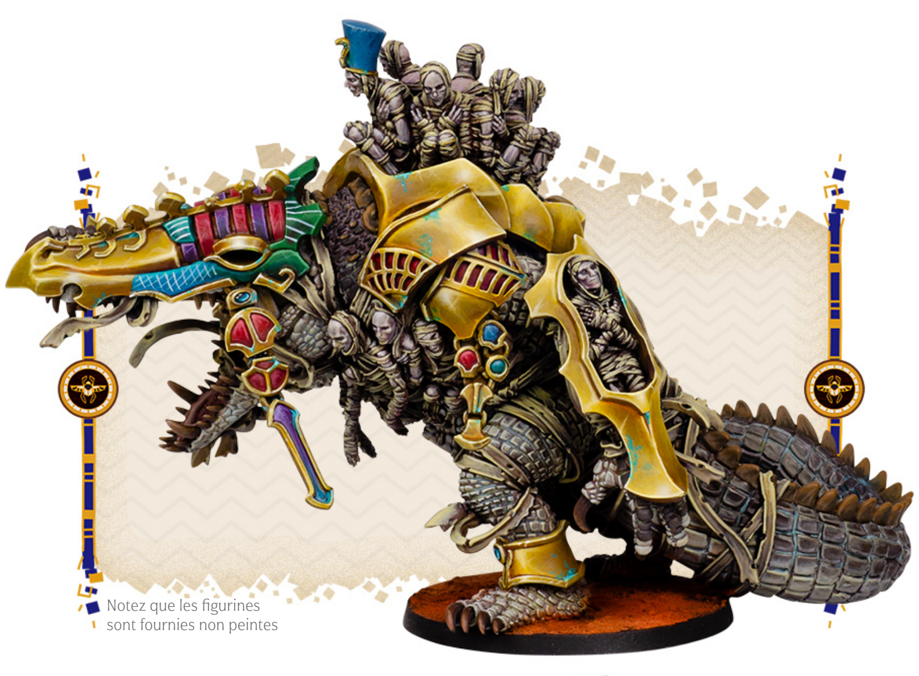
Ah oui et sa figurine massive est vraiment une pièce maitresse fourmillant de détails incroyables.

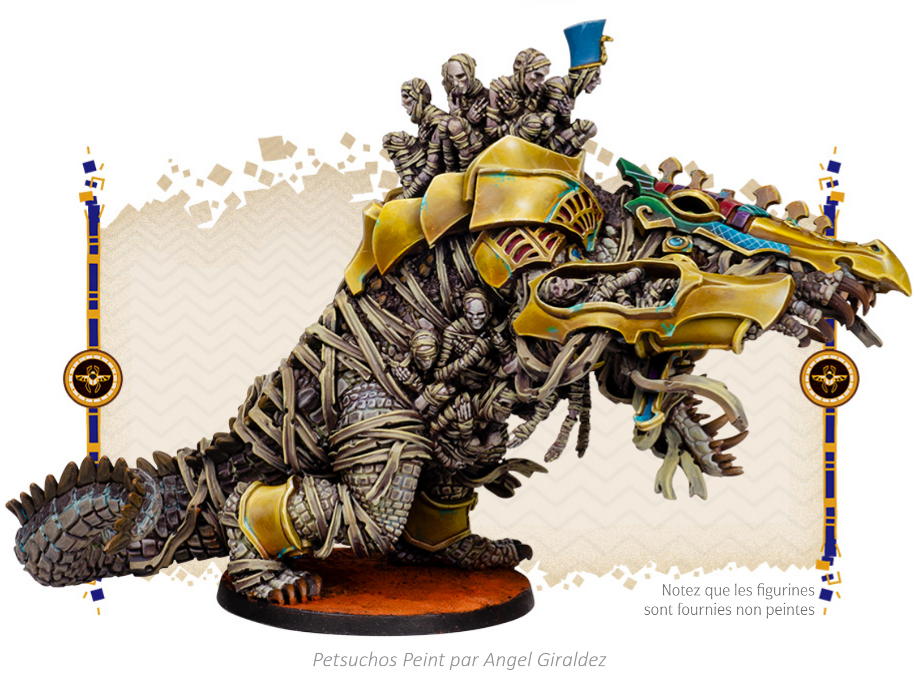


Petsuchos Sculpté par Jose Roig



Ah oui (bis), les momies juchées sur Petsuchos sont à l'échelle. Oui, c'est une bête massive.


Notez que les figurines sont fournies non peintes


Notez que les figurines sont fournies non peintes

Petsuchos Peint par Angel Giraldez

A'nekh djet !

Actu #38

Rapport de Partie - 4e Chapitre

Ii-wey backers !

RAPPORT DE PARTIE – 5

Bienvenue à cette conclusion de notre rapport de bataille pour Ankh : Les Dieux d'Égypte. La compétition fut vive et féroce, tous les joueurs ayant pour but ultime de faire de leur Dieu le seul et unique à être vénéré par toute l'Égypte, tandis que les autres seraient oubliés par l'histoire elle-même. Le voyage jusqu'ici fut plein de rebondissements, et si vous ne nous rejoignez que maintenant, nous vous conseillons vivement la lecture des précédents rapports avant de continuer !

- *Chapitre 1: Actualité #25*
- *Chapitre 2: Actualité #29*
- *Chapitre 3: Actualité #30*
- *Chapitre 4: Actualité #34*

La dernière fois, nous avons assisté à la Fusion de Dany et Smog. Enfin, leurs Dieux ont fusionné pour devenir Amun-Ra, les joueurs eux-même n'ont fort heureusement pas fusionné. Comment cela va-t-il influencer les derniers tours de jeu ? Découvrons-le ensemble.

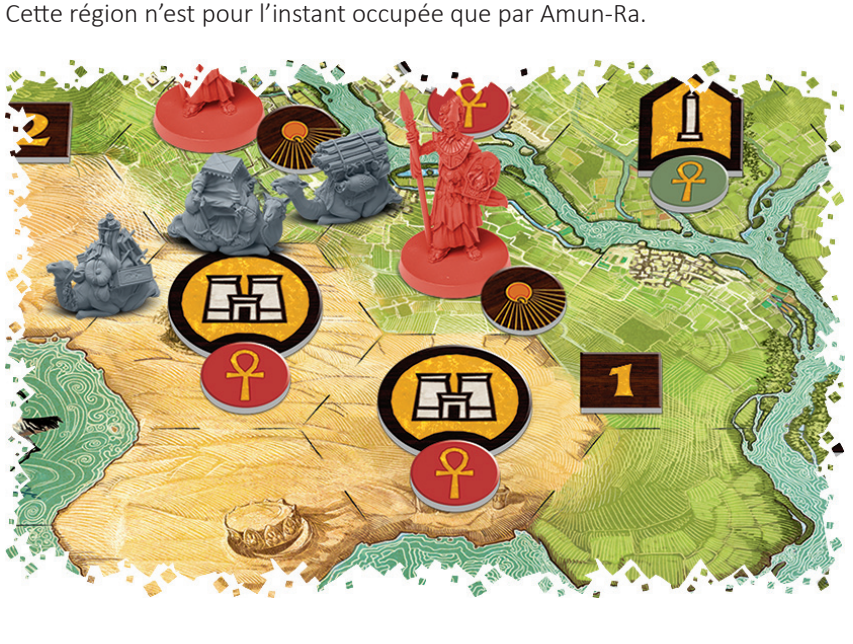
Nous retrouvons la partie exactement là où nous l'avions laissée la dernière fois, avec le quatrième Conflit sur le point de commencer.

Voici l'état actuel du plateau :

RÉSOUDRE LE QUATRIÈME CONFLIT

1- Première Bataille

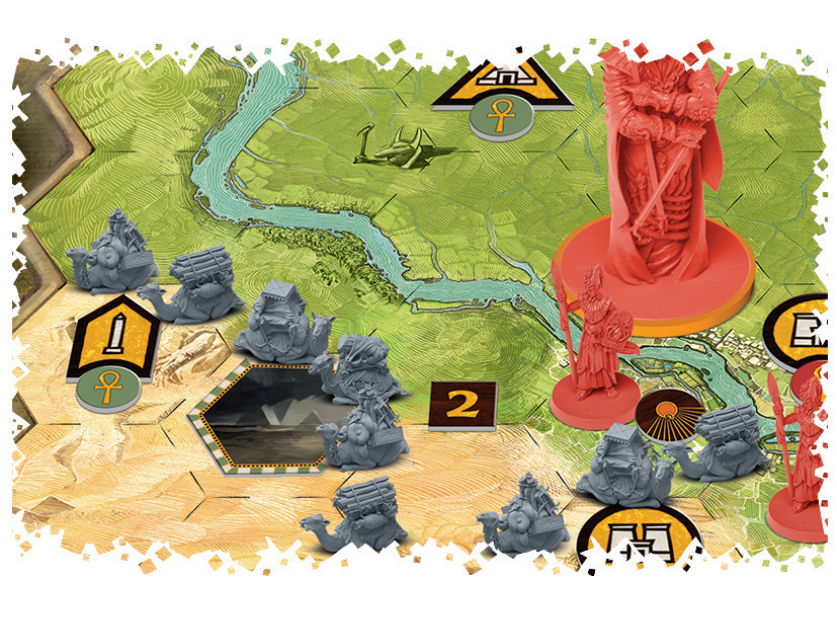
Cette région n'est pour l'instant occupée que par Amun-Ra.



SMOG (AMUN-RA)

Voilà une bataille facile à gérer. Nous gagnons un total de 3 Dévotions : 1 pour la Domination et 2 pour la Majorité des Temples.

2- Deuxième Bataille

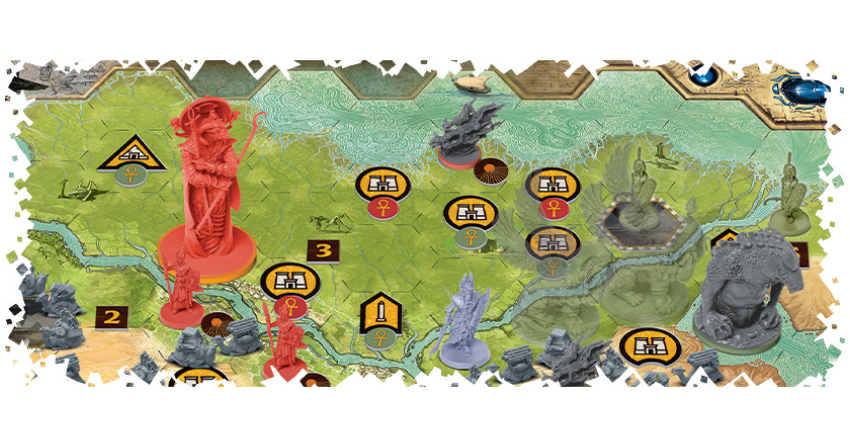


DANY (AMUN-RA)

Nous écrasons tout sur notre passage. Puisque nous sommes seuls ici, nous recevons 1 Dévotion pour la Domination. Dommage que nous n'ayons pas de Monuments par ici.

3- Troisième Bataille

AMUN-RA X OSIRIS



TOBIAS (OSIRIS)

J'ai refusé de fusionner avec Smog après le dernier Conflit, je dois maintenant faire face aux efforts combinés de Dany et de Smog. En l'état actuel des choses, cette bataille ne sent pas bon pour moi. Toutefois, je ne souhaite pas utiliser mon Harmonisation aux Obélisques pour transférer des figurines ici - en effet, je veux que mon Dieu participe au combat en Région 6, et je n'y possède pas d'Obélisque qui me permettrait de le retransférer là-bas plus tard. Je vais donc rester en l'état ici.

Forces avant la Bataille

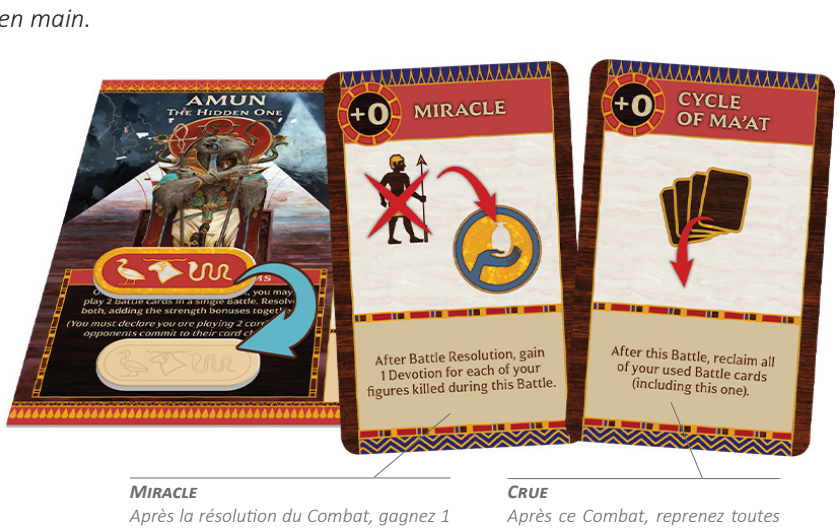
AMUN-RA: 7 (1 DIEU + 1 MOMIE DE CHAT + 5 TEMPLES)

OSIRIS: 1 (1 GUERRIER)

Phase de Choix de Cartes

DANY & SMOG (AMUN-RA)

Nous allons utiliser 2 cartes au cours de cette bataille. C'est la dernière à laquelle nous allons participer au cours de cet Evénement Conflit, autant utiliser notre capacité. Il y a un risque que Tobias joue une Plaie pendant cette bataille pour tenter de se débarasser de notre Momie de Chat. Cela lui permettrait de ne pas perdre 1 Dévotion. Nous allons donc jouer Miracle, par sécurité. Nous allons également jouer Cycle de Ma'at pour récupérer toutes nos cartes en main.

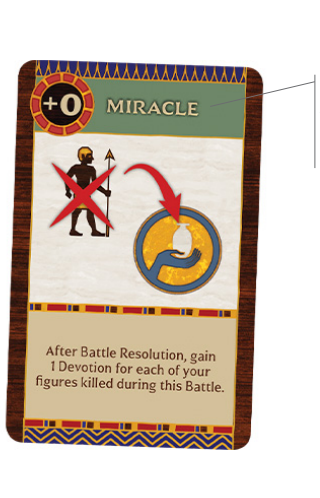

AMUN
THE HIDDEN ONE
+0 MIRACLE
After Battle Resolution, gain 1 Devotion for each of your figures killed during this Battle.
+0 CYCLE OF MA'AT
After this Battle, reclaim all of your used Battle cards (including this one).

MIRACLE
Après la résolution du Combat, gagnez 1 Dévotion pour chacune de vos figurines tuées en Combat.

CRUE
Après ce Combat, reprenez toutes vos cartes Combat utilisées (y compris celle-ci).

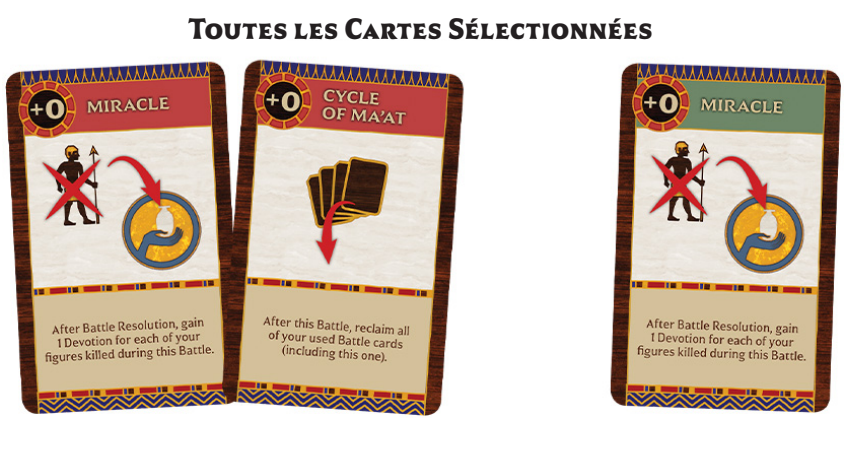
TOBIAS (OSIRIS)

C'est un deux contre un, en quelque sorte, et ils jouent 2 cartes en plus. Je pense que je vais jouer Miracle, pour au moins gagner 1 Dévotion à l'issue de cette Bataille.


+0 MIRACLE
After Battle Resolution, gain 1 Devotion for each of your figures killed during this Battle.

MIRACLE
Après la résolution du Combat, gagnez 1 Dévotion pour chacune de vos figurines tuées en Combat.

TOUTES LES CARTES SÉLECTIONNÉES



Résoudre les majorités de Monuments

DANY & SMOG (AMUN-RA)

Notre duo fonctionne vraiment bien au final. Nous gagnons 3 Dévotions grâce à la Majorité des Temples.

TOBIAS (OSIRIS)

Ils vont possiblement remporter beaucoup de Dévotion dans cette Bataille. Au moins, je vais en recevoir 2 moi aussi : 1 pour chaque Majorité - Obélisques et Pyramides.

Résoudre la Bataille

AMUN-RA: 7 (1 DIEU + 1 MOMIE DE CHAT + 5 TEMPLES)

OSIRIS: 1 (1 GUERRIER)

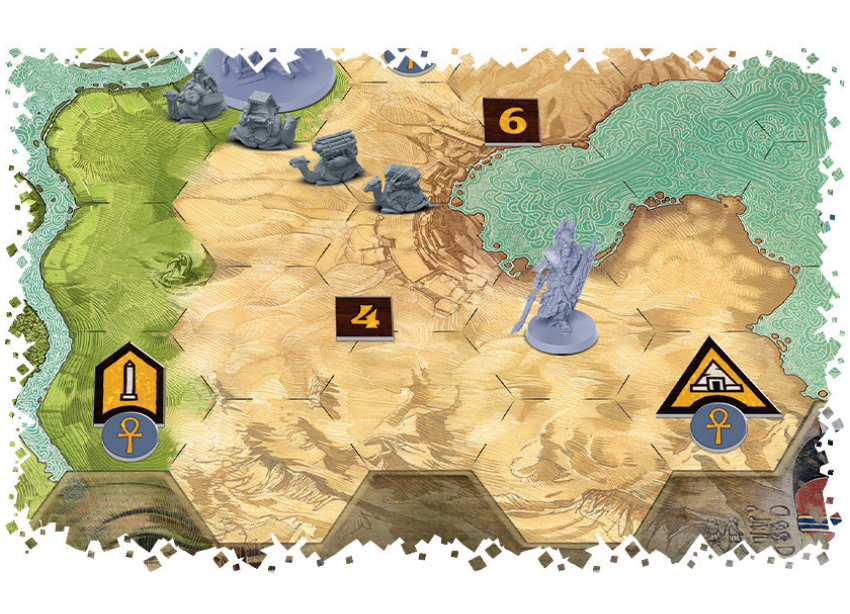
DANY & SMOG (AMUN-RA)

C'est une victoire éclatante ! Nous remportons un total de 3 Dévotions pour avoir remporté le combat, grâce à notre pouvoir Glorieux et parce que nous avons un Guerrier Radieux dans la région. Voilà qui nous transporte dans la Zone Bleue de la Piste de Dévotion, nous voilà à l'abris ! Et ce n'est pas trop tôt, puisque c'est notre dernière Bataille dans ce Conflit!

TOBIAS (OSIRIS)

Je gagne 1 Dévotion grâce à Miracle puisque je perds un Guerrier du fait d'avoir perdu le combat. Mais je perds aussi 1 Dévotion à cause de la présence de cette maudite Momie de Chat. En plus, Mini a bien entendu piégé mon Guerrier. C'était pas ma guerre colonel...

4- Quatrième Bataille

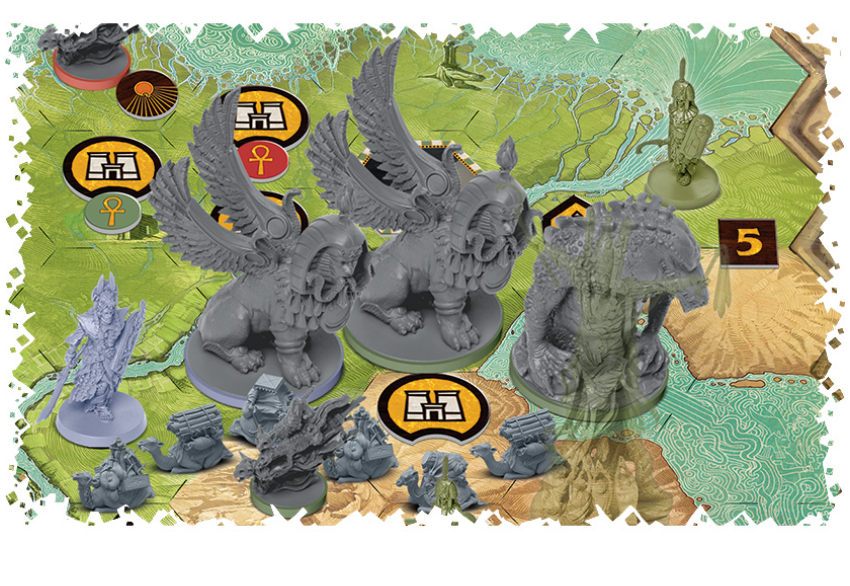


MINI (ANUBIS)

Vous savez, tant que les gens acceptent de me laisser seul dans cette région, je suis très satisfait de la situation. Je gagne 3 Dévotions rien qu'en étant là. 1 pour la Domination, et 1 pour chaque Majorité - Pyramides et Obélisques. Le peuple de cette Région adore Anubis et m'a transporté au-delà de la terrifiante Zone Rouge. Je dois maintenant m'assurer que je vais en rester très loin.

5- Cinquième Bataille

ANUBIS X OSIRIS



TOBIAS (OSIRIS)

Ok, à première vue, je devrais gagner ici. Je veux toujours pas transférer de figurines ici grâce à mon Harmonisation aux Obélisques, puisque je vais en avoir besoin plus tard dans la Région 6.

Forces avant la Bataille:

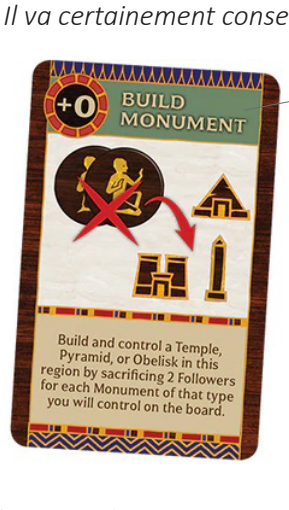
ANUBIS: 1 (1 GUERRIER, ANDROSPINX EST NEUTRALISÉ)

OSIRIS: 2 (1 GUERRIER + 1 APEP, ANDROSPHINX EST NEUTRALISÉ)

Phase de Choix de Cartes

TOBIAS (OSIRIS)

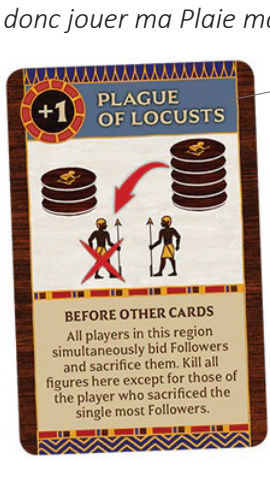
Je vais jouer la carte Bâtir un Monument. Il n'y a aucune chance que Mini tente la victoire dans cette bataille, donc ça m'étonnerait fort qu'il joue sa Plaie. Il va certainement conserver cette carte pour plus tard.


+0 BUILD MONUMENT
Build and control a Temple, Pyramid, or Obelisk in this region by sacrificing 2 Followers for each Monument of that type you will control on the board.

BÂTIR UN MONUMENT
Bâtissez et contrôlez un Temple, une Pyramide ou un Obélisque dans cette région en sacrifiant 2 Fidèles par Monument de ce type que vous contrôlez sur le plateau.

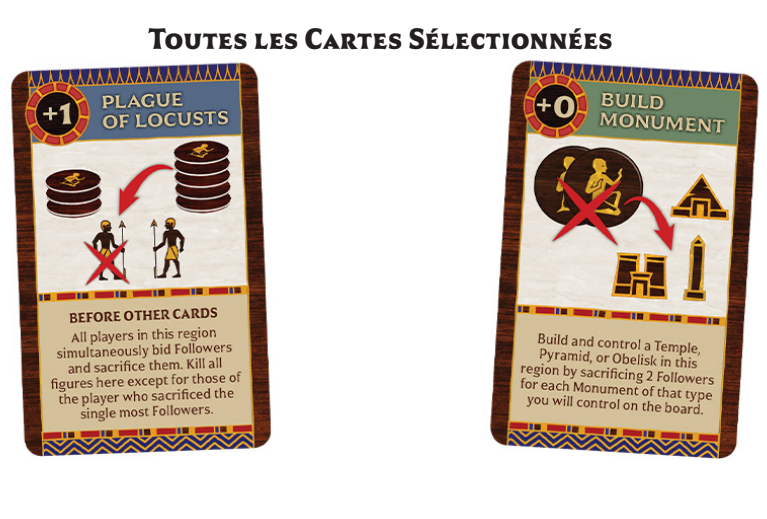
MINI (ANUBIS)

Pas moyen que je perde cette bataille. J'ai bien plus de Fidèles que Tobias, je vais donc jouer ma Plaie maintenant


+1 PLAGUE OF LOCUSTS
BEFORE OTHER CARDS
All players in this region simultaneously bid Followers and sacrifice them. Kill all figures here except for those of the player who sacrificed the single most Followers.

PLAIE DE SAUTERELLES
AVANT TOUTE AUTRE CARTE
Tous les joueurs présents dans cette région misent simultanément des Fidèles, puis les sacrifient. Tuez toutes les figurines, sauf celles du joueur unique ayant sacrifié le plus de Fidèles.

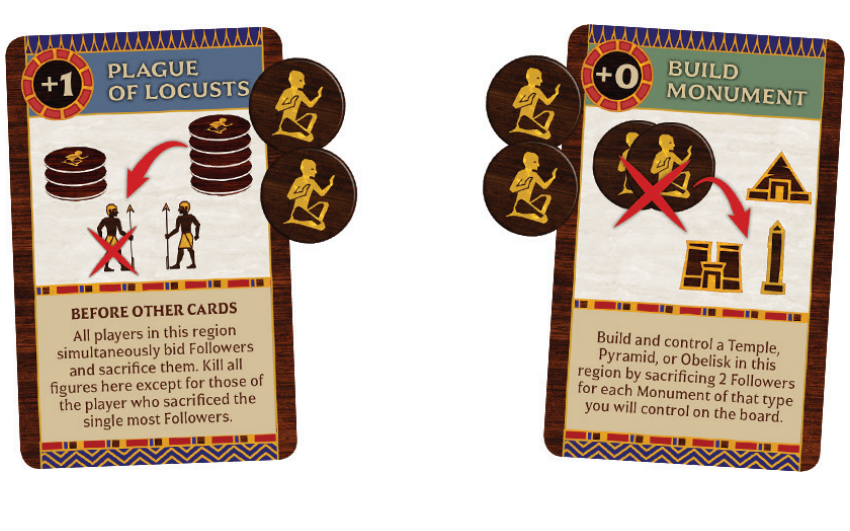
TOUTES LES CARTES SÉLECTIONNÉES



Résolution de la Plaie

ANUBIS: 7

OSIRIS: 4



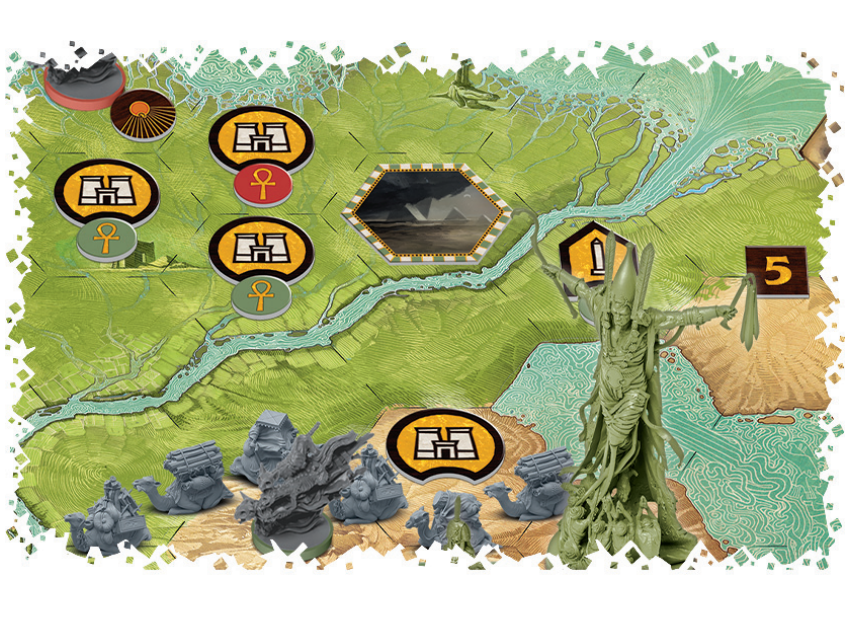
TOBIAS (OSIRIS)

... Mais zut à la fin ! Non seulement je perds mes figurines quand même, mais en plus je ne peux plus bâtir mon Monument puisque je n'ai plus assez de Fidèles à sacrifier !

MINI (ANUBIS)

... Ce n'est pas du tout ce à quoi je m'attendais... Je déteste perdre des figurines, mais au moins je peux capturer le Guerrier de Tobias et l'ajouter à mon plateau, ce qui m'accorde +1 force pour mon Dieu.

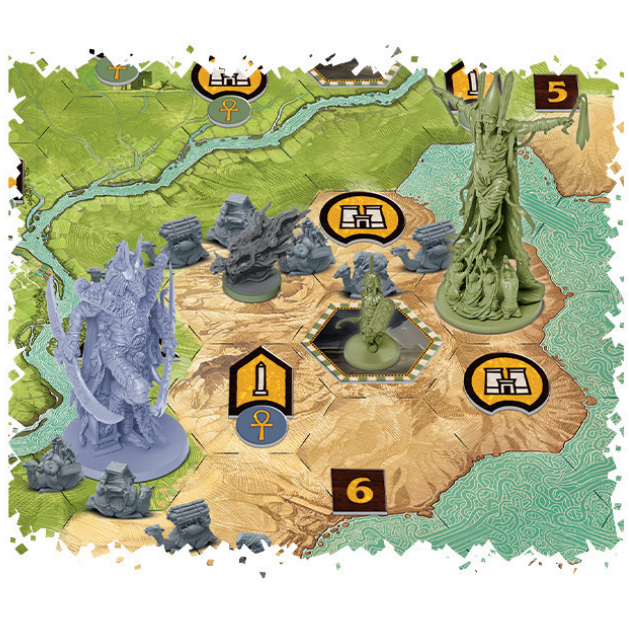
Résoudre la Bataille



Il ne reste plus de figurines dans la Région, ce qui signifie que personne ne peut gagner de Dévotion liée à une Majorité de Monuments, bien qu'il y ait un Obélisque dédié à Osiris. Aucun des deux Dieux n'a de force, ne permettant donc pas de déterminer un vainqueur de la bataille. Encore une fois, aucun gain de Dévotion possible. Tobias pourrait, en théorie, utiliser son jeton de Bataille Décisive pour remporter la bataille, mais puisqu'il n'a aucune figurine c'est en réalité impossible : un joueur doit posséder au minimum 1 figurine pour remporter une bataille.

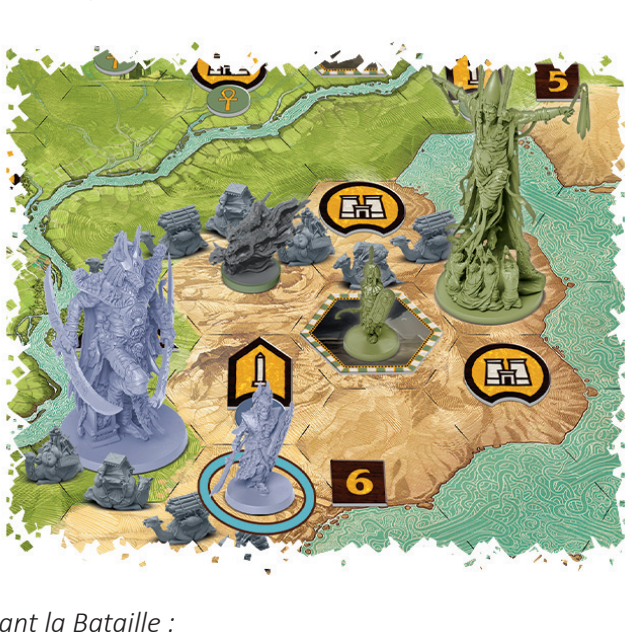
6- Sixième Bataille

ANUBIS X OSIRIS



MINI (ANUBIS)

Après cette équipée sauvage avec Tobias, je vais transférer ici un Guerrier de la Région 4 en utilisant mon Harmonisation aux Obélisques.



Forces avant la Bataille :

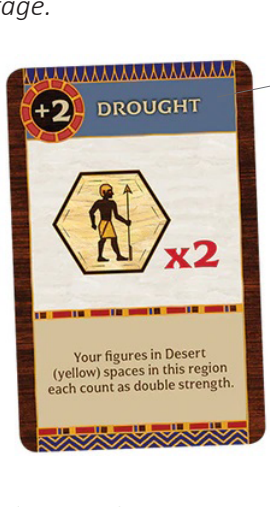
ANUBIS: 5 (1 DIEU + 1 GUERRIER + 3 PRISONNIERS)

OSIRIS: 5 (1 DIEU + 2 TEMPLES + 1 GUERRIER + MOMIE DE CHAT)

Phase de Choix de Cartes

MINI (ANUBIS)

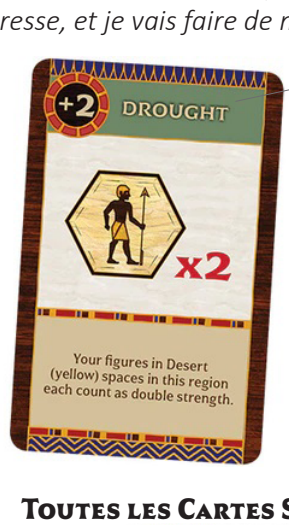
Bon, mes astuces de mentaliste n'ont pas tellement bien fonctionné la dernière fois, mais quid de cette fois-ci ? Je vais dire à Tobias que je m'apprête à jouer Miracle pour gagner un peu de Dévotion à l'issue de cette bataille, et que puisque nous sommes à égalité en force, il n'a qu'à jouer le Cycle de Ma'at. Alors qu'en réalité, je vais jouer Sécheresse et prendre l'avantage.


+2 DROUGHT
x2
Your figures in Desert (yellow) spaces in this region each count as double strength.

SÉCHERSSE
Vos figurines situées sur des emplacements de Désert (jaune) dans cette région comptent comme ayant le double de force.

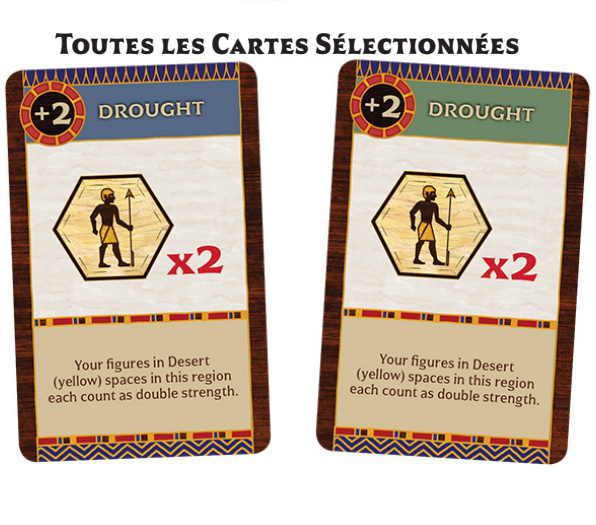
TOBIAS (OSIRIS)

Mini s'imagine sérieusement que je vais croire quoi que ce soit sortant de derrière ses moustaches ? Je me suis fait avoir lors de la bataille précédente, je ne vais certainement pas réitérer. Je pense qu'il s'apprête à jouer Sécheresse, et je vais faire de même.


+2 DROUGHT
x2
Your figures in Desert (yellow) spaces in this region each count as double strength.

SÉCHERSSE
Vos figurines situées sur des emplacements de Désert (jaune) dans cette région comptent comme ayant le double de force.

TOUTES LES CARTES SÉLECTIONNÉES



Résoudre les majorités de Monuments

MINI (ANUBIS)

Hmm, il n'a pas mordu à l'hameçon. Il faut que je travaille mes capacités de manipulation et mon bluff pour les prochaines parties. Je crois bien que j'ai perdu la main. Bon, au moins je gagne toujours 2 Dévotions ici, grâce à mes Majorités aux Pyramides et aux Obélisques.

Résoudre la Bataille

ANUBIS: 8 (1 DIEU + 2X1 GUERRIER + 3 PRISONNIERS + 2 SÉCHERESSE)

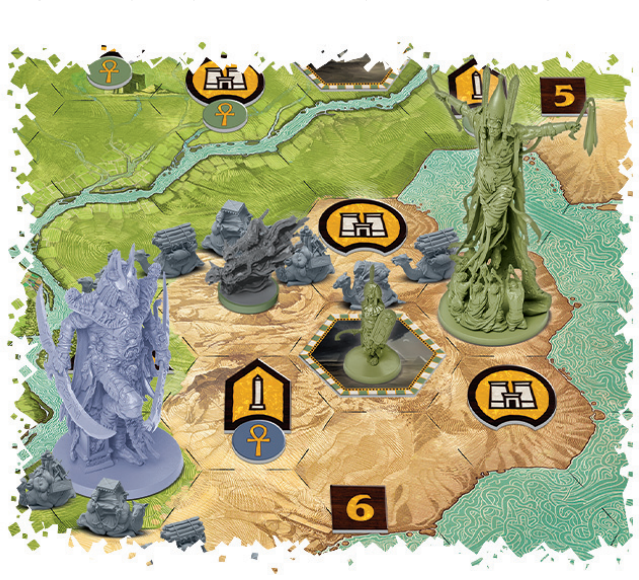
OSIRIS: 11 (2X1 DIEU + 2 TEMPLES + 1 GUERRIER + 2X1 MOMIE DE CHAT +2 SÉCHERESSE)

TOBIAS (OSIRIS)

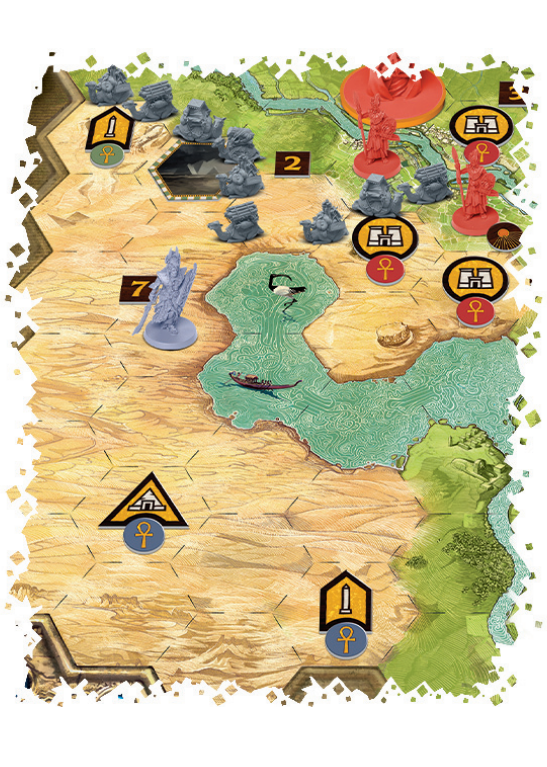
Mini a obtenu un peu de Dévotion grâce aux Monuments, mais je remporte le combat, ce qui m'accorde 1 Dévotion. J'ai également tué le Guerrier de Mini. Enfin, grâce à ma Momie de Chat, Mini perd 1 Dévotion.

MINI (ANUBIS)

Où ai-je rangé mon petit précis de manipulation à l'usage des félins... ?



7- Septième Bataille

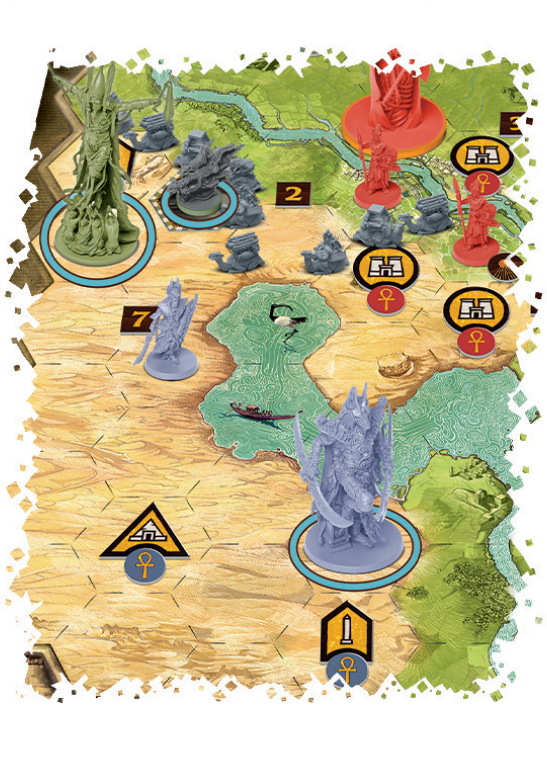


TOBIAS (OSIRIS)

Ayant moins de Dévotion que Mini, c'est à moi de décider en premier si je souhaite utiliser l'Harmonisation aux Obélisques, et la réponse est oui, trois fois oui. Je transfère mon Dieu et ma Momie de Chat ici. Et si je peux convaincre Mini de ne pas transférer son Dieu ici, je pourrais gagner et ne pas être automatiquement éliminé à la fin du Conflit, puisque je suis toujours dans la Zone Rouge de la piste de Dévotion.

MINI (ANUBIS)

Tobias s'imagine vraiment que je vais être arrangeant avec lui maintenant ? Désolé mon gars, il ne restera bientôt qu'un seul Dieu en Égypte, et ce ne sera certainement pas Osiris. Te faire disparaître maintenant ne me rendra les choses que plus faciles. Je transfère donc mon Dieu ici grâce à l'Harmonisation aux Obélisques.



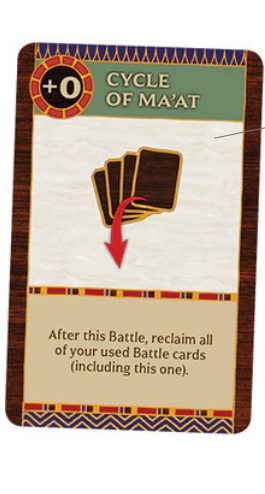
ANUBIS: 5 (1 DIEU + 1 GUERRIER + 3 PRISONNIERS)

OSIRIS: 4 (1 DIEU + 2 TEMPLES + 1 MOMIE DE CHAT)

Phase de Choix de Cartes

TOBIAS (OSIRIS)

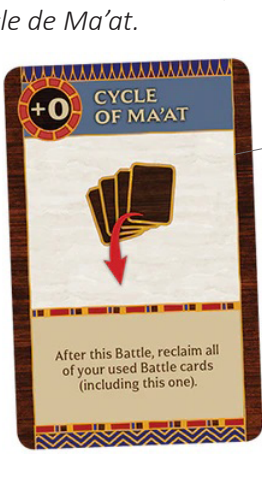
Je crois bien que c'est la fin pour moi. Je vais me contenter de jouer le Cycle de Ma'at pour récupérer mes cartes en main.


+0 CYCLE OF MA'AT
After this Battle, reclaim all of your used Battle cards (including this one).

CYCLE DE MA'AT
Après ce Combat, reprenez toutes vos cartes Combat utilisées (y compris celle-ci).

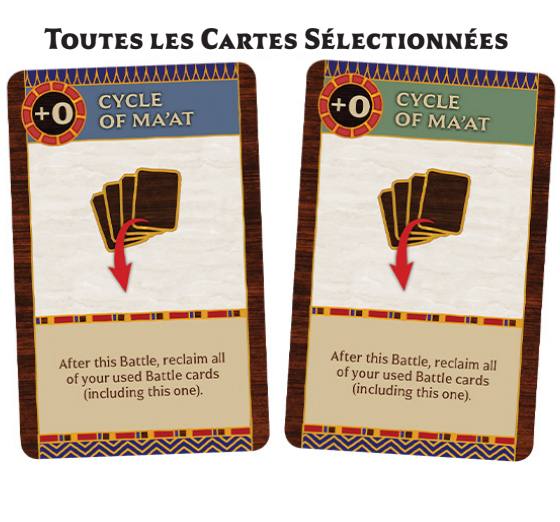
MINI (ANUBIS)

Puisque le combat est dans la poche, je vais récupérer mes cartes en jouant le Cycle de Ma'at.


+0 CYCLE OF MA'AT
After this Battle, reclaim all of your used Battle cards (including this one).

CYCLE DE MA'AT
Après ce Combat, reprenez toutes vos cartes Combat utilisées (y compris celle-ci).

TOUTES LES CARTES SÉLECTIONNÉES



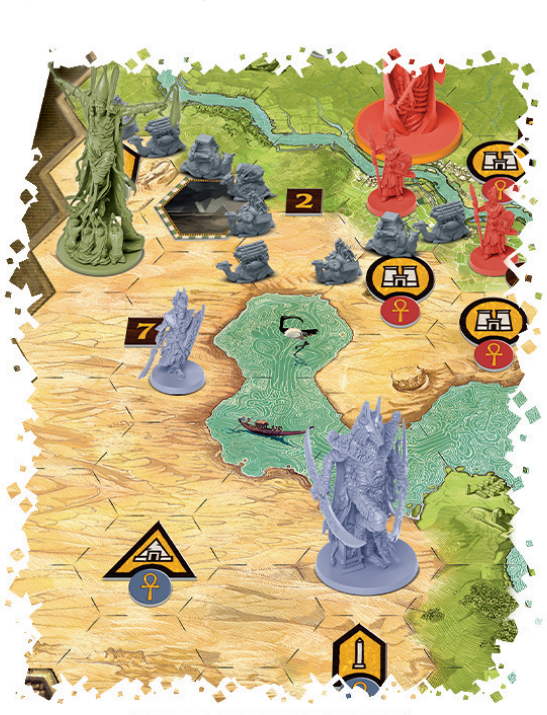
Résoudre les majorités de Monuments

MINI (ANUBIS)

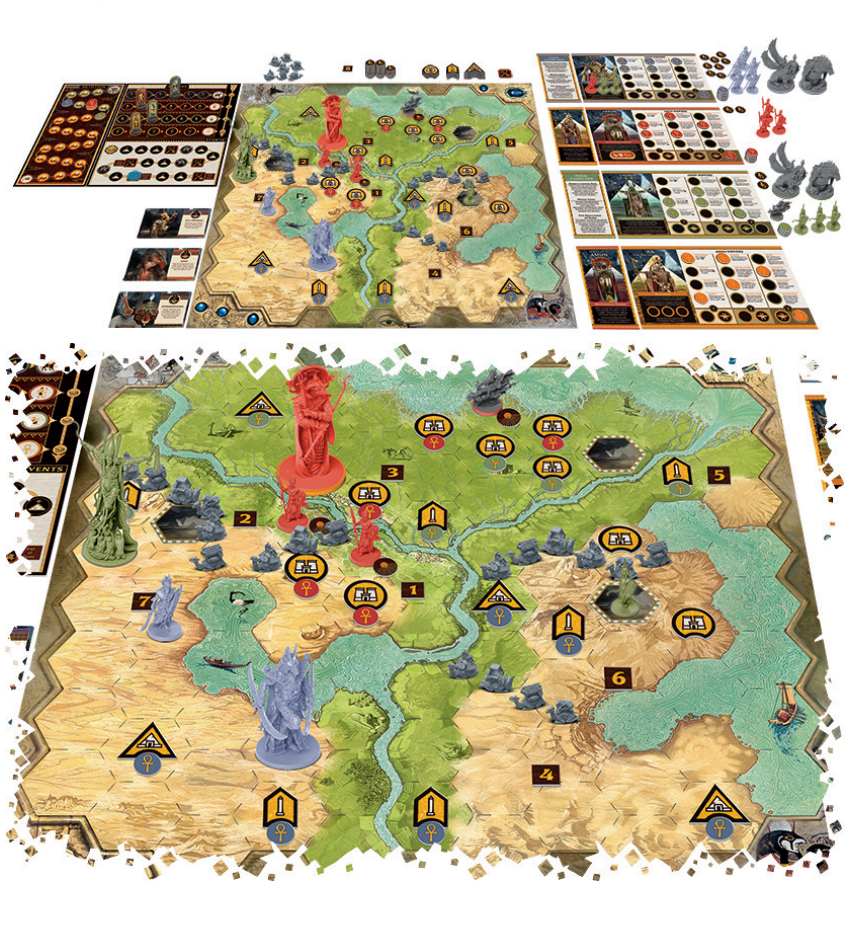
Encore un combat au cours duquel nous jouons la même carte. Depuis que nous avons misé le même nombre de Fidèles à la suite de cette Plaie, j'ai l'impression que c'est nous deux qui partageons un même Dieu, et pas Dany et Smog. Mais bon. Je gagne 1 Dévotion grâce à ma Majorité de Pyramides à l'issue de cette bataille.

Résoudre la Bataille

En remportant la bataille, Mini obtient 3 Fidèles et 1 Dévotion- puisqu'il ne gagne pas par l'effet de la force, «Glorieux» et «Puissant» ne s'enclenchent pas. Mini tue également la Momie de Chat de Tobias.



État du plateau après le Conflit :



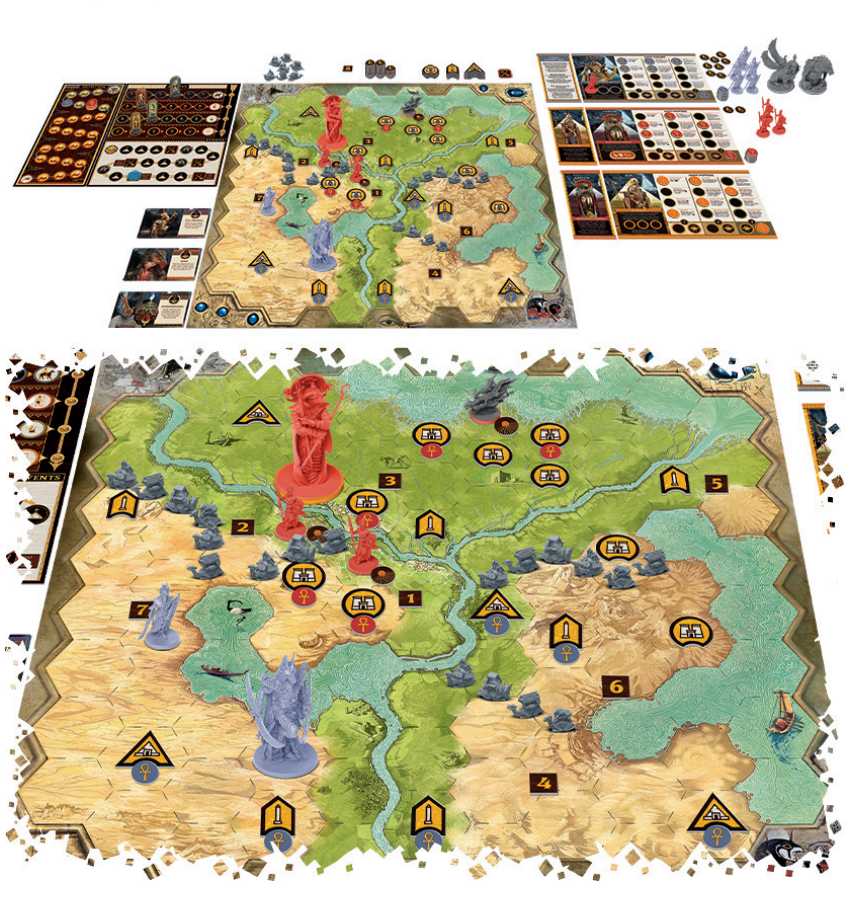
À l'issue du 4e Conflit, tout joueur se trouvant encore dans la Zone Rouge de la piste de Dévotion est immédiatement éliminé. Leurs Dieux n'ont tout simplement plus assez de pouvoir issu de la Dévotion de leurs Fidèles pour pouvoir maintenir leur présence en ce monde. Ils sombreront doucement dans l'oubli. Les Dieux ayant réussi à s'extraire de la Zone Rouge, quant à eux, poursuivent le combat pour devenir le Dieu unique que toute l'Égypte vénère.

TOBIAS (OSIRIS)

La partie n'a pas été facile. J'ai combattu du mieux que j'ai pu, mais je suis toujours dans la Zone Rouge (sur sa dernière case, ce qui est d'autant plus rageant). C'est la fin pour moi. Il est temps de ramasser délicatement toutes mes figurines sur le plateau, et de réfléchir à une meilleure stratégie pour la prochaine fois.

Sur ces belles paroles, Tobias fait délicatement tomber toutes ses figurines de la table, du bout de la patte, en bon chat qu'il est. Rien que pour ce petit plaisir, ça valait le coup de perdre.

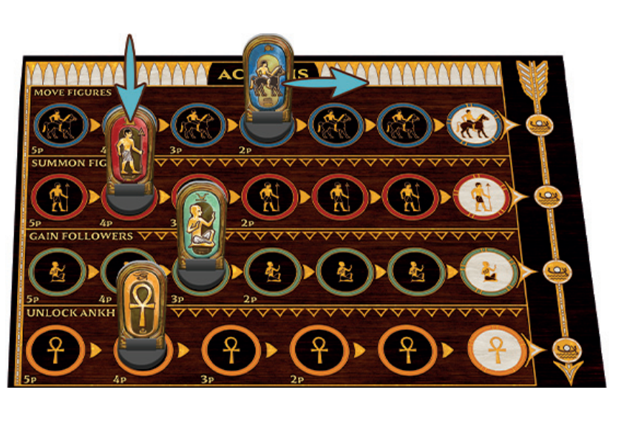
État du jeu après l'élimination de Tobias :



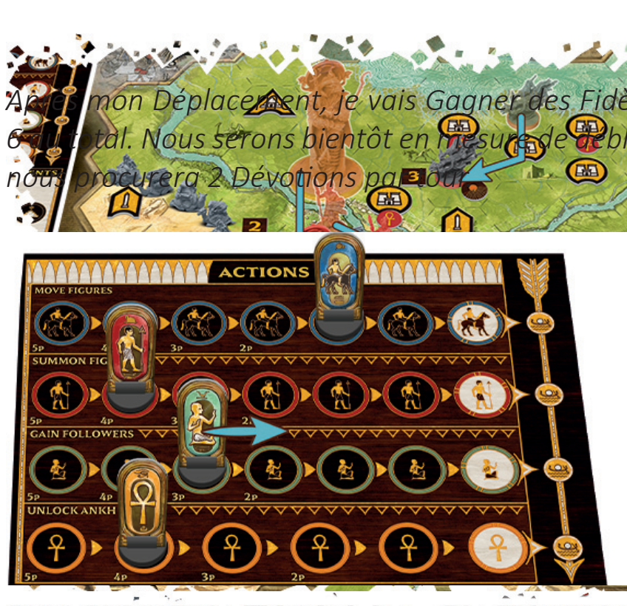
Nous arrivons aux derniers tours de jeu. Ce sera une élimination par KO pour la victoire du dernier Dieu !

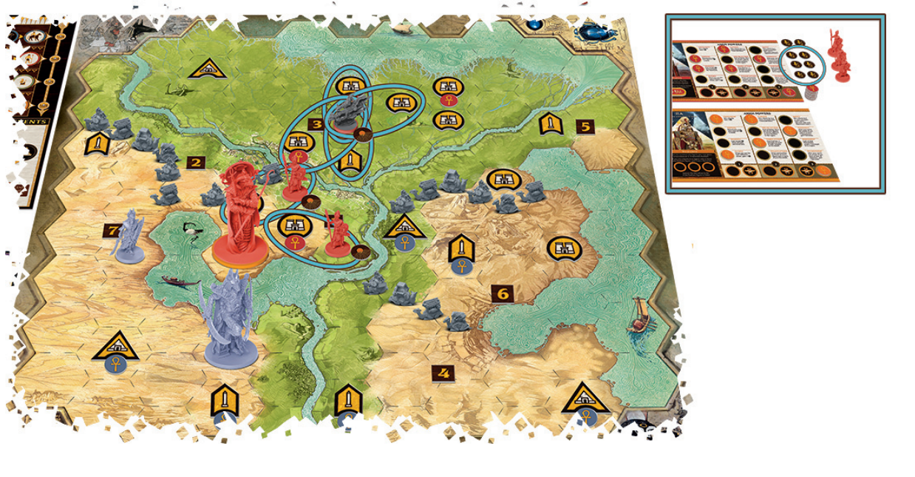
Tour de Smog (Amun-Ra)

Et voilà, maintenant c'est Dany et moi contre Mini. Je pense que nous avons une vraie chance de gagner. Avec le plateau libéré de toutes les figurines et jetons de Tobias, il y a pas mal de place à occuper. Je vais déplacer quelques figurines dans la Région 1, puisque c'est là que se résoudront les premières actions du prochain Conflit. Nous pouvons certainement y acquérir un peu de Dévotion sans avoir Mini dans les pattes.

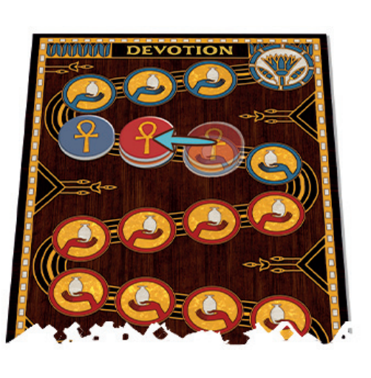


Après mon Déplacement, je vais Gagner des Fidèles. Je nous en obtiens 6 au total. Nous serons bientôt en mesure de débloquer Splendeur ce qui nous procurera 2 Dévotions par tour.





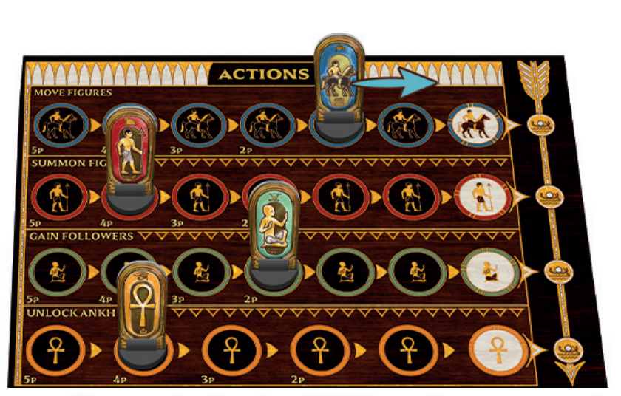
En l'état, nous gagnons déjà 1 Dévotion grâce à Auguste à la fin de mon tour.

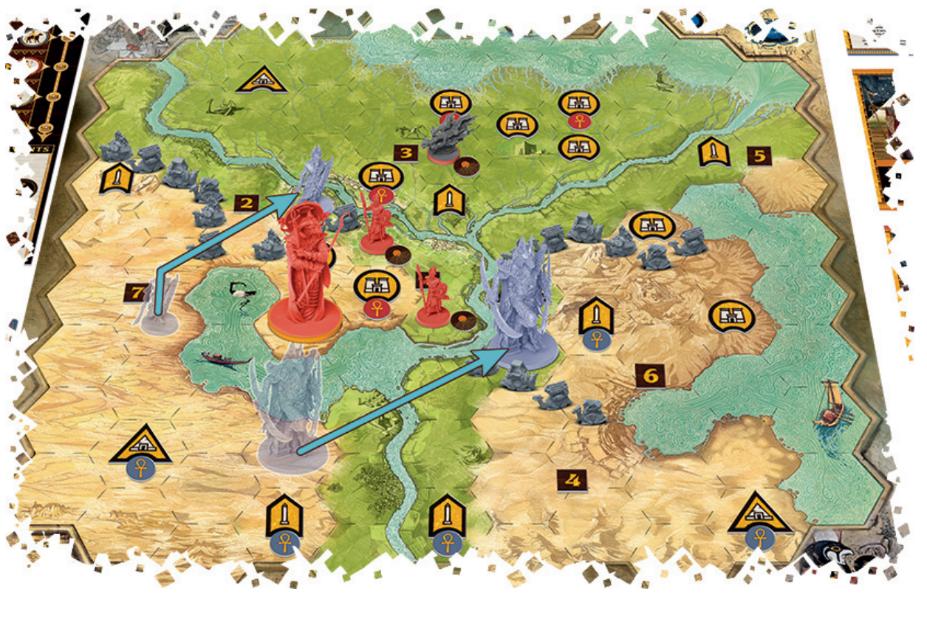


Round 11

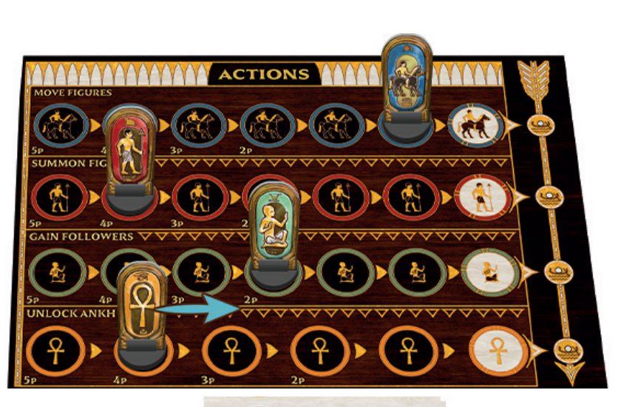
Tour de Mini (Anubis)

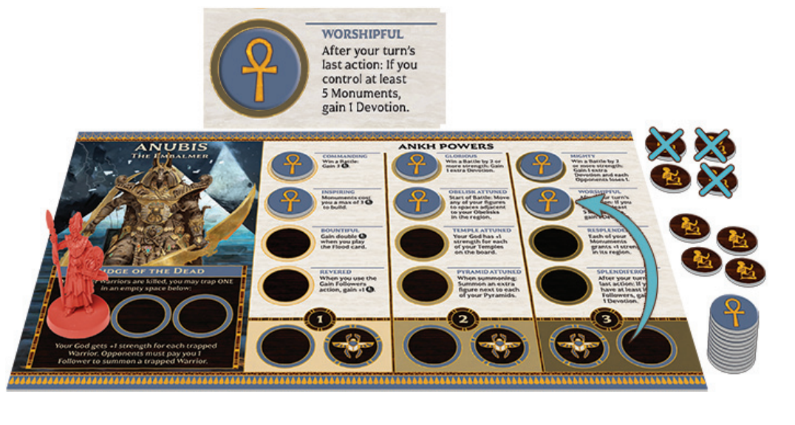
Un Dieu de moins, plus qu'un à éliminer. Et ces deux là doivent se mettre d'accord sur leurs actions, ce qui veut dire qu'ils pourraient bien tenter plusieurs stratégies à la fois, tandis que je peux me concentrer sur mon objectif. Pour l'instant, je ne peux pas me rendre en Région 1, mais je peux m'en approcher. Tout d'abord donc, Déplacer quelques figurines.

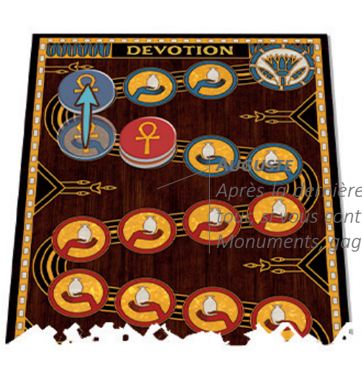




Je vais ensuite sacrifier 3 Fidèles pour débloquer mon pouvoir Auguste. J'obtiendrai ainsi 1 Dévotion à l'issue de mon tour. Je dois me dépêcher et tenter de déclencher des Evénements, puisque je ne veux pas que Dany et Smog jouent trop de tours.



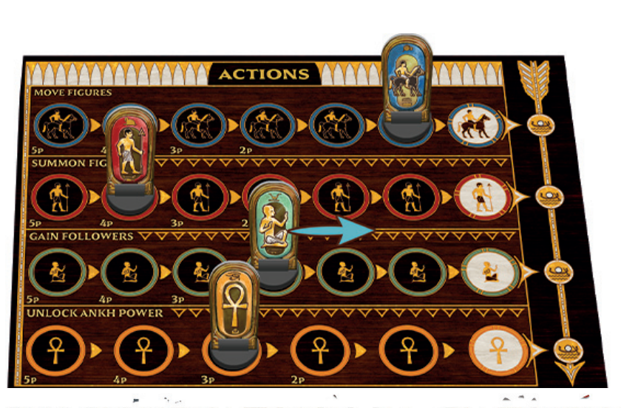

WORSHIPFUL
After your turn's last action: If you control at least 5 Monuments, gain 1 Devotion.
ANKH POWERS

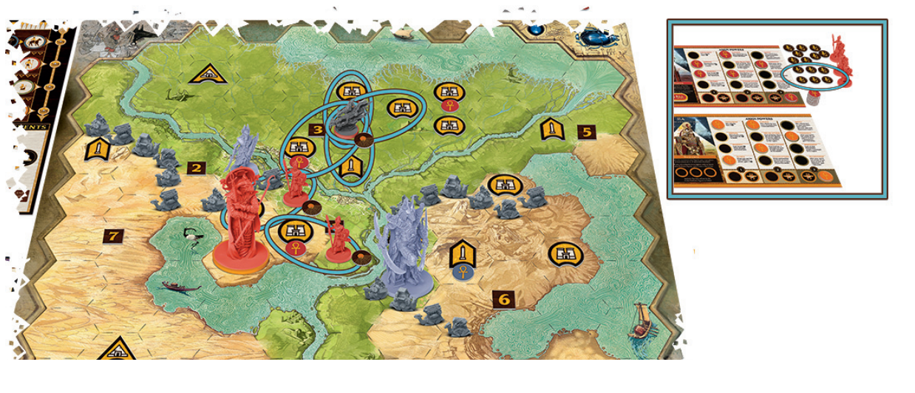


Auguste
Après la dernière action de votre tour : si vous contrôlez au moins 5 Monuments, gagnez 1 Dévotion.

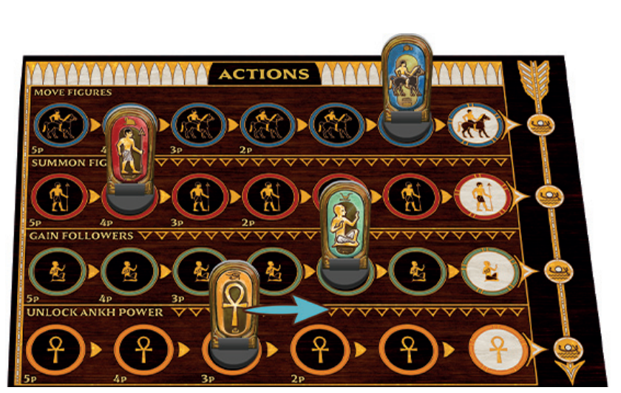
Tour de Dany (Amun-Ra)

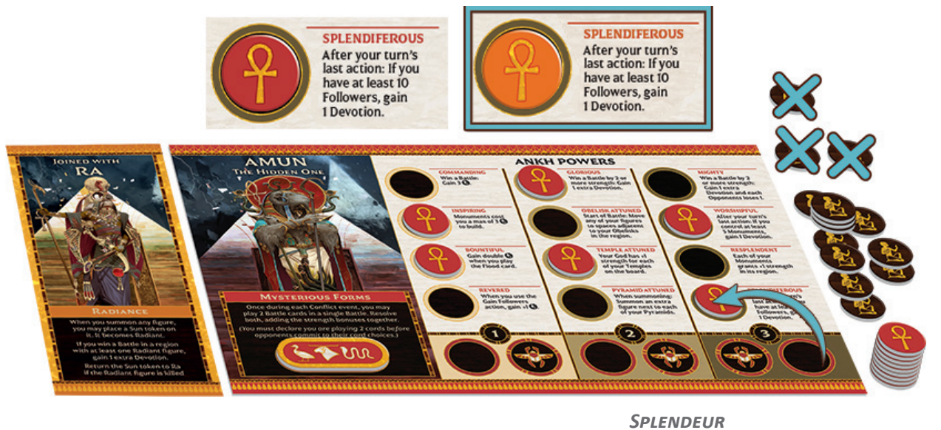
C'est une course pour le sommet qui se joue maintenant. Pour commencer, je vais Gagner des Fidèles, nous en obtenant à nouveau 6.

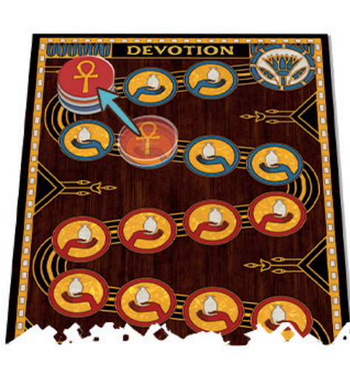




Je vais ensuite utiliser tous ces Fidèles pour débloquer Splendeur. Smog et moi, avec nos pouvoirs combinés, pouvons gagner plus de Dévotion en un tour que Mini. Nous gagnerons 2 Dévotions à la fin de chacun de nos tours grâce à Auguste et Splendeur.



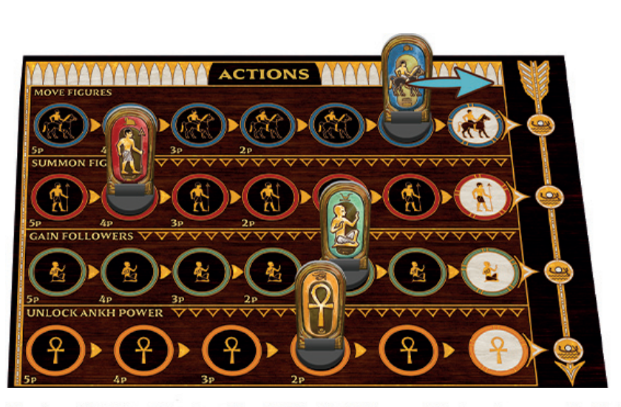

SPLENDIFEROUS
After your turn's last action: If you have at least 10 Followers, gain 1 Devotion.
AMUN
RA
ANKH POWERS

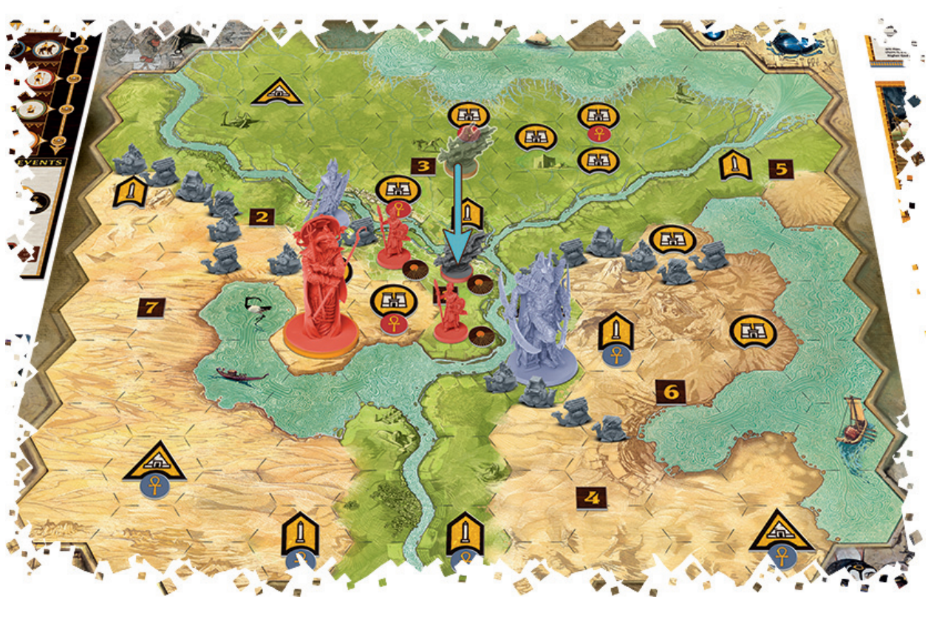


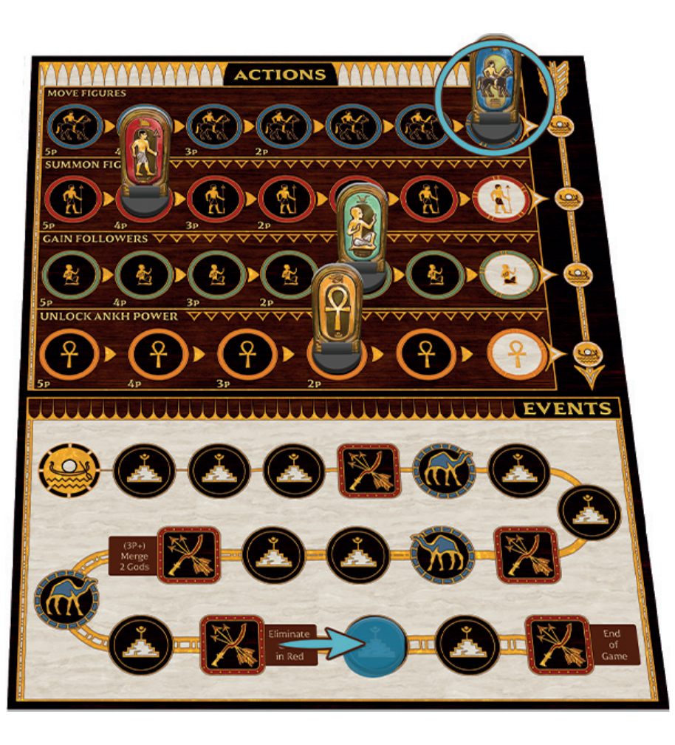
Splendeur
Après la dernière action de votre tour : si vous avez au moins 10 Fidèles, gagnez 1 Dévotion.

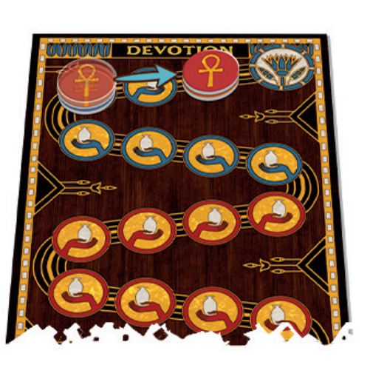
Tour de Smog (Amun-Ra)

Il est temps de verrouiller la Région 1. Je vais y Déplacer ma Momie de Chat sur le dernier emplacement disponible, rendant la Région inaccessible à Mini. Cette action déclenche également un Evénement. Toutefois, étant donné la façon dont sont disposées nos figurines sur le plateau, nous n'en retirons rien. Bon, nous remportons tout de même 2 Dévotions grâce à Auguste et Splendeur. Excellent choix de pouvoirs, je dois dire.





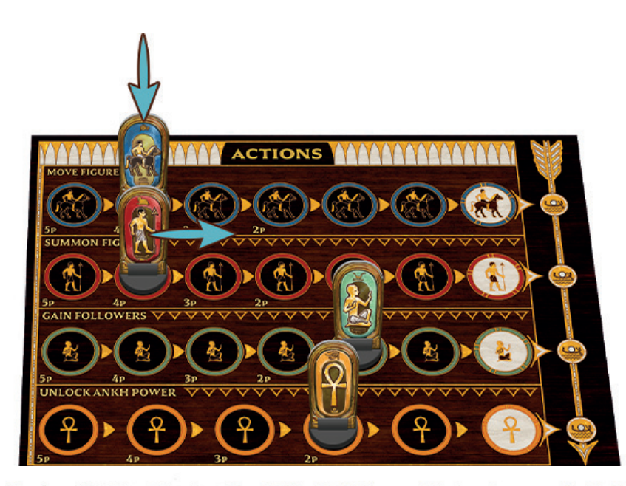


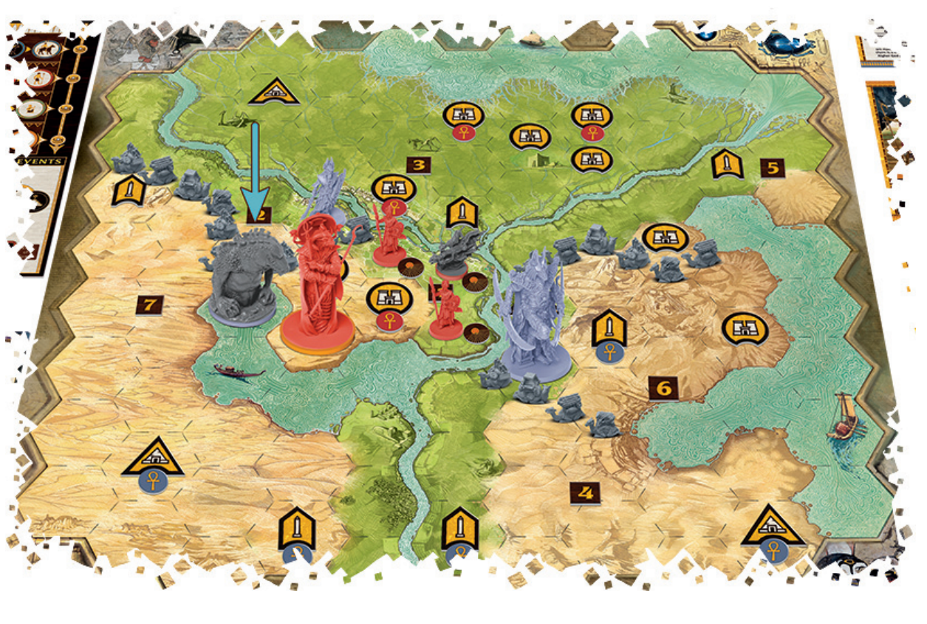


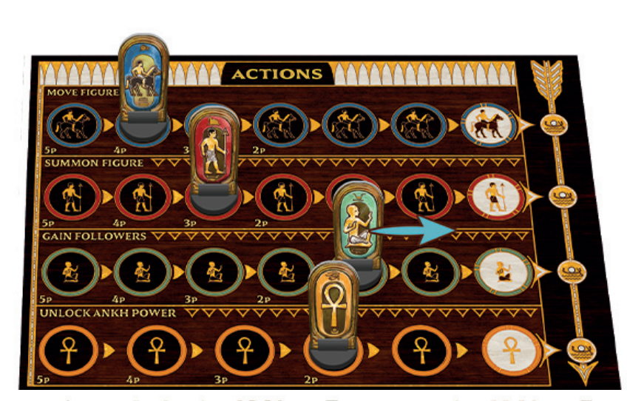
Round 12

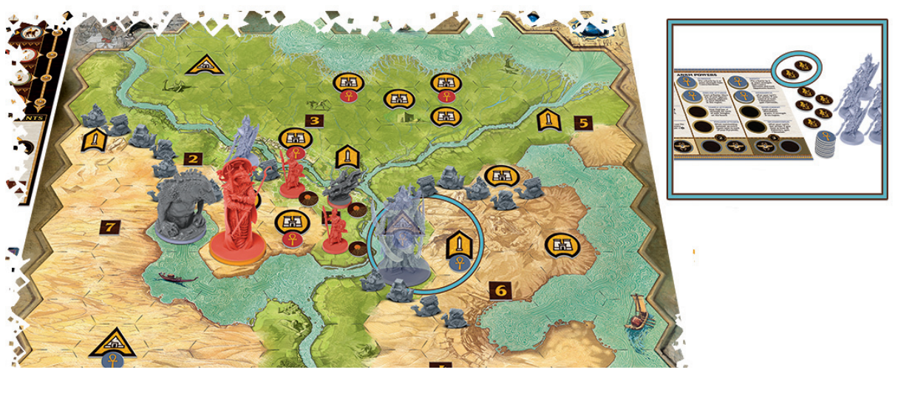
Tour de Mini (Anubis)

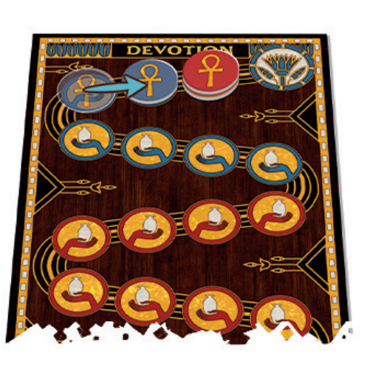
*Litière sale, boule de poils et croquettes moisies ! Dany et Smog vont gagner 2 Dévotions au tour prochain, et je ne peux rien faire pour les en empêcher ! Ils vont arriver au sommet de la piste de Dévotion et automatiquement gagner la partie. Comment cela a-t-il pu arriver ? Mon plan était parfait ! *feule* Je ne serai pas mauvais perdant, je vais tout de même jouer mon tour. J'invoque Apep et je gagne 2 Fidèles. Ma sortie n'est pas glorieuse, mais c'est tout ce que j'ai.*





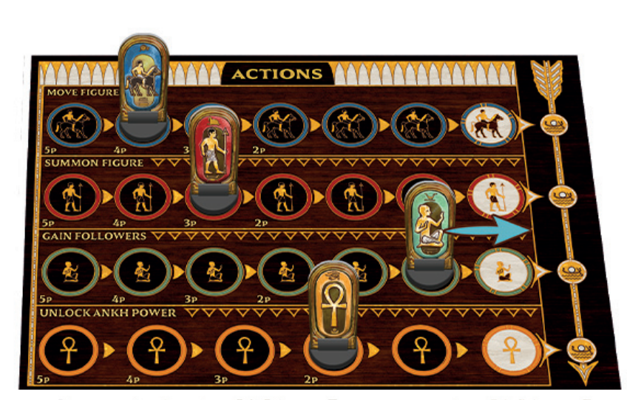


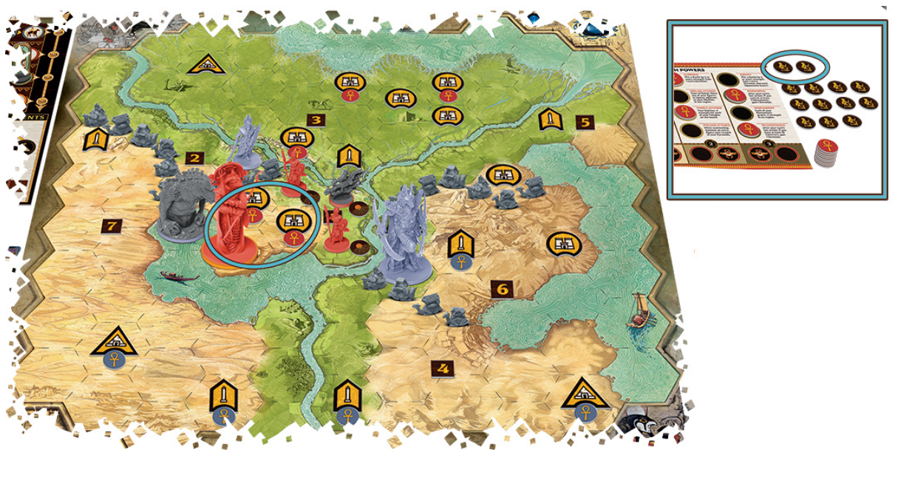




Tour de Dany (Amun-Ra)

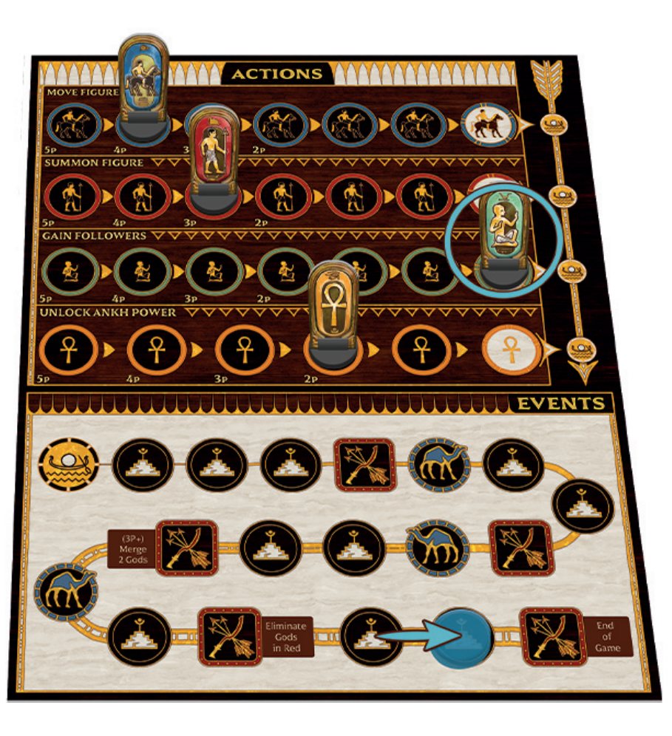
La partie est à nous ! Je n'ai pas besoin de faire grand chose, je vais donc abréger. Si je gagne 2 Fidèles, je déclenche un autre Evénement de Monument. Nous n'en retirons aucun bénéfice, mais cela termine la partie plus vite. Nous gagnons donc nos 2 dernières Dévotions, atteignons le sommet de la piste et GAGNONS !

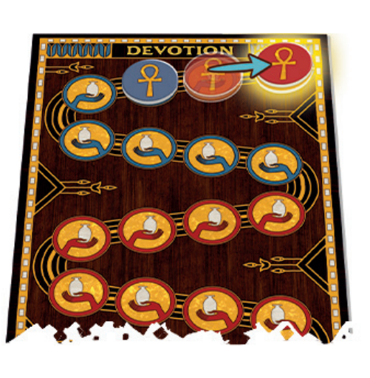




Smog (Amun-Ra)

Je dois avouer que j'étais légèrement démoralisé lorsque Dany et moi avons Fusionné. Au final, grâce à la combinaison de nos pouvoirs, nous sommes devenus le Dieu que toute l'Égypte vénère.





Ayant atteint le sommet de la piste de Dévotion, Amun-Ra devient le Dieu unique que toute l'Égypte vénère, à grands renforts d'offrandes, de prières et de monuments !

C'est ainsi que Dany et Smog (mère et fille, si nous avons failli à le préciser) remportent la partie !

Merci de nous avoir rejoint pour ce rapport de bataille. Nous espérons qu'il vous a aidés à vous faire une idée des mécaniques du jeu.

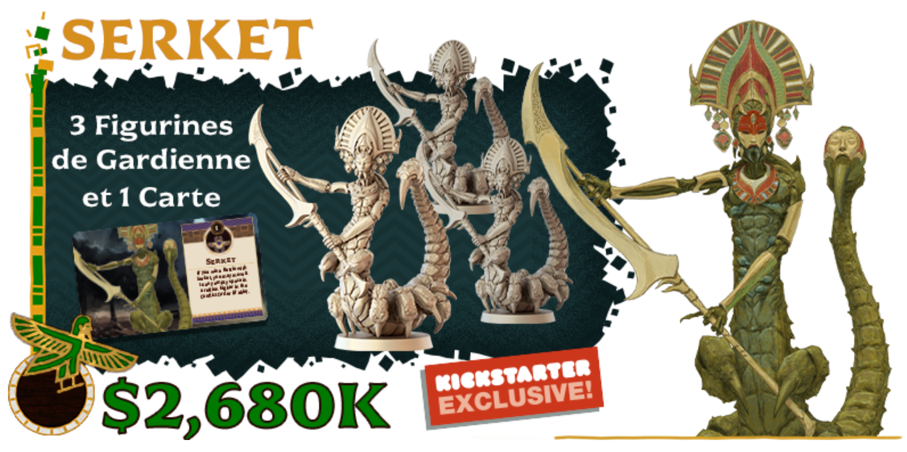
A'nekh djet !

Actu #37

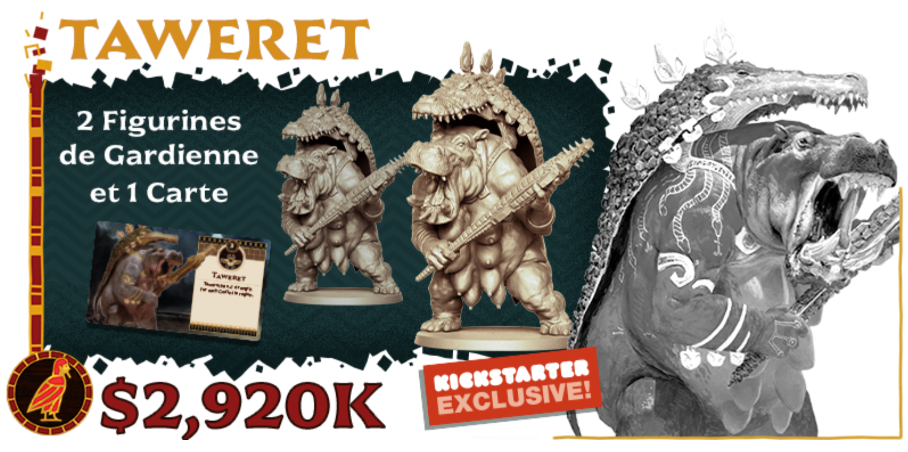
Taweret - Maîtresse de l’Horizon

Ii-wey backers !

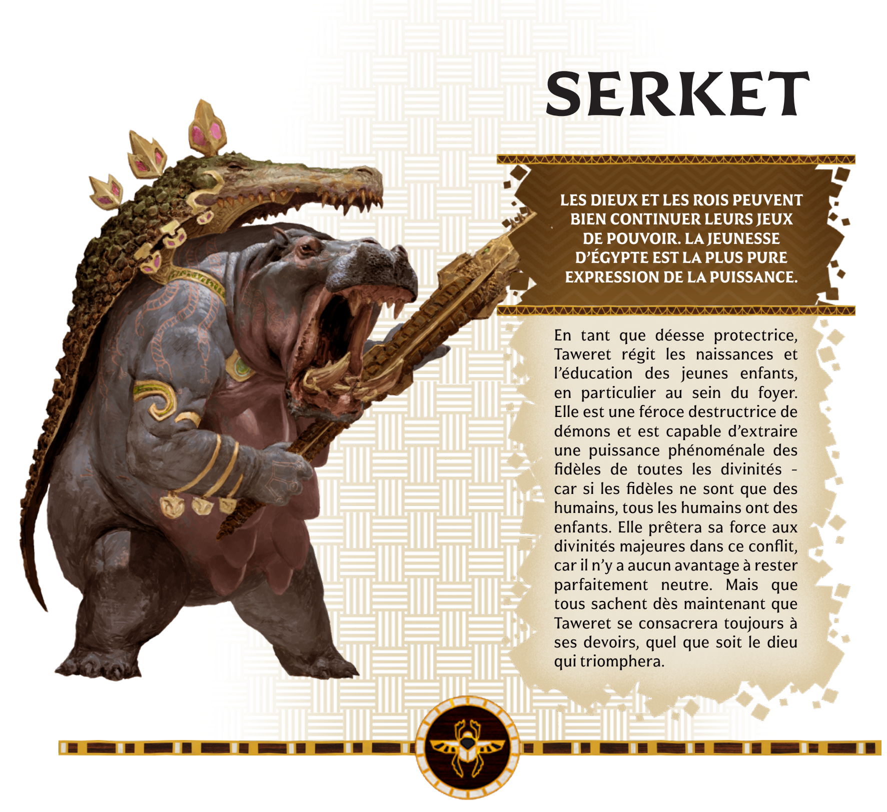
Le temps nous est compté, et la Déesse Scorpion rejoint la lutte Divine !


SERKET
3 Figurines de Gardienne et 1 Carte
$2,680K
KICKSTARTER EXCLUSIVE!

Vous en voulez plus ! La Déesse-Démone Hippopotame aussi !


TAWERET
2 Figurines de Gardienne et 1 Carte
$2,920K
KICKSTARTER EXCLUSIVE!

Si nous atteignons $2,920k, tous les backers recevront le palier Exclusif Kickstarter de Taweret, incluant 2 exemplaires de sa figurine de Gardienne et 1 carte Référence de Gardienne !

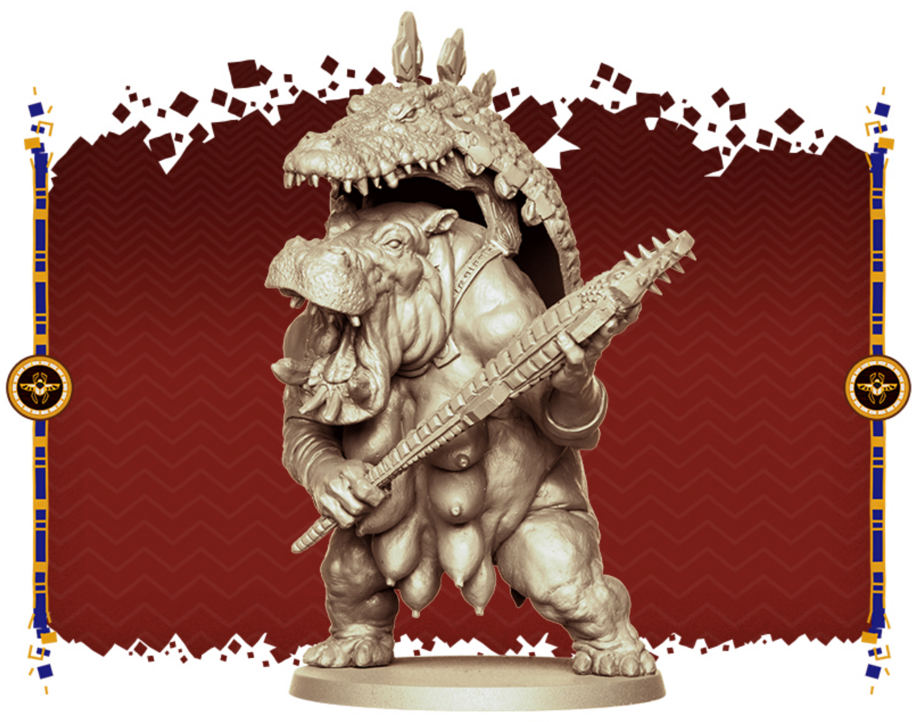


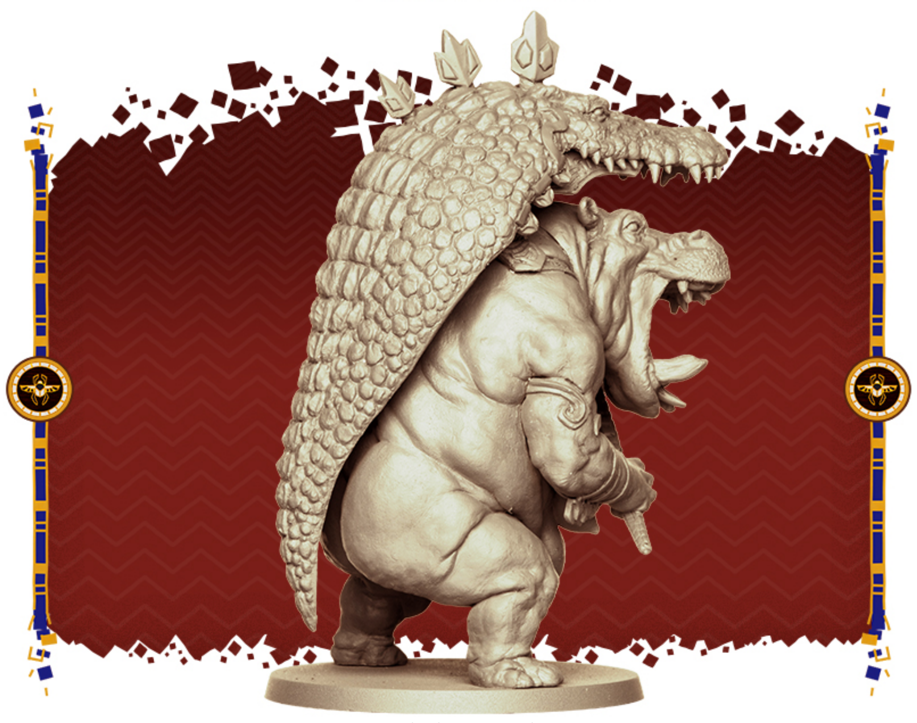
SERKET

LES DIEUX ET LES ROIS PEUVENT BIEN CONTINUER LEURS JEUX DE POUVOIR. LA JEUNESSE D’ÉGYPTE EST LA PLUS PURE EXPRESSION DE LA PUISSANCE.

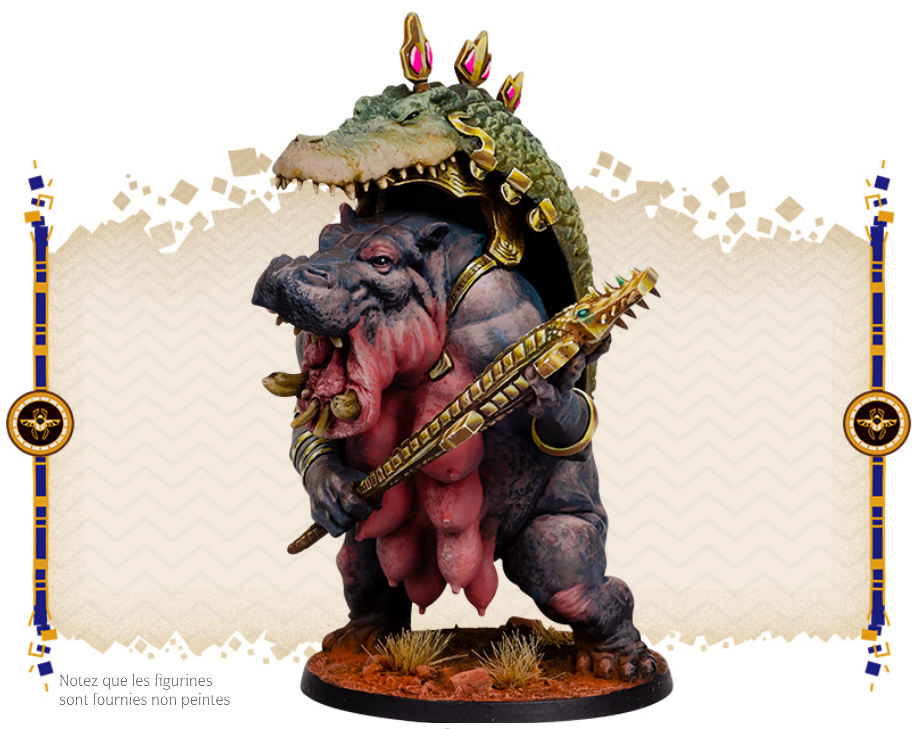
En tant que déesse protectrice, Taweret régit les naissances et l’éducation des jeunes enfants, en particulier au sein du foyer. Elle est une féroce destructrice de démons et est capable d’extraire une puissance phénoménale des fidèles de toutes les divinités - car si les fidèles ne sont que des humains, tous les humains ont des enfants. Elle prêtera sa force aux divinités majeures dans ce conflit, car il n’y a aucun avantage à rester parfaitement neutre. Mais que tous sachent dès maintenant que Taweret se consacrera toujours à ses devoirs, quel que soit le dieu qui triomphera.

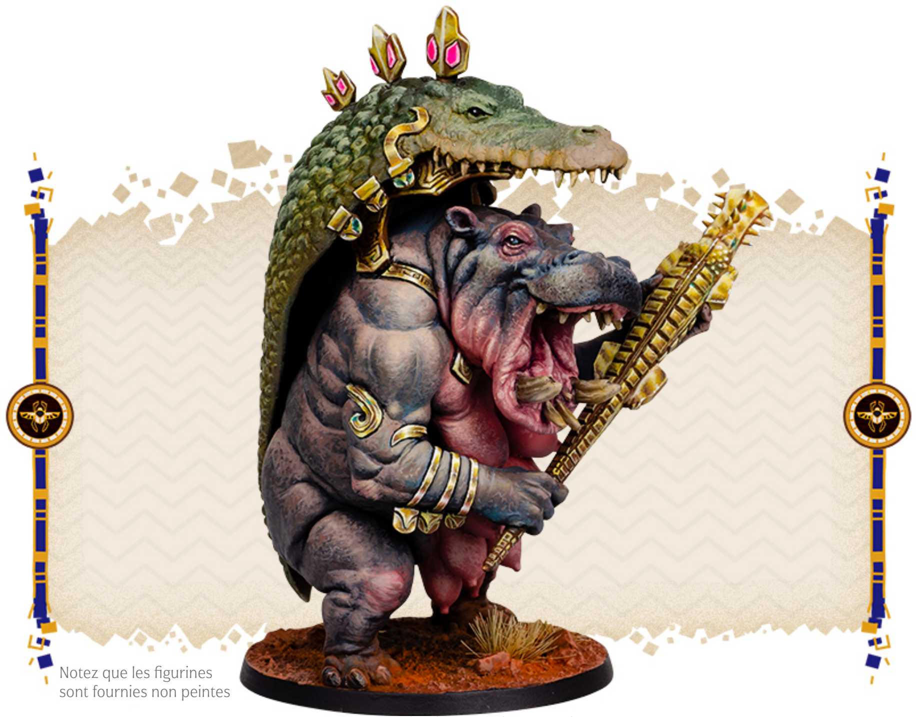
Taweret a beau être une Déesse nourricière, protectrice des femmes et des accouchements, elle est aussi la Démone personnificatrice de la créature la plus meurtrière de toute l’Égypte : le redoutable hippopotame ! En tant que telle, elle ne craint pas le moins du monde d’aller se frotter contre certains des Dieux majeurs, bien au contraire ! En combat, elle gagne +1 force pour chaque figurine de Dieu présente dans sa région, que ce soit votre Dieu ou ceux de vos adversaires. Sa présence forcera certainement les autres joueurs à réévaluer leurs stratégies. Certes, les Dieux ne peuvent pas mourir, mais quel intérêt de les envoyer au combat si cela ne fait que rendre Taweret encore plus forte ? En parallèle, le joueur contrôlant Taweret serait bien avisé de toujours la déplacer en même temps que son Dieu, pour toujours l’avoir au maximum de sa force. Pour la petite histoire, selon les sources elle est l’épouse de Bes, de Set, d’Apep, ou d’Amun...)





Taweret Sculpté par Patrick Masson


Notez que les figurines sont fournies non peintes


Notez que les figurines sont fournies non peintes

Taweret Sculpté par Robert Karlsson

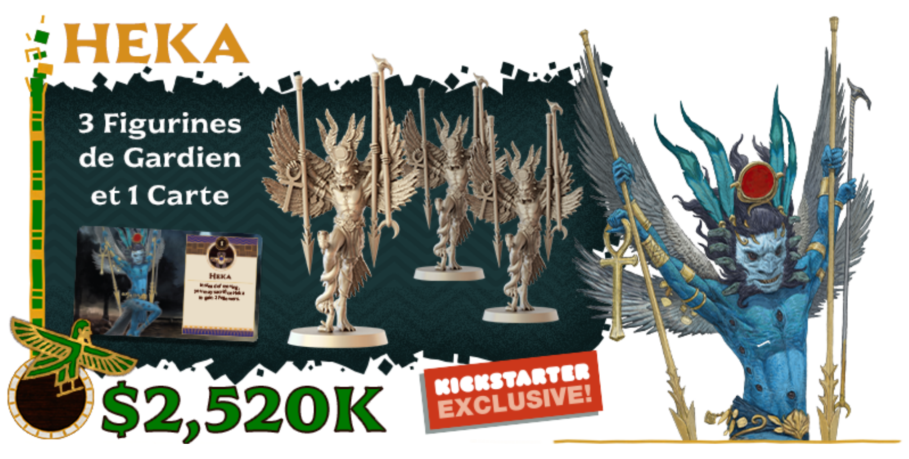
A’nekh djet !

Actu #36

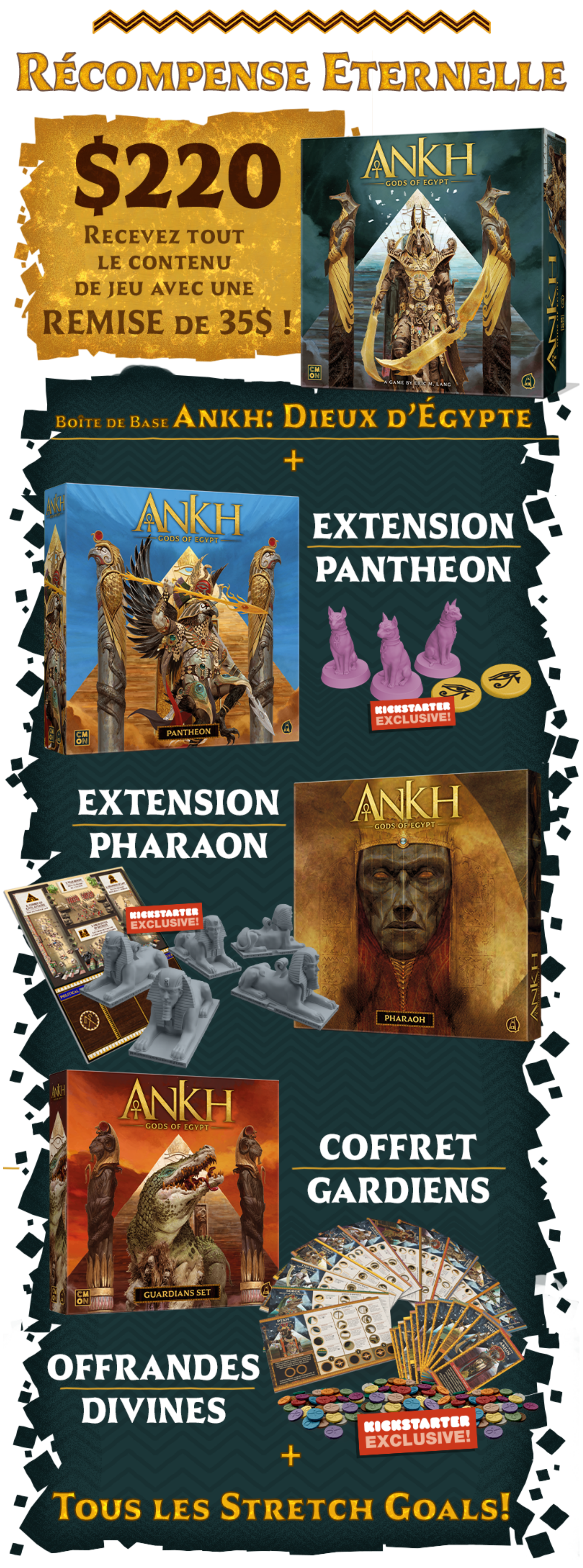
Serket - La Vénéneuse

Ii-wey backers !

Il y a de la magie dans l’air, Heka vient d’être débloqué !


HEKA
3 Figurines de Gardien et 1 Carte
$2,520K
KICKSTARTER EXCLUSIVE!

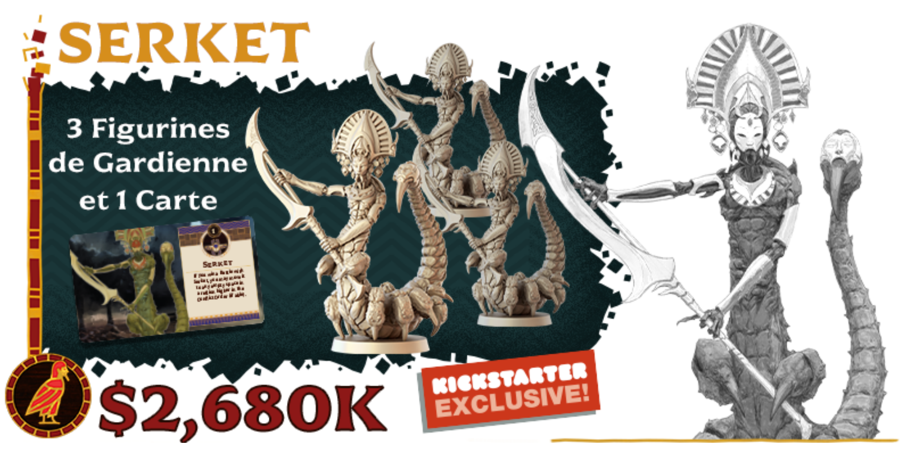
Et bien entendu, il y a aussi de la magie dans l’air suite à notre récente annonce au sujet de la Récompense Éternelle, laquelle vous permet d’acquérir en une fois et avec une réduction tous les éléments de jeu de la campagne, avec en bonus les Offrandes Divines, un set de jetons d’Ankh en plastique et de Plateaux de Dieux en carton épais !


RÉCOMPENSE ETERNELLE
$220
RECEVEZ TOUT LE CONTENU DE JEU AVEC UNE REMISE DE 35$!
BOÎTE DE BASE ANKH: DIEUX D’ÉGYPTE
+
EXTENSION PANTHEON
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
EXTENSION PHARAON
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
COFFRET GARDIENS
OFFRANDES DIVINES
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
+
TOUS LES STRETCH GOALS!

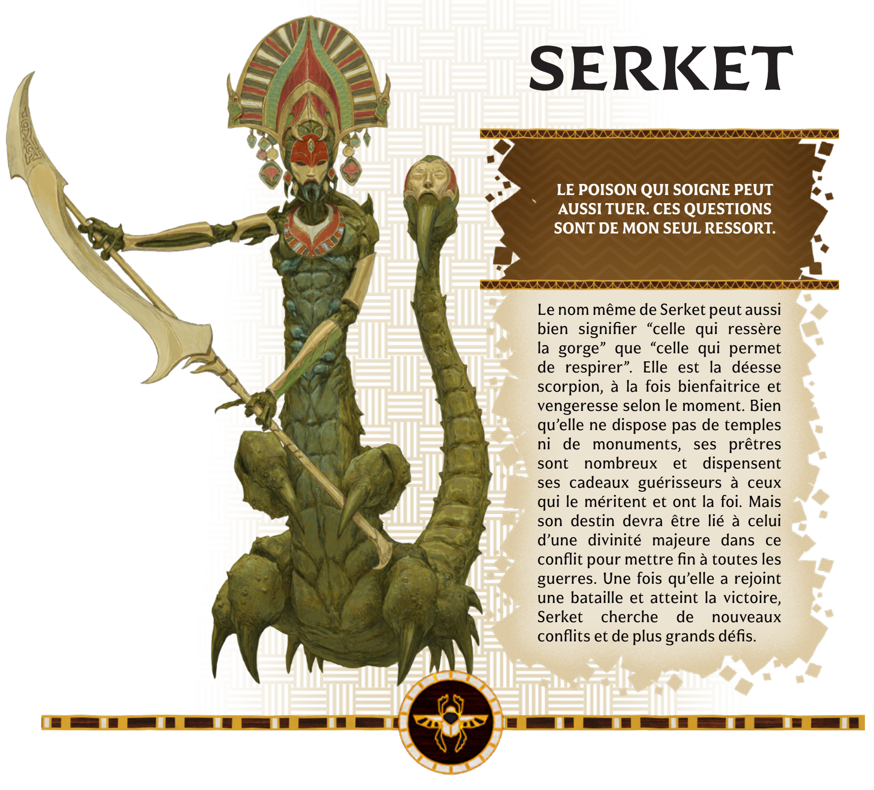
Attention cependant, la Récompense Éternelle ne contient ni le Tapis de Jeu, ni l’Art Book. Si vous souhaitez vraiment tout acquérir, il vous faudra encore ajouter ces Achats Optionnels à votre engagement.

* * *

La prochaine à faire son apparition, celle qui à la fois protège et blesse est en approche.


SERKET
3 Figurines de Gardienne et 1 Carte
$2,680K
KICKSTARTER EXCLUSIVE!

Si nous atteignons $2,680k, tous les backers recevront le palier Exclusif Kickstarter de Serket, incluant 3 exemplaires de sa figurine de Gardienne et 1 carte Référence de Gardienne !



SERKET

LE POISON QUI SOIGNE PEUT AUSSI TUER. CES QUESTIONS SONT DE MON SEUL RESSORT.

Le nom même de Serket peut aussi bien signifier “celle qui ressère la gorge” que “celle qui permet de respirer”. Elle est la déesse scorpion, à la fois bienfaitrice et vengeresse selon le moment. Bien qu’elle ne dispose pas de temples ni de monuments, ses prêtres sont nombreux et dispensent ses cadeaux guérisseurs à ceux qui le méritent et ont la foi. Mais son destin devra être lié à celui d’une divinité majeure dans ce conflit pour mettre fin à toutes les guerres. Une fois qu’elle a rejoint une bataille et atteint la victoire, Serket cherche de nouveaux conflits et de plus grands défis.

En tant que Déesse Scorpion, Serket est la maîtresse des poisons et de leurs antidotes. Elle est évidemment capable de semer ses propres piqures empoisonnées, et elle est également connue sous le nom de «celle qui resserre la gorge». Ceux qui lui feront face en combat sentiront certainement leur gorge se serrer tandis qu’elle frappe infatigablement, bataille après bataille. Si vous remportez une bataille avec Serket, vous pourrez immédiatement la déplacer vers n’importe quel emplacement d’une région où un Conflit est toujours en attente de résolution (si toutefois il y a un emplacement disponible). Cela signifie qu’elle peut participer à plusieurs batailles au cours du même Conflit, si tant est que vous continuez de remporter ces batailles ! Placez-là de manière avisée, jouez vos cartes intelligemment, et Serket regardera tous vos ennemis se tortiller de douleur au sol.

Serket Sculptée par Thierry Masson

* * *

Nous (les traducteurs des mises à jours) en profitons pour répondre à une remarque qui a été faite au sujet des noms des Dieux, lesquels n’ont pas été traduits. C’est en effet un oubli de notre part, et nous tenons à vous rassurer : dans la version Française du jeu, les noms des Dieux seront bel et bien traduits en Français !

A’nekh djet !

Actu #35

Des Offrandes Divines pour une Récompense Éternelle!

li-wey backers !

Vous l’avez fait ! Les Guerriers, Prêtres et Composants du puissant Dieu Crocodile ont tous été déverrouillés !

GUERRIERS DE SOBEK
6 Figurines de Guerrier
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$2,325K

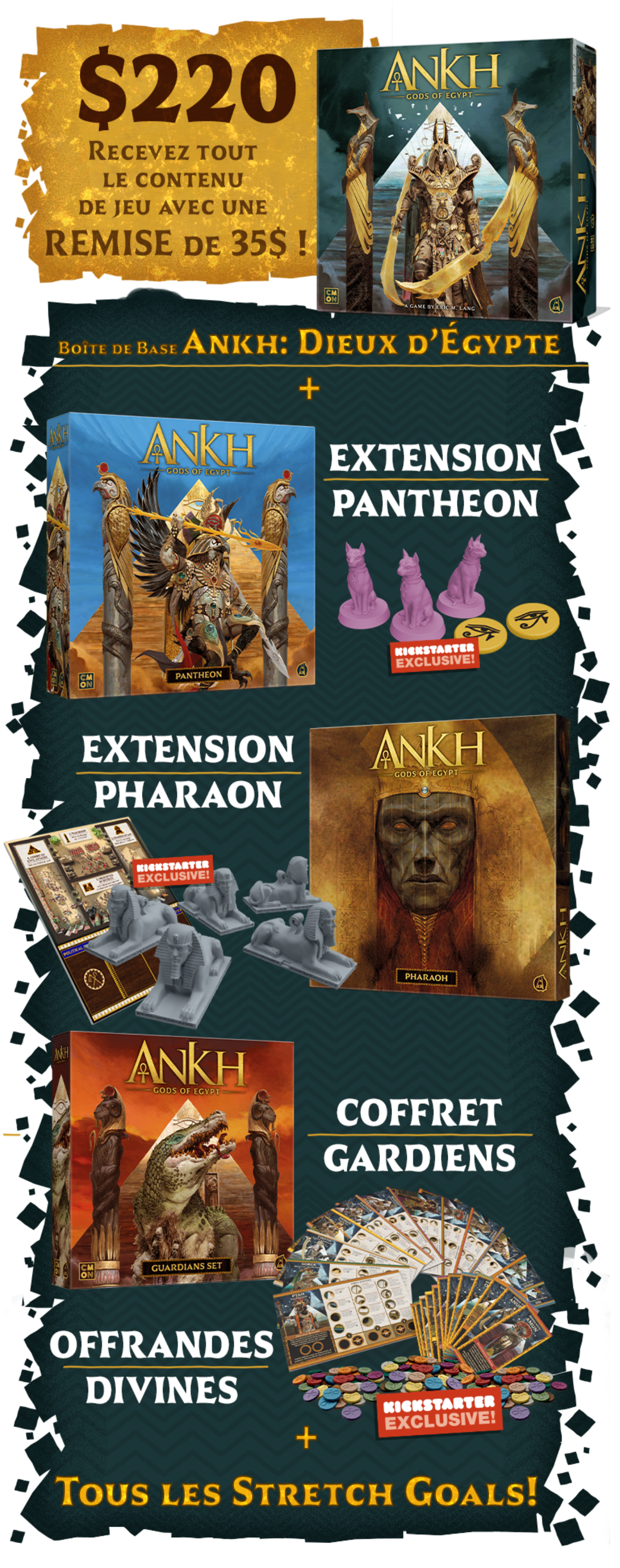
PRÊTRES DE SOBEK
3 Figurines de Prêtre
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$2,380K

ÉLÉMENTS DE SOBEK
3 Jetons Eau en plastique
16 Jetons Ankh
1 Plateau de Dieu
1 Plateau de Dieu lié
6 Cartes de Bataille
2 petits et 2 grands anneaux de socles
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$2,420K

Avant de vous révéler le prochain Stretch Goal, nous avons une annonce importante à vous faire !

Il ne reste plus que quelques jours dans cette campagne et nous atteindrons bientôt la fin de cette partie du voyage. Et quel incroyable voyage ! Nous avons maintenant la possibilité de jouer 12 Dieux différents, plus de 15 Gardiens, et d’innombrables composants en version deluxe. Nous avons même une passionnante partie jouée par des chats !
Depuis le tout début, la même requête n’a cessé d’être formulée par les backers souhaitant tout acquérir. Voilà donc notre réponse à leur souhait : la Récompense Éternelle !

RÉCOMPENSE ETERNELLE


$220
RECEVEZ TOUT LE CONTENU DE JEU AVEC UNE REMISE DE 35$!
ANKH GODS OF EGYPT
BOÎTE DE BASE ANKH: DIEUX D’ÉGYPTE
+
EXTENSION PANTHEON
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
EXTENSION PHARAON
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
COFFRET GARDIENS
OFFRANDES DIVINES
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
+
TOUS LES STRETCH GOALS!

Et en bonus, une petite surprise : le set Offrandes Divines en Exclusivité Kickstarter !

OFFRANDES DIVINES

Nous savons que cela aussi, vous l’avez réclamé depuis le début. Le set Offrandes Divine contient :

- 180 jetons Ankh en plastique gravé (15 par Dieu)
- 12 Plateaux de Dieu en carton épais - avec les emplacements de Pouvoirs d’Ankh percés
- 12 Plateaux de Dieu lié en carton épais

Spécifiquement conçus en même temps que les Monuments 3D, les jetons Ankh en plastique s’insèrent parfaitement dans les fentes des Pyramides, Obélisques, Temples et Sphinx en plastique. Ce set contient le nombre hallucinant de 180 jetons en plastique, soit 15 pour chacun des Dieux de la boîte de base et de l’extension Panthéon, plus les Dieux exclusifs Ptah et Sobek. Chaque Dieu a besoin de 16 jetons, mais ce set en contient 15 puisque nous remplaçons d’ores et déjà l’un des jetons cartonnés de chaque Dieu par un jeton de plastique dans la boîte de base, l’extension et les stretch goals, puisque ces derniers sont plus appropriés pour une utilisation sur la piste de Dévotion.

Les emplacements de Pouvoirs d’Ankh des Plateaux de Dieux en carton épais sont percés de manière à accueillir vos jetons d’Ankh en plastique.

Pour $220, la Récompense **Éternelle** contient :

- La boîte de base du jeu Ankh : Les Dieux d’Égypte
L •’extension Panthéon et ses **Exclusivités Kickstarter** : 3x jeton Chat en 3D et 2x jeton Oeil en plastique
L •’extension Pharaon et ses **Exclusivités Kickstarter** : 5x Sphinx en 3D et 1x Plateau Palais en carton épais
- Le Coffret Gardiens
- Le set Offrandes Divines en **Exclusivité Kickstarter**

Achetés séparément, la Boîte de Base, les 3 extensions et le set d’Offrandes Divines coûteraient un total de $255, mais la Récompense Éternelle vous permet de les acquérir pour seulement $220. Vous économisez en fait le coût du Coffret Gardien, que vous recevez donc GRATUITEMENT ! Si vous souhaitez acquérir toutes les extensions, cette Récompense est ce qu’il vous faut.

Tout comme la Récompense Fidèle, le Récompense Éternelle est disponible aussi bien en Anglais qu’en Français !

Si vous souhaitez recevoir TOUTES les extensions en bénéficiant d’une réduction, rendez-vous simplement dans la rubrique «Gérer mon engagement» et sélectionnez le niveau Récompense Éternelle !

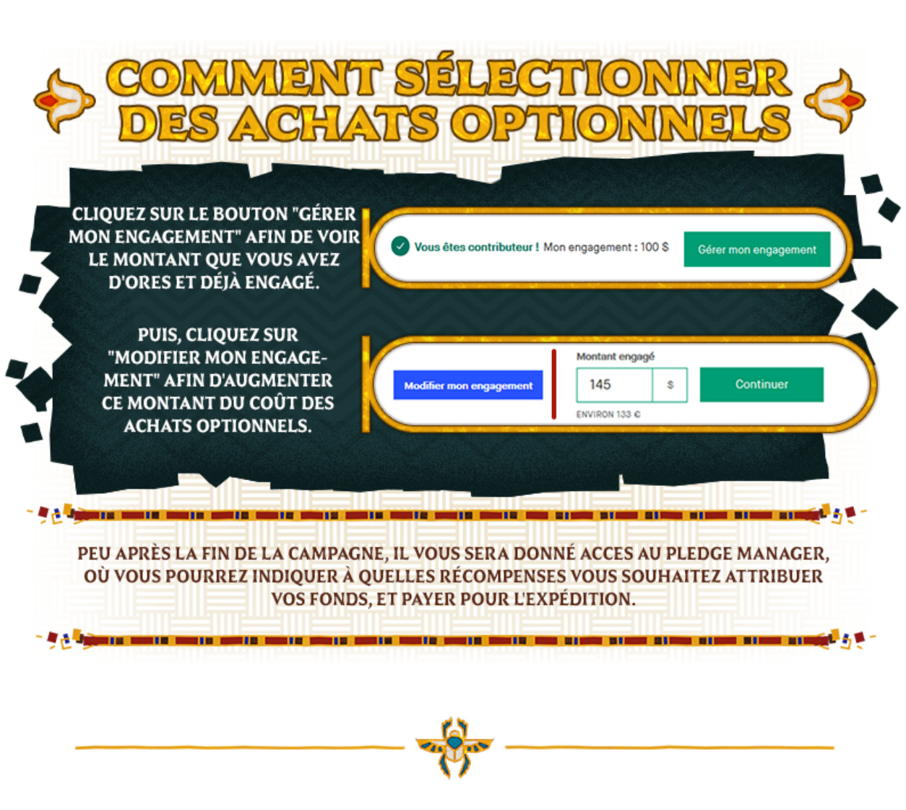
IMPORTANT : la Récompense Éternelle inclut TOUTES les extensions jouables disponibles en Achat Optionnel, mais n’inclut PAS le **Tapis de Jeu Double-face** ni l’**Art Book**. Si vous voulez VRAIMENT TOUT, il vous faudra ajouter ces deux articles à votre engagement, pour un total de $275.

TAPIS DE JEU DOUBLE-FACE
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
LE VERSO INCLUT LE PLATEAU PALAIS POUR JOUER L’EXTENSION PHARAON
TAPIS NÉOPRENE 3MM D’ÉPAISSEUR BORDS COUSUS
$30

ART BOOK
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$25

Nous savons bien que tout le monde ne voudra pas tout acquérir, et nous ne voulons exclure personne - c’est pourquoi le set Offrandes Divines est également accessible en Achat Optionnel en Exclusivité Kickstarter, au prix de $25.

OFFRANDES DIVINES
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
180 JETON ANKH EN PLASTIQUE, 12 PLATEAUX DE DIEU EN CARTON, 12 PLATEAU DE DIEUX LIÉS EN CARTON
$25



COMMENT SÉLECTIONNER DES ACHATS OPTIONNELS

CLIQUEZ SUR LE BOUTON "GÉRER MON ENGAGEMENT" AFIN DE VOIR LE MONTANT QUE VOUS AVEZ D'ORES ET DÉJÀ ENGAGÉ.

Vous êtes contributeur ! Mon engagement : 100 $

Gérer mon engagement

PUIS, CLIQUEZ SUR "MODIFIER MON ENGAGEMENT" AFIN D'AUGMENTER CE MONTANT DU COÛT DES ACHATS OPTIONNELS.

Modifier mon engagement

Montant engagé: 145 $

ENVIRON 133 €

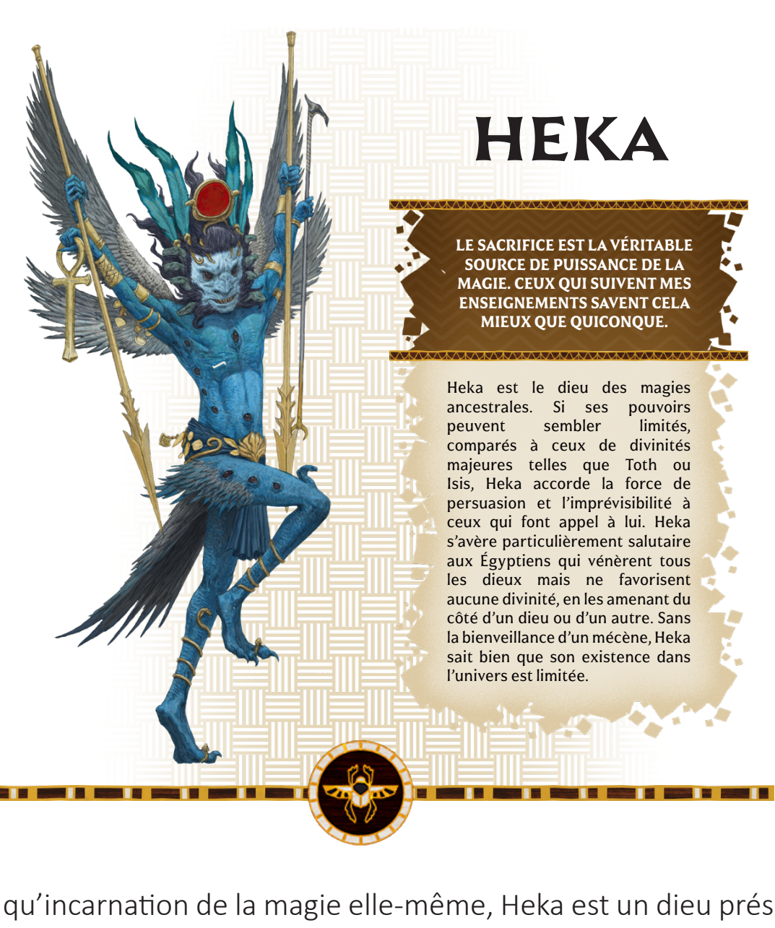
Continuer

PEU APRÈS LA FIN DE LA CAMPAGNE, IL VOUS SERA DONNÉ ACCES AU PLEDGE MANAGER, OÙ VOUS POURREZ INDIQUER À QUELLES RÉCOMPENSES VOUS SOUHAITEZ ATTRIBUER VOS FONDS, ET PAYER POUR L'EXPÉDITION.

Et maintenant, voyons ce qui nous attend. Il ne nous reste plus que quelques jours, il va nous falloir un peu de magie pour se donner un coup de fouet.

HEKA
3 Figurines de Gardien et 1 Carte
$2,520K
KICKSTARTER EXCLUSIVE!

Si nous atteignons $2,520k, tous les backers recevront le palier Exclusif Kickstarter de Heka, incluant 3 exemplaires de sa figurine de Gardien et 1 carte Référence de Gardien !



HEKA

LE SACRIFICE EST LA VÉRITABLE SOURCE DE PUISSANCE DE LA MAGIE. CEUX QUI SUIVENT MES ENSEIGNEMENTS SAVENT CELA MIEUX QUE QUICONQUE.

Heka est le dieu des magies ancestrales. Si ses pouvoirs peuvent sembler limités, comparés à ceux de divinités majeures telles que Toth ou Isis, Heka accorde la force de persuasion et l’imprévisibilité à ceux qui font appel à lui. Heka s’avère particulièrement salutaire aux Égyptiens qui vénèrent tous les dieux mais ne favorisent aucune divinité, en les amenant du côté d’un dieu ou d’un autre. Sans la bienveillance d’un mécène, Heka sait bien que son existence dans l’univers est limitée.

En tant qu’incarnation de la magie elle-même, Heka est un dieu présent dans toute l’Égypte. Tous ceux qui croient en quelque chose de plus grand qu’eux suivent son influence, même s’il ne possède pas de Fidèles en propre. Cependant, son allégeance envers l’un des dieux majeurs influencera la foi d’un grand nombre de Fidèles. En déplaçant Heka, un Dieu peut choisir à la place de le sacrifier, gagnant immédiatement 2 Fidèles. Posséder une source de Fidèles supplémentaires, sûre et simple d’accès dès que vous en avez besoin vous assure de pouvoir exécuter vos plans de manière optimale. Ne pas avoir les Fidèles nécessaires au déverrouillage d’un pouvoir d’Ankh, à la construction d’un Monument ou à l’utilisation d’une Plaie de Sauterelles peut avoir des conséquences désastreuses.

Heka Sculpté par David Camarasa

A’nekh djet !

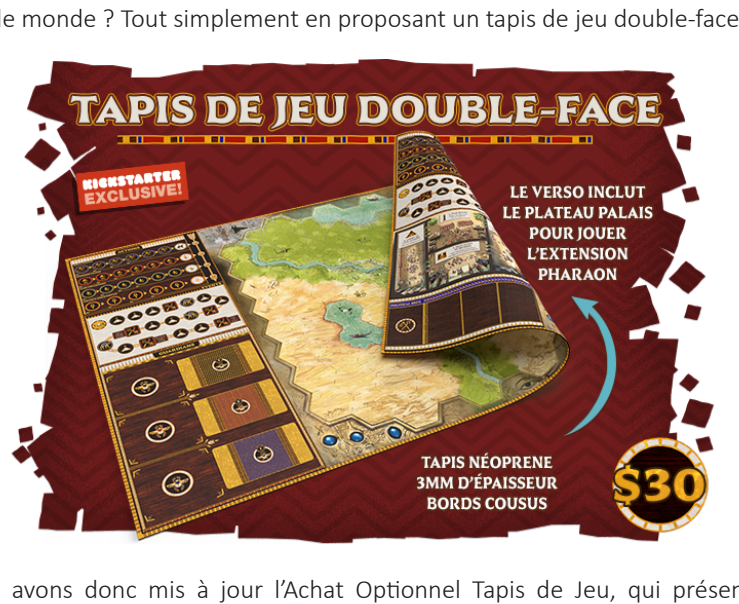
Actu #34

Le Retour du Ta'apis-d'jeu (vraiment désolée) et Rapport de Partie - 4e Chapitre

Ii-wey backers !

Avant de nous plonger dans la 4e partie du rapport de partie, nous aimerions revenir sur l'une des demandes des backers. Avec l'arrivée de l'extension Pharaon, nous avons entendu beaucoup d'inquiétudes au sujet du tapis de jeu, celui-ci n'incluant pas le Plateau Palais de l'extension. Ceci était une volonté de notre part : l'extension Pharaon est un achat optionnel que tout les backers n'ajouteront pas à leur pledge, et pour ceux qui en feront l'acquisition, ils ne joueront peut-être pas avec l'extension à chaque partie. Il nous avait donc semblé plus logique de faire un tapis de jeu aussi adapté que possible pour le seul jeu de base.

Ceci étant dit, nous avons écouté votre requête et examiné ce qu'il était possible de faire. Le Plateau Palais occupe peu ou prou un emplacement de la même taille que la zone des Gardiens créée pour le tapis de jeu. Mais le fait de retirer cette zone pourrait être mal perçu par les joueurs souhaitant uniquement utiliser le tapis avec le jeu de base. A partir de là, comment faire plaisir à tout le monde ? Tout simplement en proposant un tapis de jeu double-face !


TAPIS DE JEU DOUBLE-FACE
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
LE VERSO INCLUT LE PLATEAU PALAIS POUR JOUER L'EXTENSION PHARAON
TAPIS NÉOPRENE 3MM D'ÉPAISSEUR BORDS COUSUS
$30

Nous avons donc mis à jour l'Achat Optionnel Tapis de Jeu, qui présente maintenant un Tapis de Jeu Double-Face ! Cela signifie qu'il est imprimé des deux côtés : le premier côté est celui que nous vous avions déjà présenté, incluant la zone pour les cartes de Gardien et les figurines associées. De l'autre côté, le plateau est identique, mais à la place de la zone des Gardiens, vous trouverez le Plateau Palais (les cartes Gardien seront donc placées à côté du plateau).
Le prix de cet objet Exclusif Kickstarter, quant à lui, reste à $30 - alors même que cette mise à jour augmente considérablement son prix de production. Nous espérons que vous appréciez cette mise à jour pour le moins Royale !

Dos du Tapis de Jeu avec le Palais.

Retournons maintenant à nos chatons.

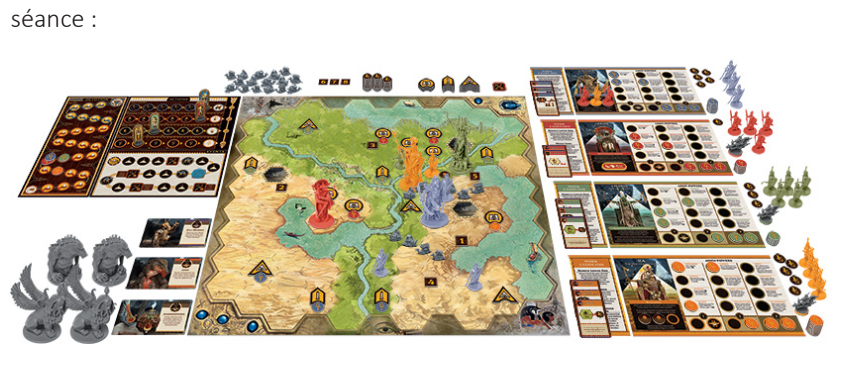
Rapport de Partie - 4

Bon retour parmi nous pour cette série de rapports de batailles pour Ankh : Les Dieux d'Égypte. Jusqu'ici, la partie a été incroyable : nous avons eu très tôt deux Conflits, et chacun d'entre eux a modifié la structure du plateau de manière significative. Chaque joueur a sa propre stratégie pour arriver à la victoire, et tous doivent l'adapter au fur et à mesure des événements, mais aussi que les autres joueurs leur jettent des bâtons dans les roues...
Si vous ne nous rejoignez que maintenant, nous vous conseillons de commencer par lire les précédents chapitres :

- *Chapitre 1: Actualité #25*
- *Chapitre 2: Actualité #29*
- *Chapitre 3: Actualité #30*

Avant de reprendre la partie là où nous l'avons laissée hier, nous aimerions clarifier un point de règle que vous avez été nombreux à soulever à la suite du rapport précédent, concernant la capacité Harmonisé aux Obélisques - il est possible qu'elle ne soit pas très claire dans l'actuel livre de règles puisqu'il est encore en cours de finalisation.
Chaque région est considérée comme étant un théâtre de bataille et doit être résolue à chaque conflit, qu'elle soit inoccupée ou occupée par 1 seul joueur. Cela signifie que, lorsqu'il est temps de résoudre un conflit dans une région donnée, un joueur ayant le pouvoir Harmonisé aux Obélisques et un Obélisque dans cette région, peut décider de déplacer des figurines vers un emplacement adjacent à l'Obélisque.

Revenons-en à notre jeu, voici le plateau tel qu'il était à la fin de notre dernière séance :



Nous allons de nouveau avancer un peu dans le jeu, en direction cette fois-ci du 3e Conflit. Voici un résumé des actions accomplies au cours des tours nous y menant :

Round 7

Tour de Mini (Anubis)
Gagne 3 Fidèles et en sacrifie 2 pour débloquer le pouvoir d'Ankh Glorieux. Il gagne aussi le contrôle d'Apep.

Tour de Dany (Amun)
Invoque sa Momie de Chat. Elle déclenche un événement Caravane de Dromadaires, divisant la Région 2 et modifiant l'ordre de résolution des conflits.

Tour de Tobias (Osiris)
Invoque sa Momie de Chat et un Guerrier, après quoi il sacrifie 2 Fidèles pour débloquer son pouvoir d'Ankh Harmonisé aux Temples. Il gagne aussi le contrôle d'Apep.

Tour de Smog (Ra)
Invoque sa Momie de Chat et sacrifie 2 Fidèles pour débloquer son pouvoir d'Ankh Harmonisé aux Temples.

Round 8

Tour de Mini (Anubis)
Invoque son Apep et sacrifie 3 Fidèles pour débloquer son pouvoir d'Ankh Puissant, gagnant le contrôle d'un Androsphinx ce-faisant. Il déclenche également un événement de Contrôle de Monuments, prenant ainsi le contrôle d'une Pyramide.

Tour de Dany (Amun)
Gagne 4 Fidèles et en sacrifie 2 pour débloquer Glorieux.

Tour de Tobias (Osiris)
Gagne 7 Fidèles et en sacrifie 3 pour débloquer Auguste. Il prend également le contrôle d'un Androsphinx. Il gagne 1 Dévotion à la fin de son tour grâce à Auguste, puisqu'il contrôle 6 Monuments.

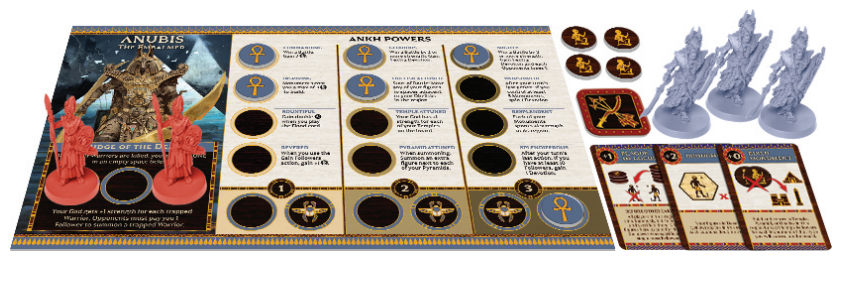
Tour de Smog (Ra)
Donne un Fidèle à Anubis pour libérer son Guerrier piégé, puis l'invoque. Elle gagne ensuite 2 Fidèles, déclenchant un événement de Contrôle de Monuments. N'étant adjacente à aucun Monument, elle n'en retire aucun bénéfice, mais ce faisant elle empêche les autres joueurs de déclencher eux-mêmes l'événement.

Round 9

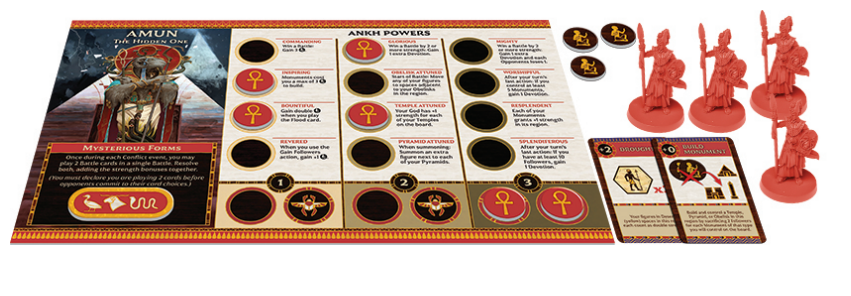
Tour de Mini (Anubis)
Invoque son Androsphinx, déclenchant un nouvel Evénement Conflit. C'est ici que nous reprenons le cours de la partie.

Voici un aperçu des Plateaux des joueurs juste avant le Conflit :

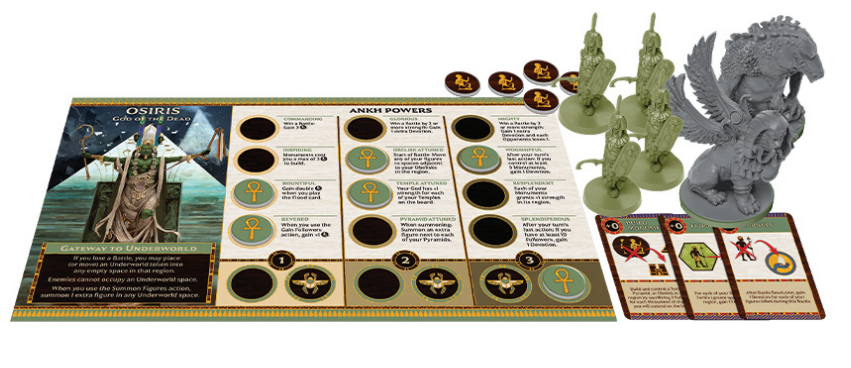
Mini (Anubis)



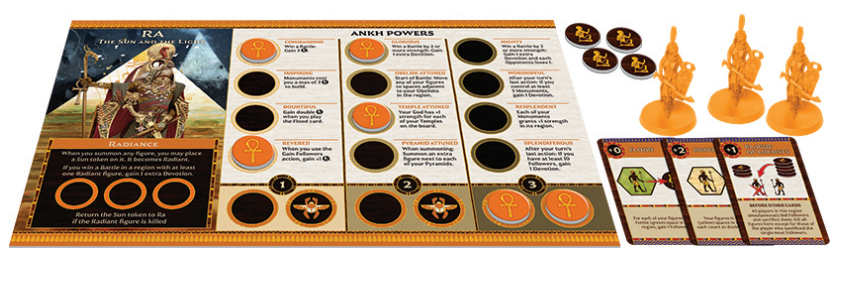
Dany (Amun)



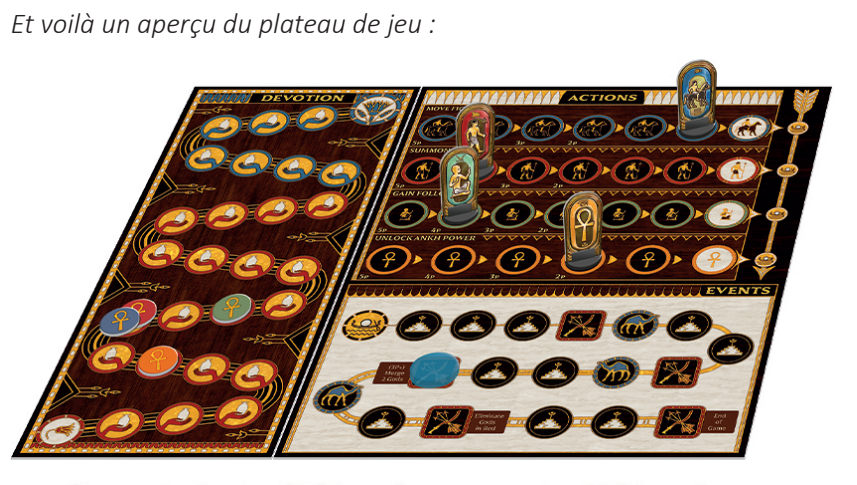
Tobias (Osiris)

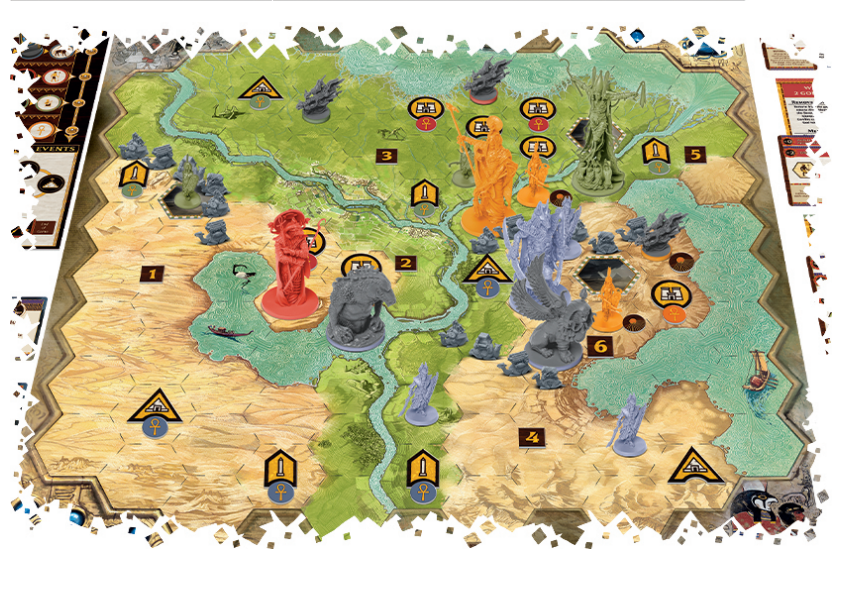


Smog (Ra)



Et voilà un aperçu du plateau de jeu :





Résoudre le Troisième Conflit

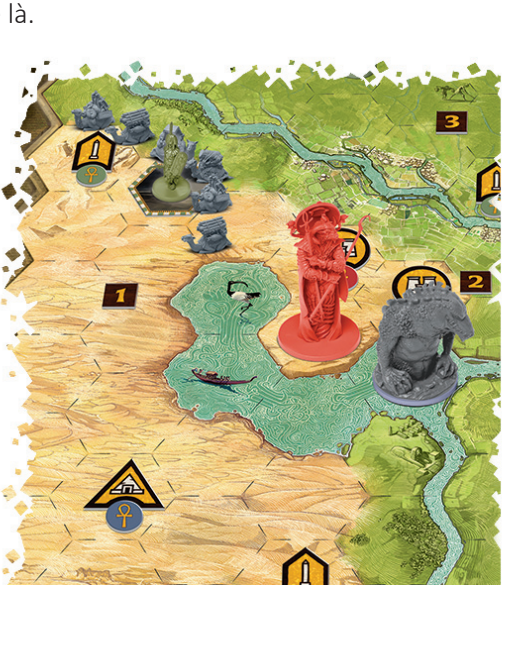
Le troisième Conflit est un pivot majeur de la partie. Une fois résolu, les deux joueurs bénéficiant du moins de Dévotion fusionneront en un unique Dieu. Ces deux joueurs devront alors coopérer pour le reste de la partie.

.

1- Première Bataille

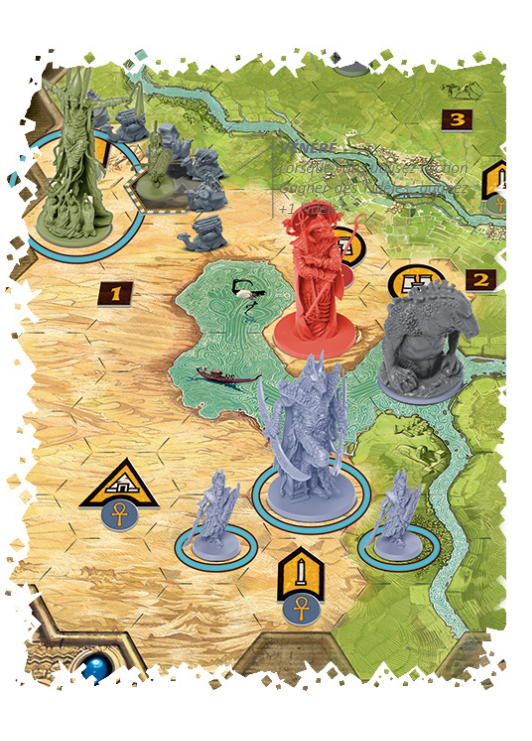
Anubis X Osiris

Puisque la figurine Apep de Mini est sur un emplacement d'eau, elle est considérée comme se trouvant dans toutes les régions adjacentes à lui. Dans le cas présent, il s'agit donc des régions 1, 2 et 4 - il sera en mesure de participer au Conflit dans toutes ces régions, si toutefois il survit jusque là.



Mini (Anubis)
Puisque j'ai moins de Dévotion que Tobias, et que nous sommes tous les deux Harmonisés aux Obélisques, je dois rapidement décider quelles figurines je souhaite rapatrier, si toutefois j'en rapatrie. Évidemment que je veux en rapatrier. Je vais transférer mon Dieu et 2 Guerriers de la Région 4 vers la Région 1.

Tobias (Osiris)
Maintenant que j'ai vu ce que Mini prépare, je vais moi aussi joindre mon Dieu au combat en utilisant mon Harminisation aux Obélisques.

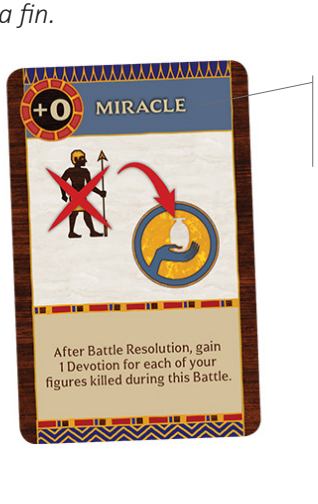


Les Forces avant la Bataille :

Anubis: 6 (1 Dieu + 2 Guerriers + 1 Apep + 2 Prisonniers)
Osiris: 4 (1 Dieu + 1 Guerrier + 2 Temples Harmonisés)

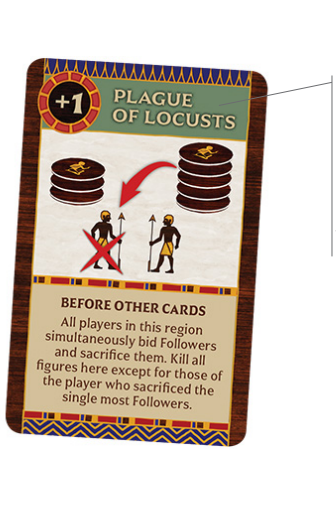
Phase de Choix de Cartes

Mini (Anubis)
Je ne suis pas sûr à 100% que je vais remporter cette bataille, mais nous verrons bien. Juste au cas où, je vais jouer Miracle pour gagner un peu de Dévotion à la fin.


+0
MIRACLE
After Battle Resolution, gain 1 Devotion for each of your figures killed during this Battle.

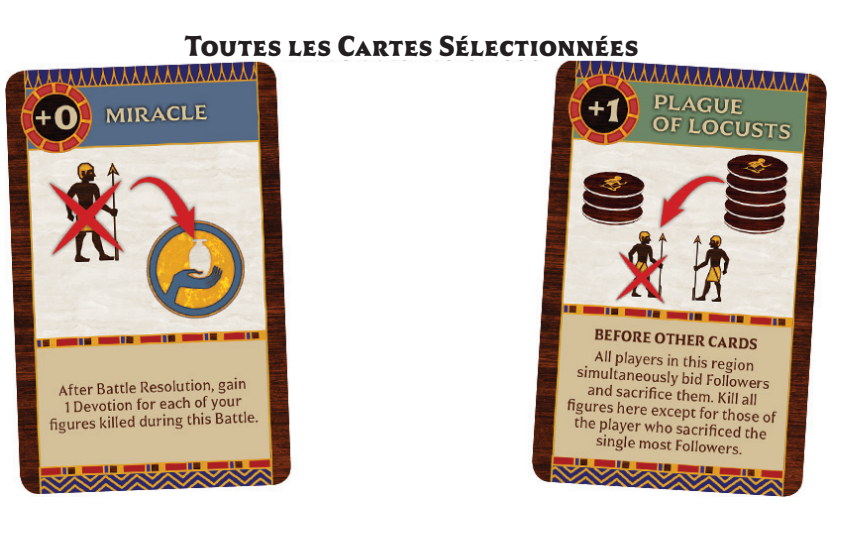
MIRACLE
Après la résolution du Combat, gagnez 1 Dévotion pour chacune de vos figurines tuées en Combat.

Tobias (Osiris)
J'ai plus de Fidèles que Mini. Je vais donc jouer une Plaie, puisque je peux facilement gagner l'enchère.


+1
PLAGUE OF LOCUSTS
BEFORE OTHER CARDS
All players in this region simultaneously bid Followers and sacrifice them. Kill all figures here except for those of the player who sacrificed the single most Followers.

PLAIE DE SAUTERELLES
AVANT TOUTE AUTRE CARTE
Tous les joueurs présents dans cette région misent simultanément des Fidèles, puis les sacrifient. Tuez toutes les figurines, sauf celles du joueur unique ayant sacrifié le plus de Fidèles.

Toutes les Cartes Sélectionnées



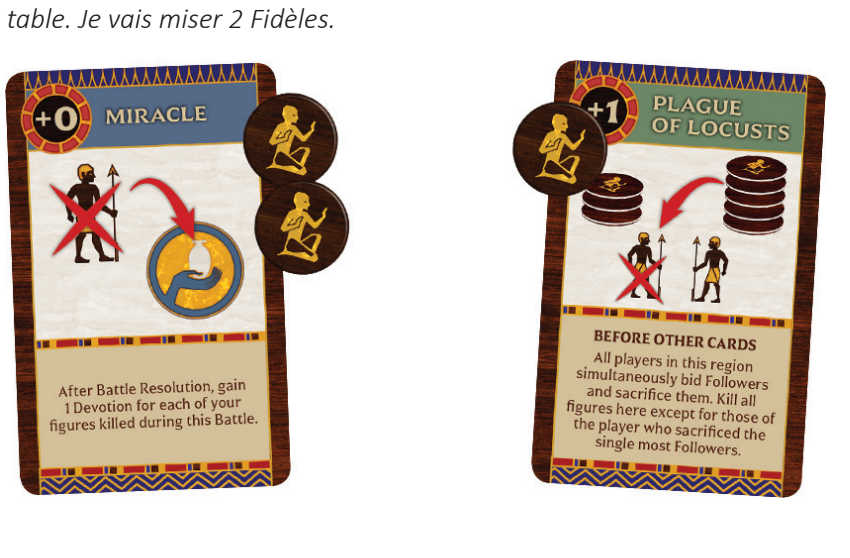
Résolution de la Plaie

Nombre de Fidèles :

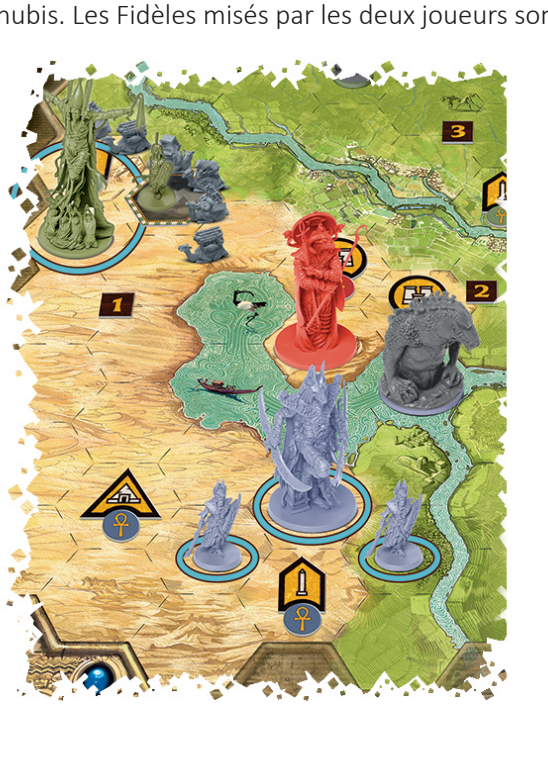
Anubis: 4
Osiris: 5

Tobias (Osiris)
Ah ! Mini a joué Miracle ! Très bien, ça veut dire qu'il ne va probablement miser aucun Fidèle, puisqu'il veut les garder pour obtenir de la Dévotion plus tard. Les choses sont encore plus faciles que prévu, je ne vais donc miser qu'un unique Fidèle.

Mini (Anubis)
Vous savez quoi, je parie que Tobias pense que je vais miser 0 parce que j'ai joué Miracle, le laissant ainsi gagner l'enchère en ne misant que 1. Il est grand temps de révéler que je suis le joueur le plus fourbe à cette table. Je vais miser 2 Fidèles.



Mini ayant remporté l'enchère, Tobias perd un Guerrier dans la Plaie. Mini capture ce Guerrier sur son Plateau et gagne +1 Force grâce à la capacité d'Anubis. Les Fidèles misés par les deux joueurs sont sacrifiés.



Résoudre les majorités de Monuments

Mini gagne 1 Dévotion grâce à la Majorité des Pyramides. Les joueurs sont à égalité pour les Obélisques.

Résoudre la Bataille

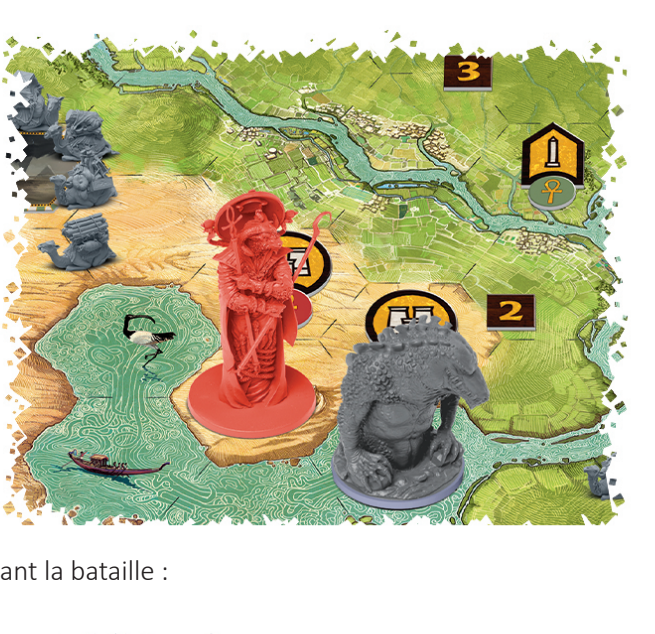
Anubis: 7 (1 Dieu + 2 Guerriers + 1 Apep + 3 Prisonniers)
Osiris: 4 (1 Dieu+ 2 Temples Harmonisés + 1 Plaie de Sauterelles)

Mini (Anubis)
C'est une victoire écrasante pour moi. Je gagne 3 Fidèles et 3 Dévotions puisque j'ai remporté le combat avec une différence de force supérieure à 2, grâce à mes pouvoirs Glorieux et Puissant. Cette splendide victoire va certainement permettre à Anubis de devenir le Dieu que toute l'Égypte vénère.

Tobias (Osiris)
Eh bien les choses ne se sont pas vraiment déroulées comme je le souhaitais. Je sais que j'avais prévu de perdre quelques unes des premières batailles, mais c'était pour m'assurer de remporter les suivantes. Enfin bon. Ce qui me fait le plus mal c'est de perdre 1 Dévotion à cause du pouvoir Puissant de Mini. Je ne souhaite pas déplacer de jeton Monde Souterrain dans cette Région, ils restent donc où ils se trouvent.

2- Deuxième Bataille

Anubis X Amun

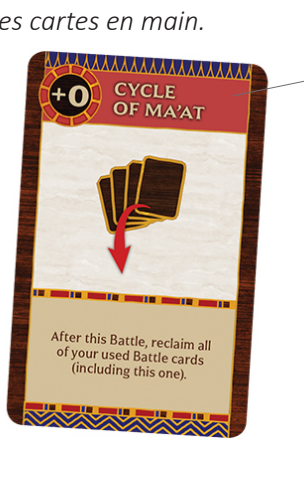


Forces avant la bataille :

Anubis: 1 (1 Apep)
Amun: 5 (1 Dieu + 4 Temples Harmonisés)

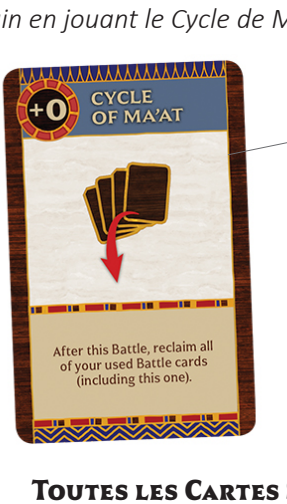
Phase de Choix de Cartes

Dany (Amun)
Ma victoire ici est acquise, je vais donc jouer la carte Cycle de Ma'at pour récupérer mes cartes en main.


+0
CYCLE OF MA'AT
After this Battle, reclaim all of your used Battle cards (including this one).

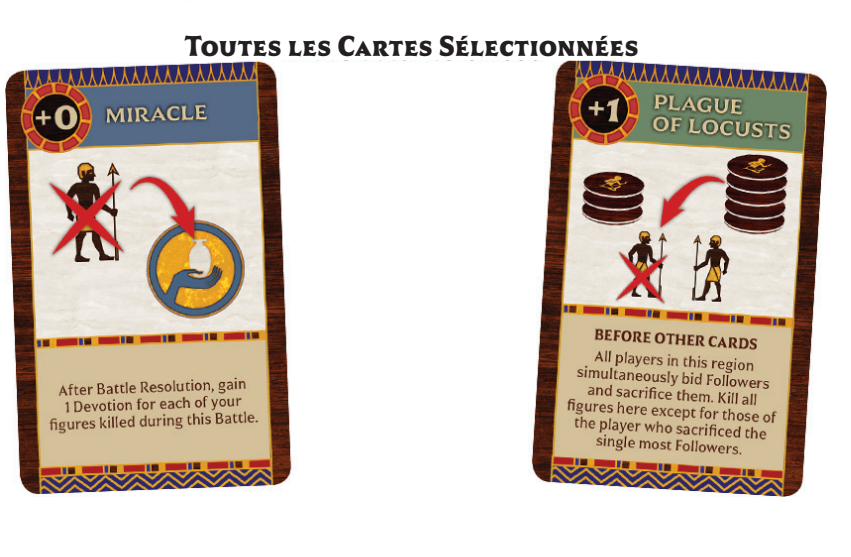
Cycle de Ma'at
Après ce Combat, reprenez toutes vos cartes Combat utilisées (y compris celle-ci).

Mini (Anubis)
Cette bataille n'a rien en commun avec la précédente, il n'y a aucune chance de victoire pour moi ici. Je vais en profiter pour récupérer mes cartes en main en jouant le Cycle de Ma'at.


+0
CYCLE OF MA'AT
After this Battle, reclaim all of your used Battle cards (including this one).

Cycle de Ma'at
Après ce Combat, reprenez toutes vos cartes Combat utilisées (y compris celle-ci).

Toutes les Cartes Sélectionnées



Résoudre les majorités de Monuments

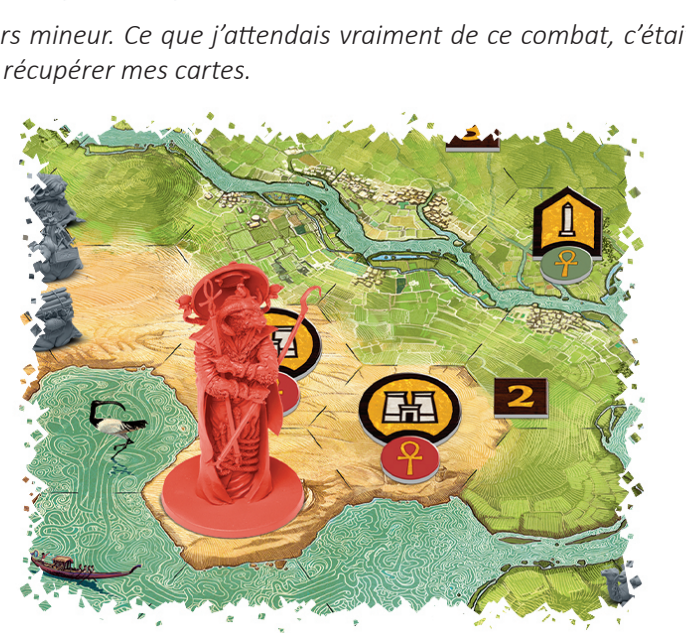
Dany (Amun)
Grâce à la Majorité des Temples, je gagne 2 Dévotions.

Résoudre la Bataille

Anubis: 1 (1 Apep)
Amun: 5 (1 Dieu + 4 Temples Harmonisés)

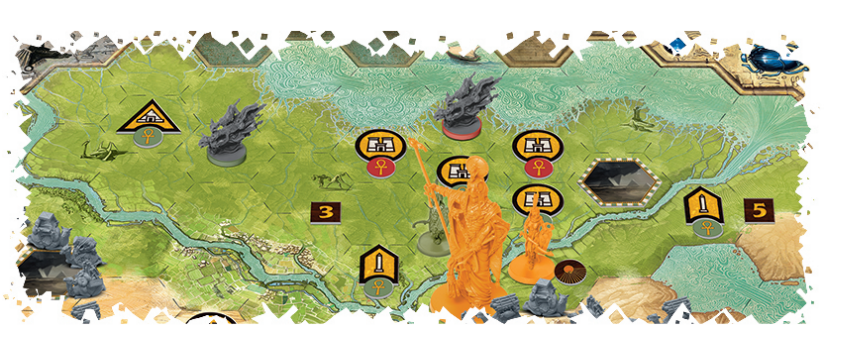
Dany (Amun)
Maintenant, Mini sait ce que c'est de perdre avec une différence de force supérieure à 2. Je gagne 2 Dévotions grâce à ma victoire en combat et à mon pouvoir Glorieux, et je tue également la figurine Apep de Mini.

Mini (Anubis)
Un revers mineur. Ce que j'attendais vraiment de ce combat, c'était de pouvoir récupérer mes cartes.

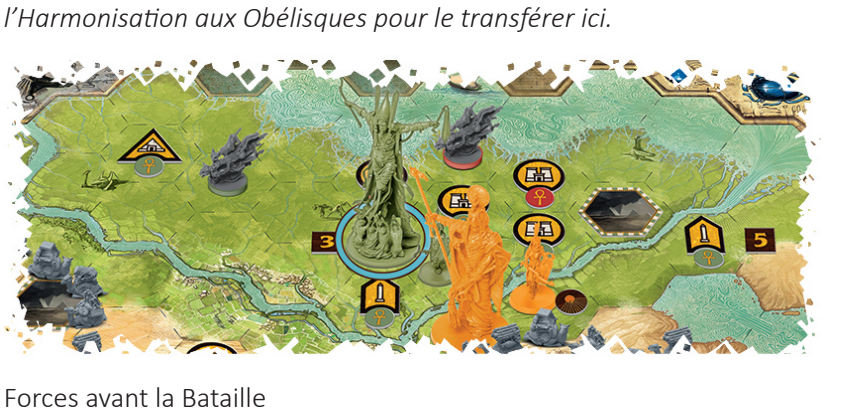


3- Troisième Bataille

Amun X Osiris



Tobias (Osiris)
Je veux que mon Dieu prenne part à cette bataille, je vais donc utiliser l'Harmonisation aux Obélisques pour le transférer ici.

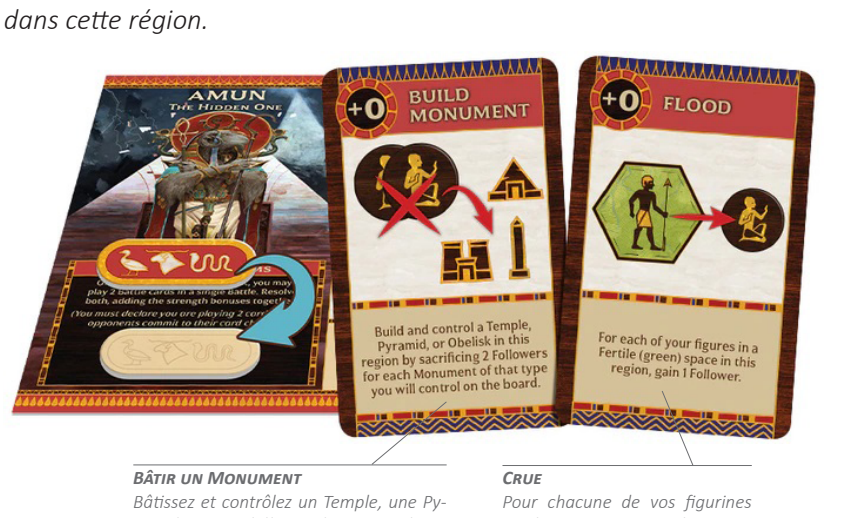


Forces avant la Bataille

Amun: 1 (1 Momie de chat)
Osiris: 5 (1 Dieu+ 2 Temples Harmonisés + 1 Guerrier + 1 Momie de Chat)

Phase de Choix de Cartes

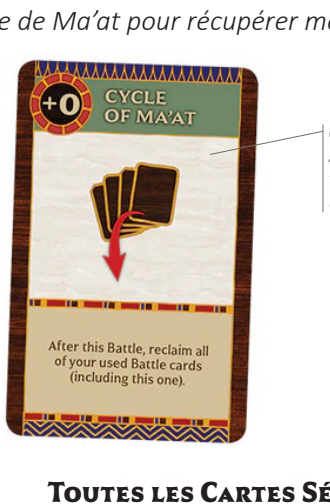
Dany (Amun)
Très bien, je vais jouer 2 cartes au cours de ce combat. Je ne bénéficie que de très peu de force ici, un déficit qu'il va m'être difficile de combler. Que pourrais-je bien faire pour améliorer mes chances. Je vais jouer Crue et gagner 2 Fidèles grâce à Abondance. Je vais également Bâtir un Monument - un Temple, et ainsi acquérir la Majorité des Temples dans cette région.


AMUN
THE HIDDEN ONE
+0
BUILD MONUMENT
Build and control a Temple, Pyramid, or Obelisk in this region by sacrificing 2 Followers for each Monument of that type you will control on the board.
+0
FLOOD
For each of your figures in a Fertile (green) space in this region, gain 1 Follower.

Bâtir un Monument
Bâtissez et contrôlez un Temple, une Pyramide ou un Obélisque dans cette région en sacrifiant 2 Fidèles par Monument de ce type que vous contrôlez sur le plateau.

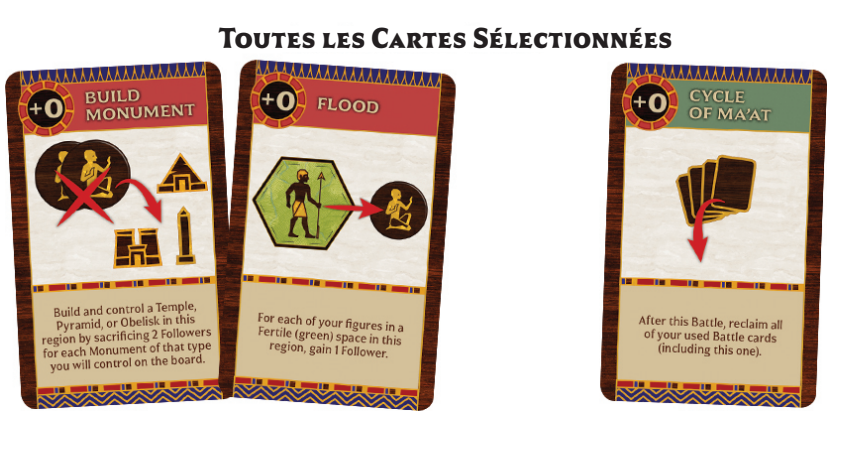
Crue
Pour chacune de vos figurines situées sur un emplacement Fertile (vert) dans cette région, gagnez 1 Fidèle.

Tobias (Osiris)
La victoire m'est pour ainsi dire acquise, même si Dany joue 2 cartes. Je vais jouer Cycle de Ma'at pour récupérer mes cartes en main.


+0
CYCLE OF MA'AT
After this Battle, reclaim all of your used Battle cards (including this one).

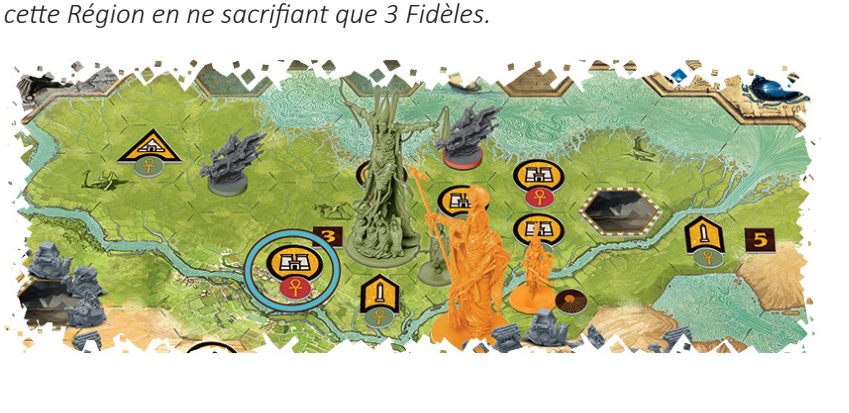
Cycle de Ma'at
Après ce Combat, reprenez toutes vos cartes Combat utilisées (y compris celle-ci).

Toutes les Cartes Sélectionnées



Résoudre les autres effets de Cartes

Dany (Amun)
La Crue m'accorde 2 Fidèles grâce à ma Momie de Chats et à Abondance. Le pouvoir Inspirant me permet d'acquérir mon 3e Temple dans cette Région en ne sacrifiant que 3 Fidèles.



Résoudre les Majorités de Monuments

Tobias (Osiris)
Bien que Dany ait la Majorité des Temples, j'ai toujours celle des Pyramides et des Obélisques, ce qui m'accorde 3 Dévotions.

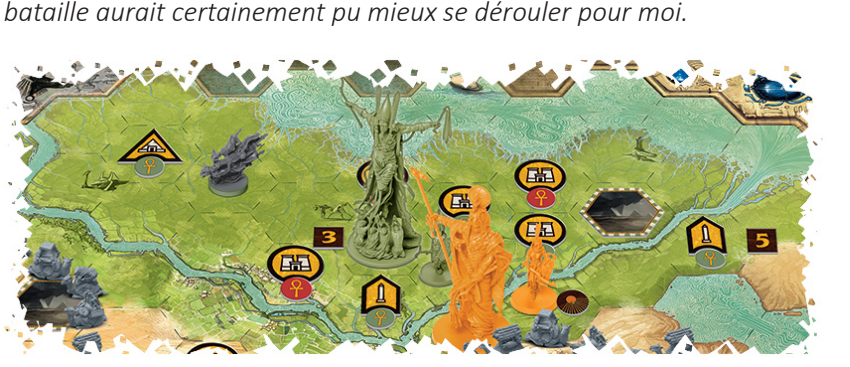
Dany (Amun)
Au moins, j'ai obtenu 3 Dévotions grâce à ma Majorité de Temples durement acquise.

Résoudre la Bataille

Amun: 1 (1 Momie de chat)
Osiris: 5 (1 Dieu+ 2 Temples Harmonisés + 1 Guerrier + 1 Momie de Chat)

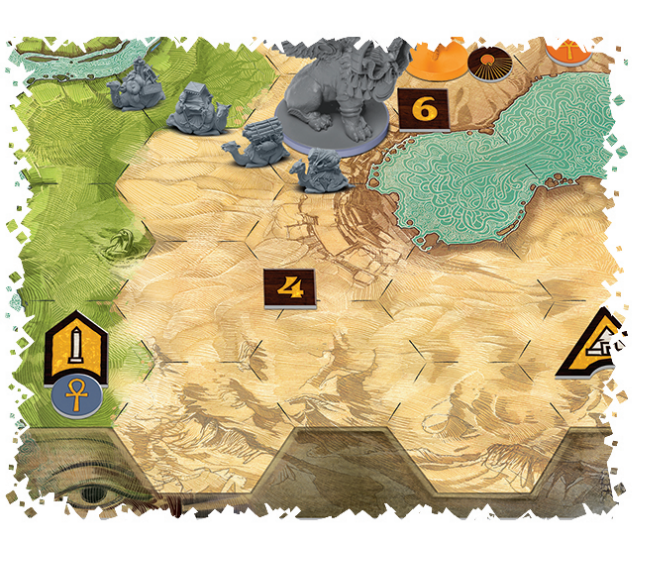
Tobias (Osiris)
La victoire est mienne ! J'obtiens 1 Dévotion pour avoir remporté la bataille, et je tue la Momie de Chat de Dany.

Dany (Amun)
La perte de ma Momie de Chat est un revers désagréable. La perte de 1 Dévotion à cause de la Momie de Chat de Tobias est encore pire. Cette bataille aurait certainement pu mieux se dérouler pour moi.

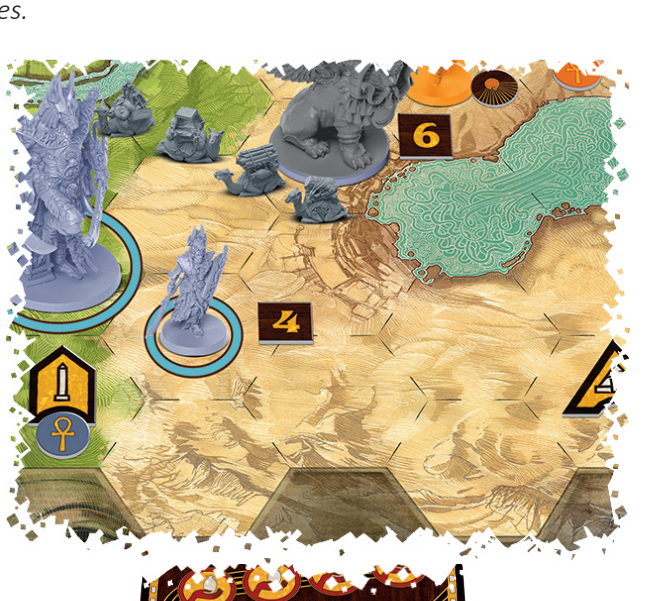


4- Quatrième Bataille

Puisque la figurine Apep de Mini a été tuée au cours de la 2de Bataille, il n'y a aucune figurine dans cette région.

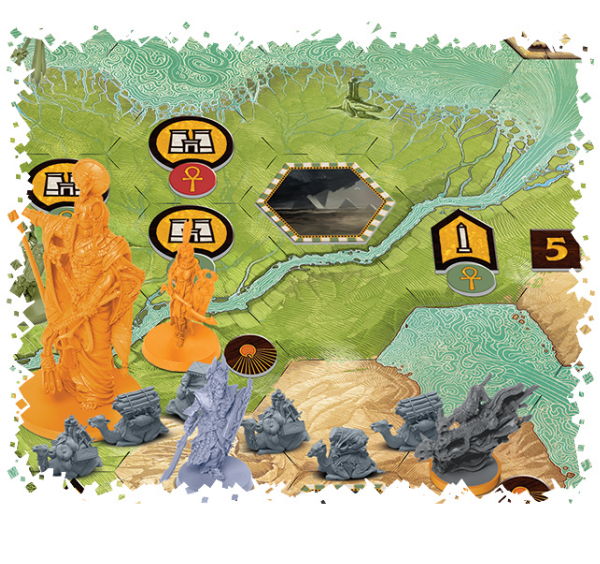


Mini (Anubis)
La région est vide ! Je vais utiliser mon Harmonisation aux Obélisques pour y transférer mon Dieu et un Guerrier. De cette manière je gagne 2 Dévotions : 1 pour Domination, et l'autre pour la Majorité des Obélisques.



5- Cinquième Bataille

Osiris X Ra



Tobias (Osiris)

J'utilise l'Harmonisation aux Obélisques pour transférer toutes mes figurines ici et écraser tout le monde dans cette bataille.

Smog (Ra)

Je suis certain que Tobias va vouloir gagner cette bataille, mais je vais lui suggérer une autre voie. À l'issue de ce 3e Conflit, les deux Dieux ayant le moins de Dévotion vont Fusionner pour n'en former qu'un seul. Il pourrait potentiellement s'agir de Tobias et moi, auquel cas nous bénéficierions encore d'un montant raisonnable de Dévotion. Mais pour cela, il faut que je remporte cette Bataille. Voyons ce qu'il en pense...

Tobias (Osiris)

Je ne m'attendais vraiment pas à ça. Smog dit qu'il veut Fusionner avec moi, et à vrai dire le résultat serait assez décent. Mais je ne suis pas certain de croire à ses intentions. Si je gagne, il se pourrait que je n'aie pas à Fusionner, et je serais même plus haut sur la piste de Dévotion que le Dieu Fusionné. Pourquoi voudrais-je m'entraver de la sorte ?

Smog (Ra)

Bon, il va me falloir travailler encore sur l'argumentaire pour convaincre Tobias de Fusionner. Peut-être qu'en appuyant sur le fait que, si je gagne cette bataille je serai également en mesure de vaincre Mini au cours de la prochaine en jouant une Plaie... ?

Tobias (Osiris)

Pour être honnête, je ne suis vraiment pas intéressé par ce marché. J'ai l'impression de renoncer à beaucoup pour que Smog puisse remporter cette bataille et la suivante. Si je ne Fusionne pas, je serai bien plus haut sur la piste de Dévotion, et honnêtement, je trouve que mes pouvoirs d'Ankh sont bien meilleurs que les siens. Tout ça me paraît surtout être une grosse perte pour moi. Je passe. Osiris règnera seul !

Smog (Ra)

Eh bien... ça valait quand même le coup d'essayer, je suppose.

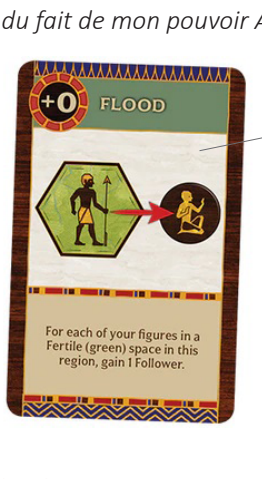
Osiris: 5 (1 Dieu+ 2 Temples Harmonisés + 1 Guerrier + 1 Momie de Chat)

Ra: 3 (1 Dieu + 1 Guerrier + 1 Temple Harmonisé)

Phase de Choix de Cartes

Tobias (Osiris)

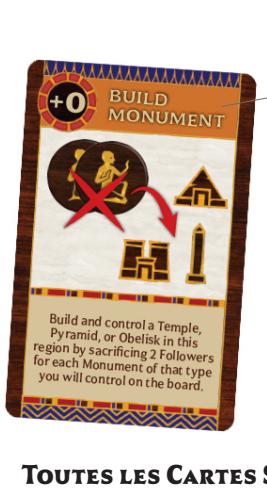
Bon, maintenant qu'on a réglé toutes ces inepties au sujet de Fusions, revenons aux choses sérieuses. Je vais jouer la carte Crue, qui m'accordera 4 Fidèles du fait de mon pouvoir Abondance. C'est puissant.


+0
FLOOD
For each of your figures in a Fertile (green) space in this region, gain 1 Follower.

Crue
Pour chacune de vos figurines situées sur un emplacement Fertile (vert) dans cette région, gagnez 1 Fidèle.

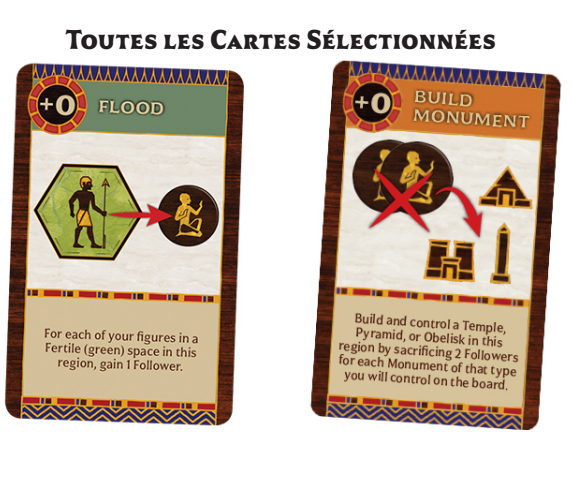
Smog (Ra)

Tobias n'a définitivement pas l'intention de Fusionner avec moi. Dans ce cas, concentrons nous sur la bataille en cours. Je vais jouer la carte Bâtir un Monument de manière à obtenir un Temple. En théorie, je pourrais bâtir un Obélisque pour empêcher Tobias de gagner autant, mais j'aimerais autant Fusionner avec un score de Dévotion plus élevé, plutôt que de le ralentir.


+0
BUILD MONUMENT
Build and control a Temple, Pyramid, or Obelisk in this region by sacrificing 2 Followers for each Monument of that type you will control on the board.

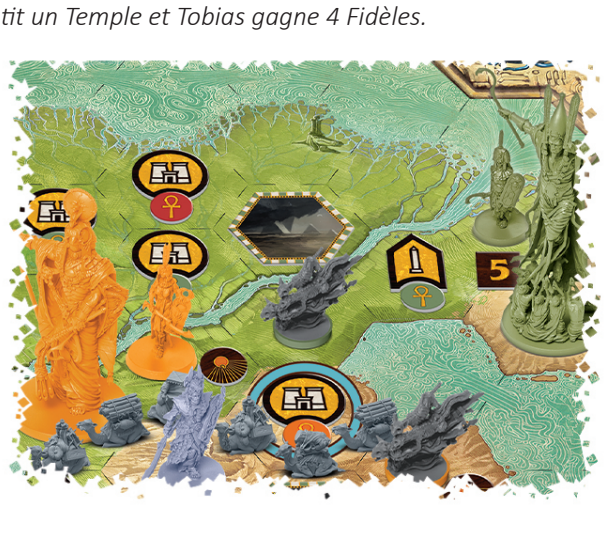
Bâtir un Monument
Bâtissez et contrôlez un Temple, une Pyramide ou un Obélisque dans cette région en sacrifiant 2 Fidèles par Monument de ce type que vous contrôlez sur le plateau.

Toutes les Cartes Sélectionnées


+0
FLOOD
For each of your figures in a Fertile (green) space in this region, gain 1 Follower.
+0
BUILD MONUMENT
Build and control a Temple, Pyramid, or Obelisk in this region by sacrificing 2 Followers for each Monument of that type you will control on the board.

Résoudre les autres effets de Cartes

Smog bâtit un Temple et Tobias gagne 4 Fidèles.



Résoudre les Majorités de Monuments

Tobias (Osiris)

Je remporte maintenant 1 Dévotion grâce à la Majorité des Obélisques.

Smog (Ra)

Quant à moi, je remporte 1 Dévotion grâce à la Majorité des Temples, comme prévu.

Résoudre la Bataille

Osiris: 5 (1 Dieu+ 2 Temples Harmonisés + 1 Guerrier + 1 Momie de Chat)

Ra: 4 (1 Dieu + 1 Guerrier + 2 Temples Harmonisés)

Tobias (Osiris)

Me revoilà sur le sentier de la victoire, c'est mieux ! Je gagne 1 Dévotion pour avoir remporté la bataille et je tue le Guerrier de Smog qui se trouvait là.

Smog (Ra)

Bon, nous verrons bien comment se passe la suite. Concernant cette bataille, je perds la Dévotion que je viens d'acquérir grâce à la Majorité des Temples à cause de la Momie de Chat de Tobias. Mes plans ne se déroulent pas comme prévu, semble-t-il.

6- Sixième Bataille

Anubis X Ra

Forces avant la Bataille :

Anubis: 2 (1 Guerrier + 1 Androsphinx)

Ra: 1 (1 Momie de Chat + 1 Guerrier Neutralisé)

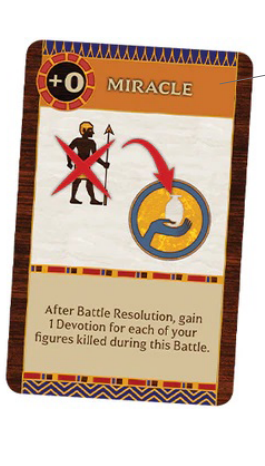
Smog (Ra)

Vu la façon dont les choses se présentent, je dirais qu'une Fusion avec Dany est quasiment inévitable. Je devrais probablement tenter de gagner un maximum de Dévotion pour que nous ne nous trouvions pas trop bas sur la piste après la Fusion.

Phase de Choix de Cartes

Smog (Ra)

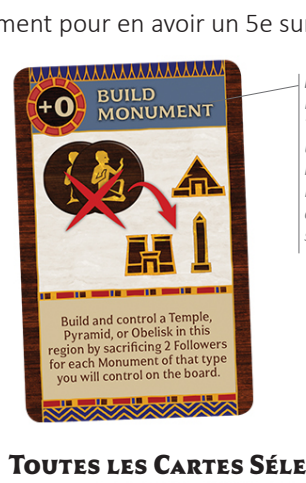
Gardant la Dévotion à l'esprit, et puisque je vais certainement perdre quelques figurines pendant cette bataille, je vais jouer ma carte Miracle.


+0
MIRACLE
After Battle Resolution, gain 1 Devotion for each of your figures killed during this Battle.

Miracle
Après la résolution du Combat, gagnez 1 Dévotion pour chacune de vos figurines tuées en Combat.

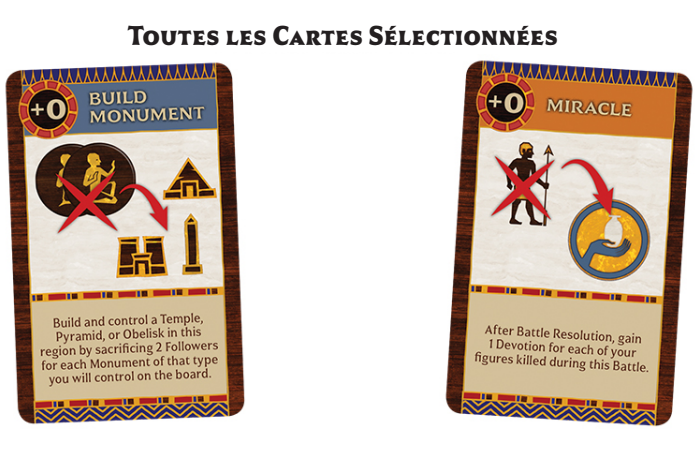
Mini (Anubis)

Il est temps de me bâtir un nouvel Obélisque. Je vais jouer ma carte Bâtir un Monument pour en avoir un 5e sur le plateau.


+0
BUILD MONUMENT
Build and control a Temple, Pyramid, or Obelisk in this region by sacrificing 2 Followers for each Monument of that type you will control on the board.

Bâtir un Monument
Bâtissez et contrôlez un Temple, une Pyramide ou un Obélisque dans cette région en sacrifiant 2 Fidèles par Monument de ce type que vous contrôlez sur le plateau.

Toutes les Cartes Sélectionnées


+0
BUILD MONUMENT
Build and control a Temple, Pyramid, or Obelisk in this region by sacrificing 2 Followers for each Monument of that type you will control on the board.
+0
MIRACLE
After Battle Resolution, gain 1 Devotion for each of your figures killed during this Battle.

Résoudre les effets des autres cartes

Résoudre les majorités de Monuments

Mini (Anubis)

Et puisque je possède autant de Monuments, je remporte 2 Dévotions. 1 pour les Pyramides, et 1 pour les les Obélisques.

Smog (Ra)

1 Dévotion c'est toujours mieux que pas de Dévotion du tout. Merci, Majorité des Temples.

Résoudre la Bataille

Anubis: 2 (1 Guerrier + 1 Androsphinx)

Ra: 1 (1 Momie de Chat + 1 Guerrier Neutralisé)

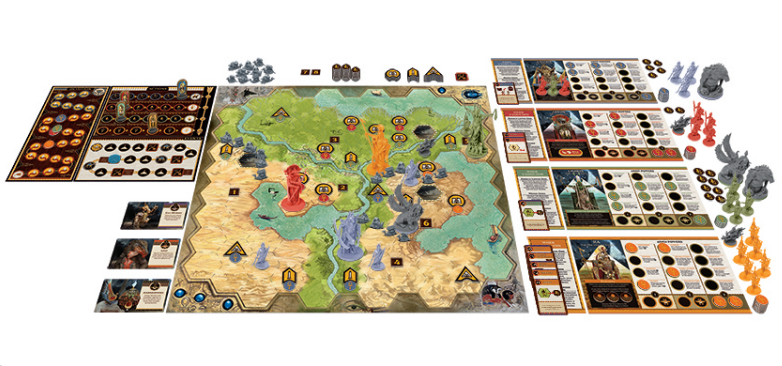
Mini (Anubis)

Et voilà, je remporte la bataille. Seulement de 1, cependant, ne déclenchant donc ni Glorieux ni Puissant. Je reste satisfait, toutefois. Sans mon Androsphinx pour neutraliser le Guerrier de Smog, le résultat aurait été une désastreuse égalité. Je remporte 1 Dévotion pour avoir gagné la bataille, et je tue le Guerrier et la Momie de Chat de Smog.

Smog (Ra)

J'ai peut-être perdu cette bataille, mais j'ai quand même gagné 2 Dévotions grâce à Miracle, tandis que Mini n'en gagne que 1 pour avoir gagné. Parfois, il faut savoir se contenter d'une défaite qui paye.

Le Conflit est maintenant terminé. Voici le statut du jeu en cours :

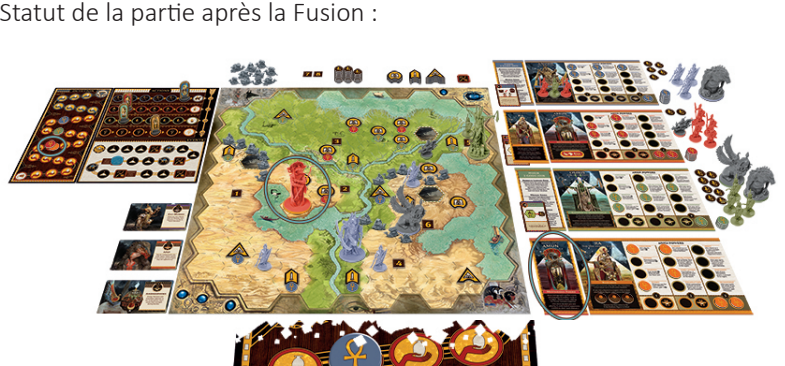


À l'issue du 3e Conflit, les deux Dieux ayant le moins de Dévotion Fusionnent en un unique Dieu. Dans le cas présent, il s'agit de Dany et de Smog. Bien que Tobias et Dany aient le même score de Dévotion, le pion de Dany est sous celui de Tobias- c'est donc elle qui Fusionnera.

Voici comment procéder pour Fusionner deux Dieux : Smog commence par retirer du jeu toutes ses figurines, Fidèles, cartes de Bataille, ainsi que ses jetons Ankh des monuments sur le plateau de jeu. Puis, Smog ajuste ses pouvoirs d'Ankh pour les accorder à ceux de Dany. Elle attache ensuite l'une de ses bases de figurines au Dieu de Dany- de cette façon, Smog et Dany partagent maintenant une seule et même couleur. Elles échangent leurs Plateaux de Dieu Fusionné pour indiquer que leur Dieu nouvellement créé, Amun-Ra, bénéficie des capacités des deux Dieux. Enfin, Dany recule son jeton d'Ankh sur la piste de Dévotion pour rejoindre celui de Smog, joignant ainsi les deux jetons.

Partant de là, les joueuses contrôlent le même Dieu et partageront les totaux de Dévotion, les cartes de bataille et leurs réserves de Guerriers, Gardiens et Fidèles. Elles joueront toujours 2 actions durant chacun de leurs tours, et au cours des Conflits, elles prendront des décisions conjointes. Elles gagneront la partie ensemble, ou perdront ensemble.

Statut de la partie après la Fusion :



Le Conflit ayant été déclenché pendant le tour de Mini (Anubis), le Tour 9 continue avec Dany, maintenant fusionnée en Amun-Ra.

Tour de Dany (Amun-Ra)

Voilà qui modifie profondément le jeu pour moi. Prenons un moment pour évaluer la situation et, partant de là, établissons un plan d'action. Le plateau est maintenant un peu vide, du fait que l'on a retiré toutes les affaires de Smog. Plaçons donc quelques figurines sur le plateau. Après cela, j'ai dans l'idée qu'il nous faudrait acquérir Puissant pour nous permettre de sortir de la zone rouge sur la piste de Dévotion.

Smog (Amun-Ra)

Remettre les choses en ordre devrait être notre priorité, mais nous devons également rattraper les autres. Je vais suggérer qu'en lieu et place de Puissant, nous devrions viser Auguste, de manière à obtenir immédiatement de la Dévotion. Fusionner nos stratégies avec Dany va s'avérer intéressant.

Dany (Amun-Ra)

L'idée de Smog au sujet d'Auguste est bonne, faisons cela. Mais avant toute chose, à mon tour, je vais invoquer une Momie de Chat et lui apposer un jeton Soleil.

Je vais également nous obtenir 4 Fidèles

Tour de Tobias (Osiris)

Une Fusion. Voilà qui change bien des choses. Honnêtement, je suis bien content de ne pas avoir Fusionné moi-même. La fin de partie approche. Ce tour-ci, je vais récupérer mon Guerrier piégé auprès d'Anubis en lui payant 1 Fidèle. Je vais également invoquer mon Androsphinx via le Monde Souterrain.

Après cela, je vais débloquer mon pouvoir d'Ankh Splendeur, puisque mon but va être d'acquérir bientôt plus de Fidèles.

SPLENDIFEROUS
After your turn's last action: If you have at least 10 Followers, gain 1 Devotion.
OSIRIS
ANKH POWERS

Splendeur
Après la dernière action de votre tour : si vous avez au moins 10 Fidèles, gagnez 1 Dévotion.

Je vais également gagner 1 Dévotion grâce à Auguste à la fin de mon tour. Pas mal du tout.

Tour de Smog (Amun-Ra)

Je vais moi aussi récupérer un Guerrier auprès de Mini. Ainsi, sa force va diminuer un peu, même s'il gagne un Fidèle au passage. Ce Guerrier va également être Radiant.

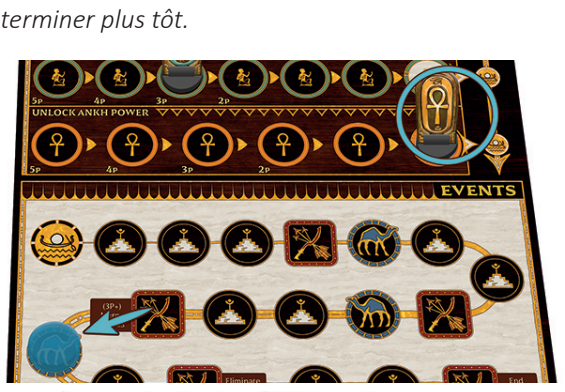
Puis, je vais débloquer Auguste. Dans la mesure où nous avons beaucoup de Monuments, nous pouvons rapidement acquérir beaucoup de Dévotion puisque nous avons maintenant 2 tours de jeu par tour.

Dany copie l'action de Smog, débloquant Auguste sur son plateau.

WORSHIPFUL
After your turn's last action: If you control at least 5 Monuments, gain 1 Devotion.
WORSHIPFUL
After your turn's last action: If you control at least 5 Monuments, gain 1 Devotion.
AMUN
RA
ANKH POWERS

Auguste
Après la dernière action de votre tour, si vous contrôlez au moins 5 Monuments, gagnez 1 Dévotion.

Débloquer ce pouvoir d'Ankh nous donne aussi un nouvel événement Caravane de Dromadaires. Je vais diviser la Région 2 de manière à ce que nous ayons plus de batailles pendant les Conflits. Je vais également réarranger l'ordre dans lequel elles sont résolues de manière à les terminer plus tôt.

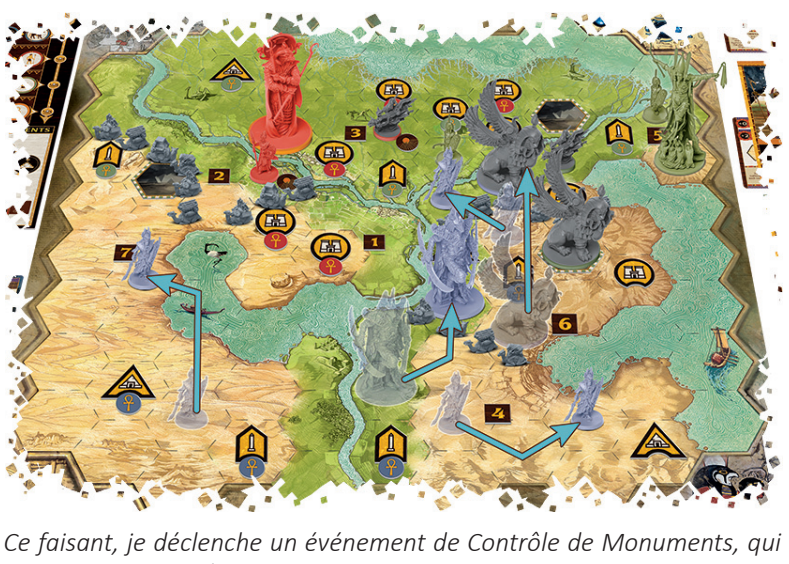


Et Auguste nous est d'ores et déjà utile puisque nous avons 5 Monuments sous notre contrôle !

Round 10

Tour de Mini (Anubis)

Le prochain Conflit est déjà en approche, je devrais m'y préparer. Je vais déplacer mes figurines pour avoir un meilleur placement sur le plateau.



Ce faisant, je déclenche un événement de Contrôle de Monuments, qui m'accorde le contrôle d'une nouvelle Pyramide.

Dany (Amun-Ra)

J'ai l'impression que nous venons tout juste de résoudre un Conflit, et voilà qu'un nouveau se profile déjà à l'horizon. Smog et moi devons consolider nos positions avant qu'il ne se déclenche. Je vais commencer par déplacer quelques unes de ces figurines.

Je vais ensuite invoquer un Guerrier Radiant. Et une fois de plus, grâce à August, nous gagnons à nouveau un point de Dévotion.

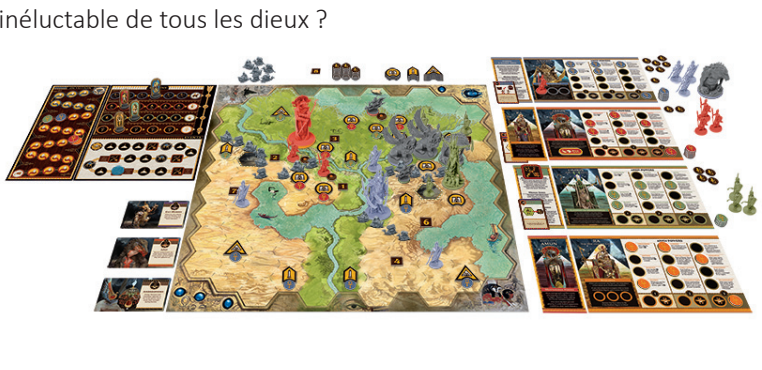
Tour de Tobias (Osiris)

En examinant le plateau, je pense qu'il vaut mieux déclencher ce Conflit au plus tôt. Pourquoi donnerais-je une chance aux autres joueurs de consolider leur pouvoir et d'appeler des renforts ? Non, il faut que j'empêche Mini de gagner le prochain Conflit. Je vais donc déclencher ce Conflit dès maintenant. Mais avant cela, je vais me Déplacer pour occuper une meilleure position.

Ensuite, je vais Invoquer mon Apep et un Guerrier. En fin de tour, je gagne 1 Dévotion grâce à Auguste, et maintenant, il est temps de nous jeter tête la première dans le prochain Conflit. C'est parti !

* * *

Comment ce prochain Conflit va-t-il se dérouler ? Le plan de Tobias va-t-il fonctionner ? Mini sera-t-il victorieux ? Smog et Dany seront-elles en mesure de prendre les meilleures décisions dans l'intérêt de leur nouveau Dieu Fusionné ? Tous sont toujours dans la zone rouge de la piste de Dévotion. Quiconque n'atteindrait pas la zone bleue à l'issue de ce nouveau Conflit serait oublié et éliminé du jeu. Serait-ce là le destin inéluctable de tous les dieux ?



Ne ratez pas la conclusion de ce rapport de Bataille pour Ankh : Les Dieux d'Égypte !

* * *

A'nekh djet!

Actu #33

Rapport de partie - 3e Chapitre

Ii-wey backers !

Vous avez d'ores et déjà débloqué le puissant Dieu Crocodile !

SOBEK
1 Figurine de Dieu
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$2,245K

Ses Guerriers, Prêtres et Composants attendent maintenant de le rejoindre.

GUERRIERS DE SOBEK
6 Figurines de Guerrier
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$2,325K

PRÊTRES DE SOBEK
3 Figurines de Prêtre
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$2,380K

ÉLÉMENTS DE SOBEK
3 Jetons Eau en plastique
16 Jetons Ankh
1 Plateau de Dieu
1 Plateau de Dieu lié
6 Cartes de Bataille
2 petits et 2 grands anneaux de socles
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$2,420K

Le moment nous semble bien choisi pour retourner voir où en sont les chats de leur partie !

Rapport de Partie - 3

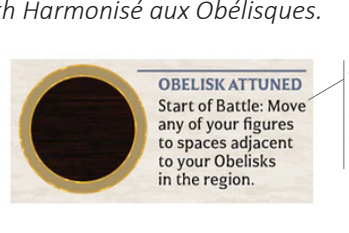
Bienvenue dans le 3e chapitre de notre rapport de partie pour Ankh : Les Dieux d'Égypte. Si vous ne nous rejoignez que maintenant, nous vous conseillons de commencer par lire les précédents chapitres (Actualités 25 et 29)

Nous revenons au jeu juste après que le premier Evénement Conflit a été résolu. Les coups d'ouverture sont maintenant finis et nous entrons dans le vif du sujet. Les joueurs travaillent à mettre en oeuvre leurs stratégies pour la victoire. Comment vont-ils poursuivre et ajuster leur jeu au vu des événements du premier Conflit ? Nous allons le découvrir ici, en reprenant très exactement là où nous nous étions arrêtés précédemment.

Round 4

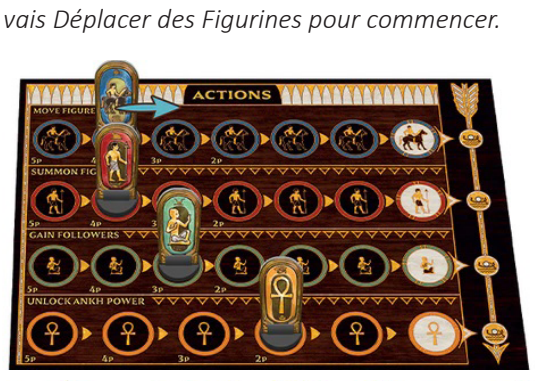
Tour de Mini (Anubis)

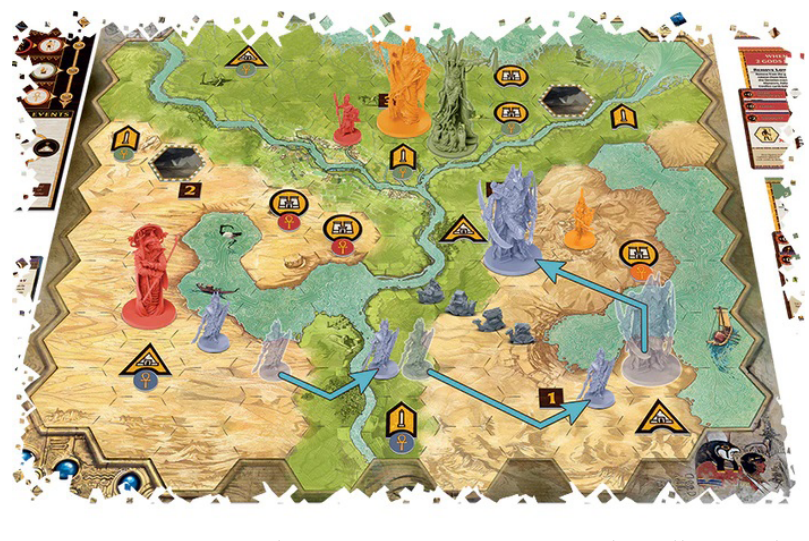
Puisque mon Dieu peut devenir plus puissant que les autres en emprisonnant des Guerriers ennemis sur son plateau, je veux qu'il puisse se rendre partout sur le plateau. Mon but est donc de débloquer mon pouvoir d'Ankh Harmonisé aux Obélisques.


OBELISK ATTUNED
Start of Battle: Move any of your figures to spaces adjacent to your Obelisks in the region.

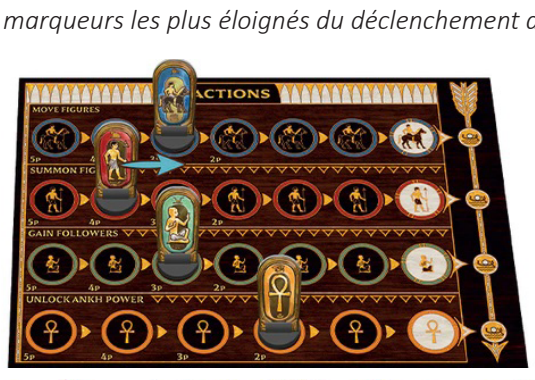
Harmonisé aux Obélisques
Début de la Bataille : déplacez autant de figurines que vous le souhaitez vers des emplacements adjacents à vos Obélisques de cette région.

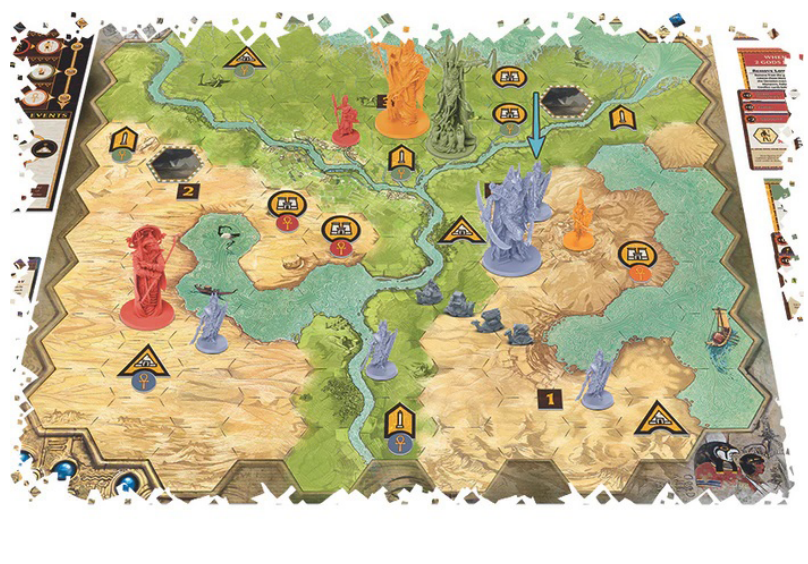
Toutefois, cela signifie que je ne bâtirai probablement pas mon Obélisque dans la Région 1, puisque je veux que mon Dieu participe à une bataille tôt dans le Conflit puis me déplacer pour rejoindre mon Obélisque. Je peux jouer avec les numéros de région en déclenchant l'événement Caravane de Dromadaires... mais je ne veux pas avancer ce jeton et risquer de l'offrir sur un plateau d'argent à un autre joueur. Je ne peux donc pas débloquer mon pouvoir d'Ankh ce tour-ci. Au lieu de cela, je vais Déplacer des Figurines pour commencer.





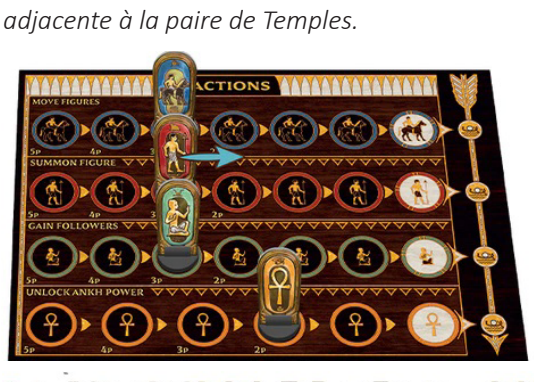
Et ensuite, Invoquer des Figurines, puisque ces deux là sont les marqueurs les plus éloignés du déclenchement d'un événement.

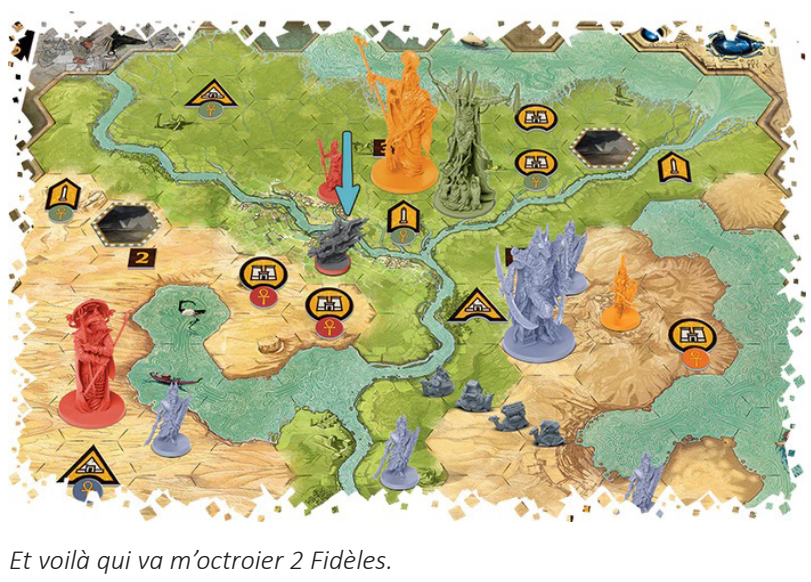




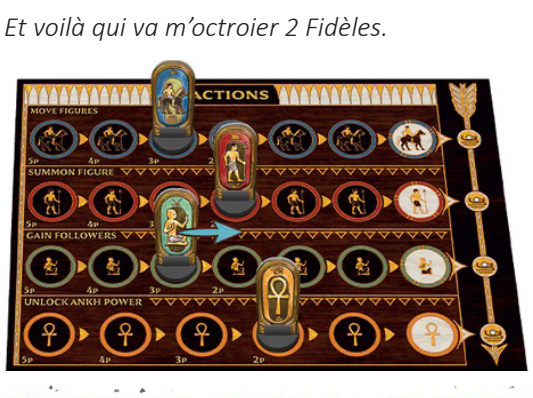
Tour de Dany (Amun)

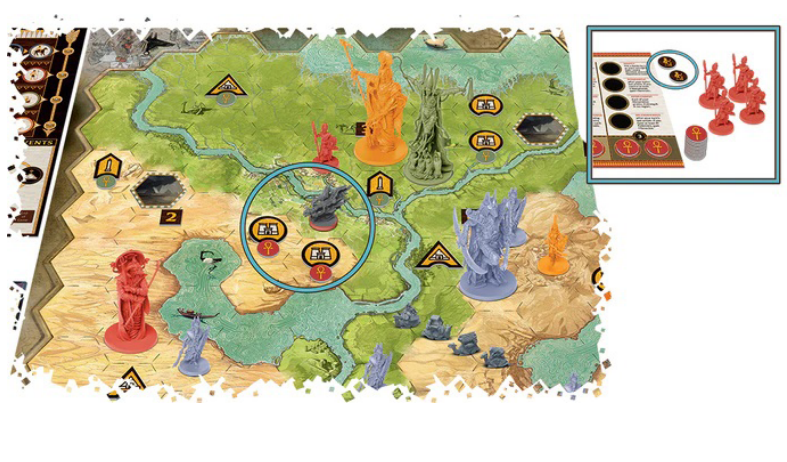
Ce Conflit m'a bien dépouillée. Je n'ai plus de Fidèles, et aucune de mes figurines n'est adjacente à un Monument, quel qu'il soit - qu'il s'agisse des miens ou de Monuments neutres. Pour pouvoir faire quoi que ce soit, je vais devoir commencer par Invoquer ou Déplacer quelques figurines. Donc, en première action, j'invoque ma Momie de Chat sur le plateau, adjacente à la paire de Temples.





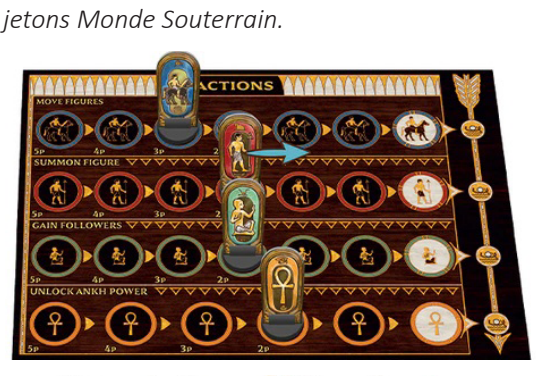
Et voilà qui va m'octroyer 2 Fidèles.

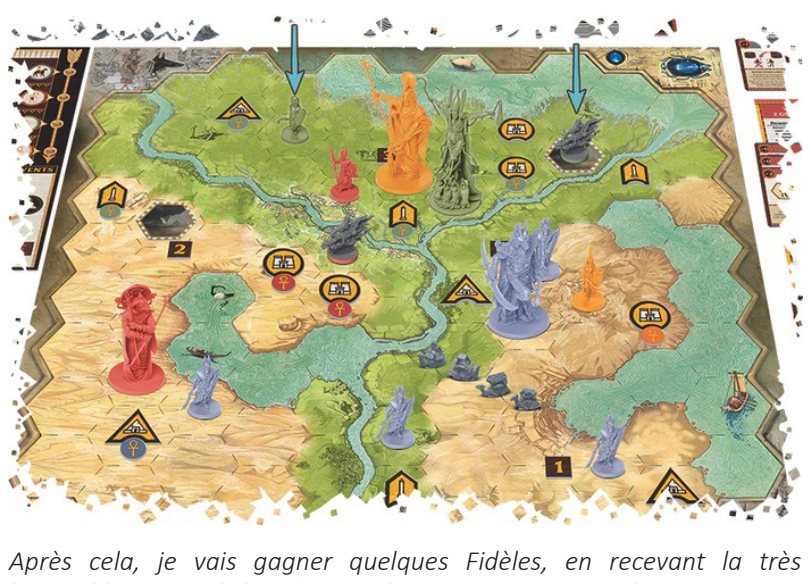




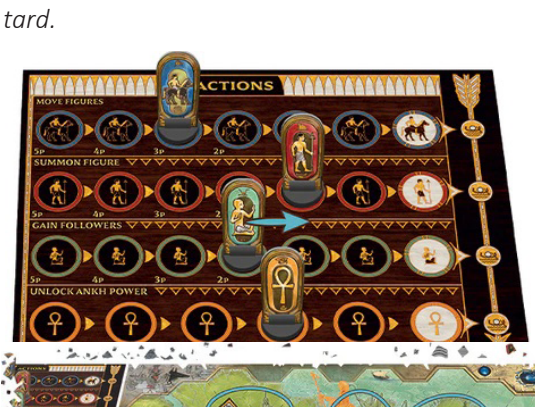
Tour de Tobias (Osiris)

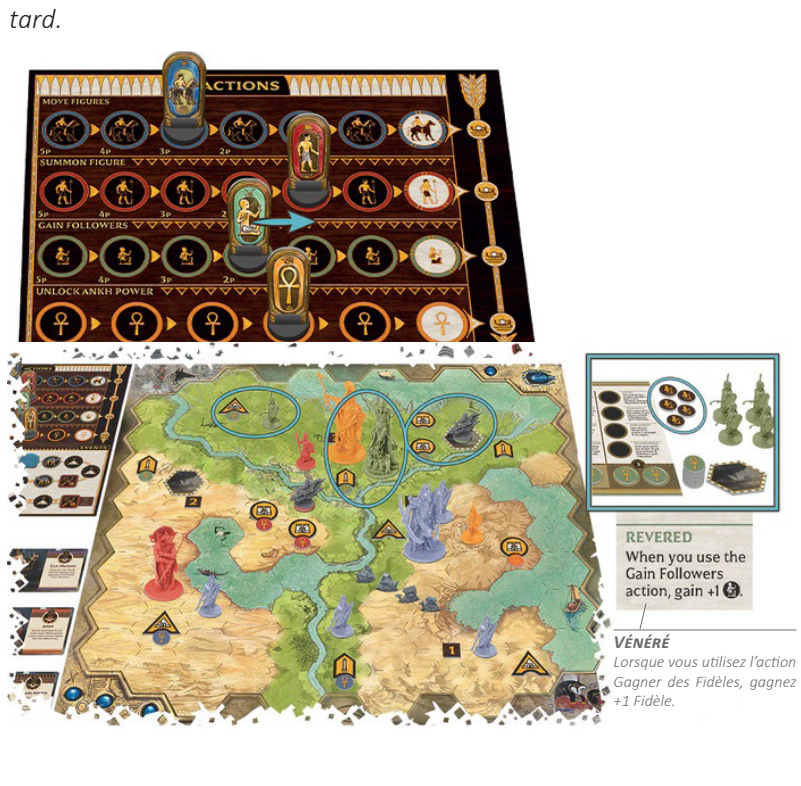
Hmm, cet événement Caravane de Dromadaires m'arrangerait bien. Tout d'abord parce que je veux le pouvoir Harmonisé aux Obélisques, et qu'avoir plus de Régions sur le plateau m'y aidera. Ensuite, si je contrôle cet événement, je suis celui qui le placera. Si c'est quelqu'un d'autre qui le déclenche, il pourrait séparer mes Monuments entre plusieurs régions. Si cela arrivait, je me verrais forcé de diviser mes forces entre plusieurs régions aussi. Malheureusement, je ne suis pas en position de retarder cet événement jusqu'à mon prochain tour de jeu. En lieu et place, je vais continuer avec ma stratégie initiale : peupler le plateau, maintenant que le premier Conflit s'est achevé et que j'ai quelques jetons Monde Souterrain en jeu. Tout d'abord, je vais Invoquer, ce qui me donne un Guerrier adjacent à ma Pyramide, et ma Momie de Chat sur un de mes jetons Monde Souterrain.





Après cela, je vais gagner quelques Fidèles, en recevant la très honorable quantité de 5 (4 pour les Monuments et 1 de mon pouvoir Vénéré). Voilà qui m'aidera à débloquer d'autres pouvoirs d'Ankh plus tard.

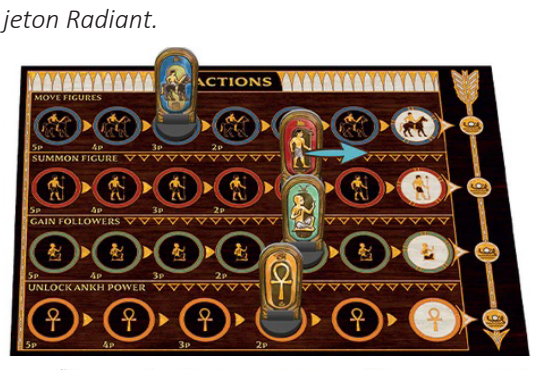


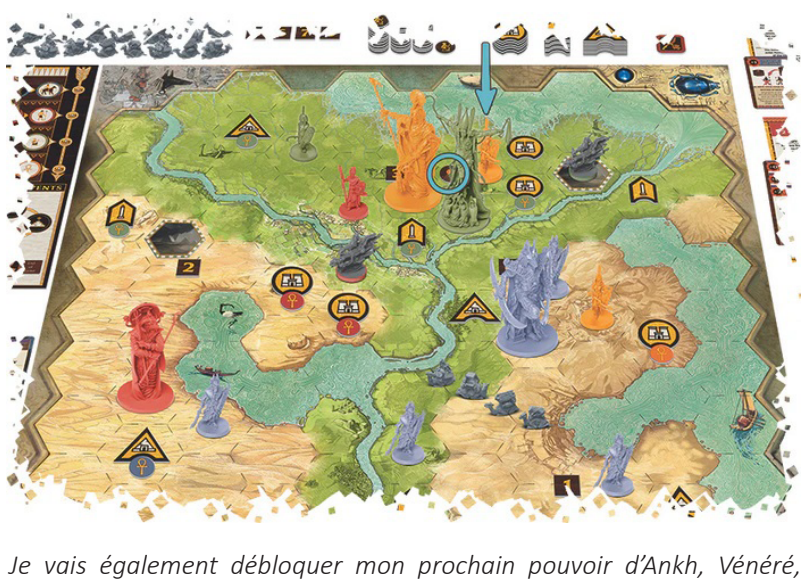

REVERED
When you use the Gain Followers action, gain +1

Vénéré
Lorsque vous utilisez l'action Gagner des Fidèles, gagnez +1 Fidèle

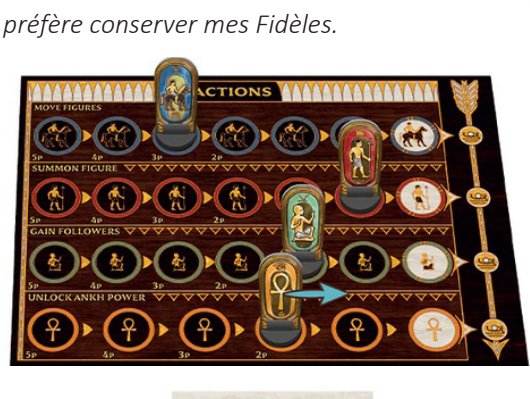
Tour de Smog (Ra)

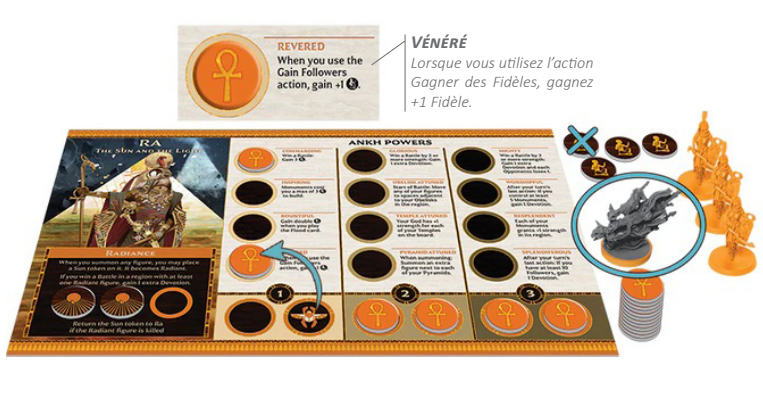
Il semblerait que, quoi que je fasse, le joueur après moi sera en mesure de déclencher l'Evénement Caravane de Dromadaires. Il n'y a rien à y faire, alors autant continuer comme je m'y apprêtais de toute manière. Tout d'abord, je vais Invoquer un Guerrier et lui apposer mon jeton Radiant.





Je vais également débloquer mon prochain pouvoir d'Ankh, Vénéré, ce qui m'accorde au passage la dernière Momie de Chat. J'aurais pu demander à Mini de me rendre mon Guerrier, mais pour l'instant je préfère conserver mes Fidèles.



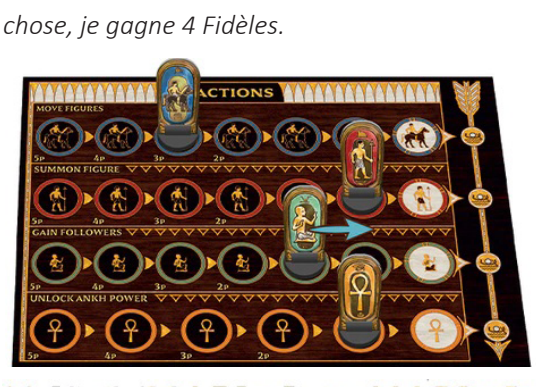

REVERED
When you use the Gain Followers action, gain +1

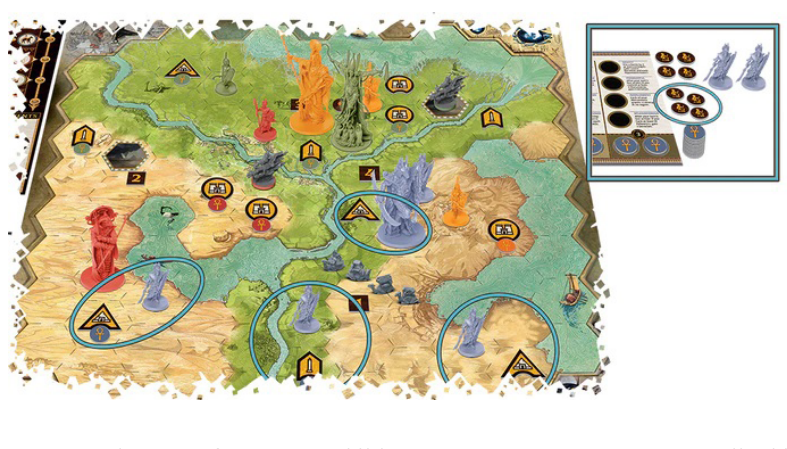
Vénéré
Lorsque vous utilisez l'action Gagner des Fidèles, gagnez +1 Fidèle

Round 5

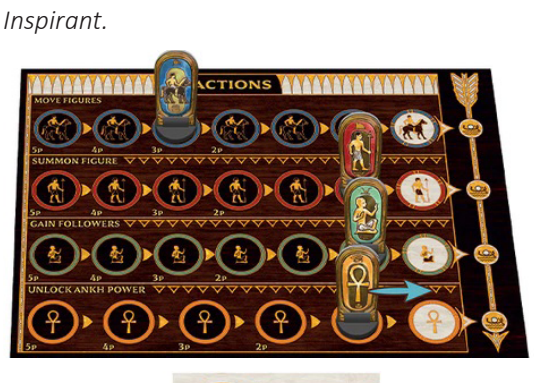
Tour de Mini (Anubis)

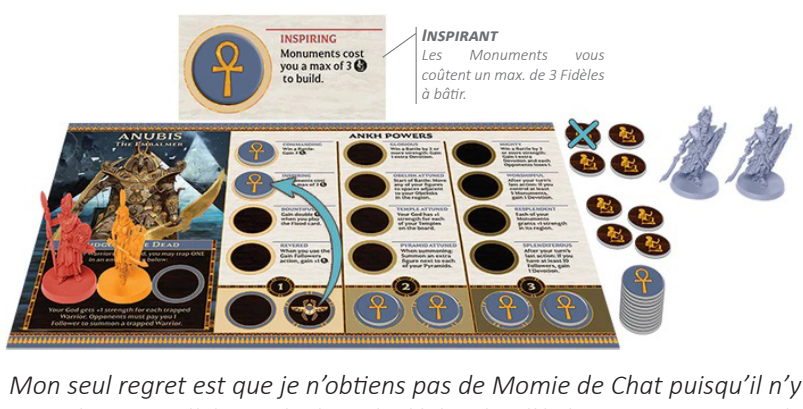
Parfait ! J'adore quand un plan se déroule sans accroc ! Je vais pouvoir déclencher l'événement Caravane de Dromadaires. Mais avant toute chose, je gagne 4 Fidèles.





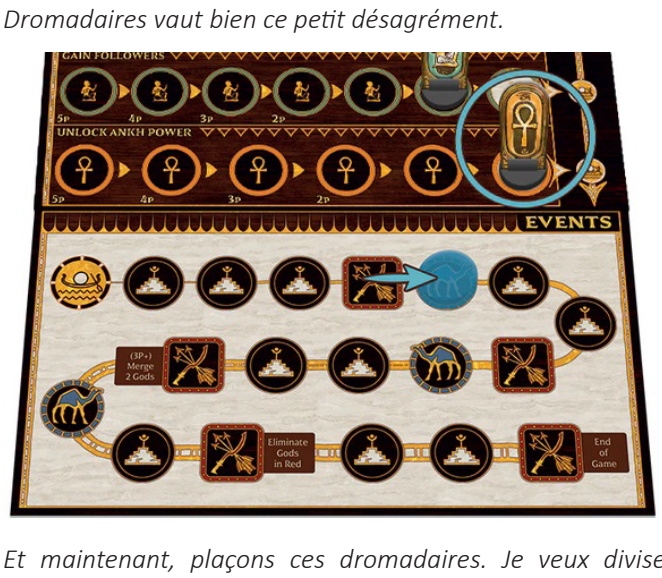
Ensuite, j'en sacrifie 1 pour débloquer mon nouveau pouvoir d'Ankh, Inspirant.



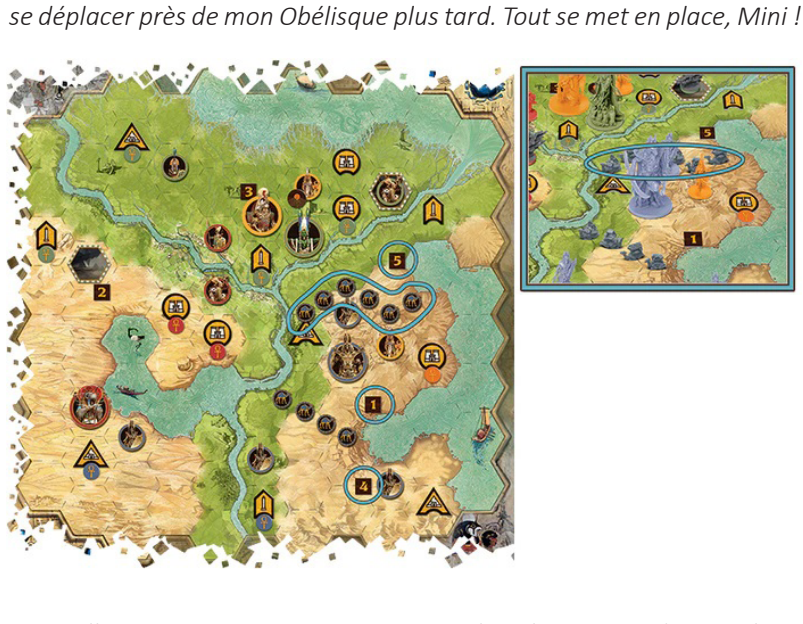

INSPIRING
Monuments cost you a max of 3 to build.

Inspirant
Les Monuments vous coûtent un max. de 3 Fidèles à bâtir.

Mon seul regret est que je n'obtiens pas de Momie de Chat puisqu'il n'y en a plus, mais d'obtenir le droit de déclencher l'événement Caravane de Dromadaires vaut bien ce petit désagrément.



Et maintenant, plaçons ces dromadaires. Je veux diviser la région dans laquelle se trouve ma Figurine de Dieu. De cette manière, je peux bousculer un peu les numéros de Région, modifiant les Régions 1 et 4. Cela signifie que mon Dieu va pouvoir participer à un combat avant de se déplacer près de mon Obélisque plus tard. Tout se met en place, Mini !



Nous allons maintenant avancer un peu dans le jeu jusqu'au prochain Conflit. Au cours des tours intermédiaires :

Tour de Dany (Amun)

Se Déplace et gagne 4 Fidèles. Elle déclenche un événement Contrôle de Monuments, gagnant le contrôle du Temple dans la Région 3.

Tour de Tobias (Osiris)

Se Déplace et Invoque 2 Guerriers. Il déclenche un événement de Contrôle de Monuments, gagnant le contrôle de l'Obélisque dans la Région 5.

Tour de Smog (Ra)

Se Déplace et Invoque sa Momie de Chat et lui appose un jeton Soleil.

Round 6

Tour de Mini (Anubis)

Invoque un Guerrier et sacrifie 2 Fidèles pour débloquer Harmonisé aux Obélisques.

Tour de Dany (Amun)

Invoque un Guerrier et sacrifie 2 Fidèles pour débloquer Harmonisé aux Temples.

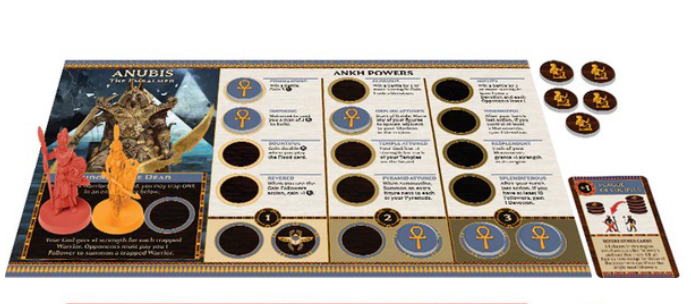
Tour de Tobias (Osiris)

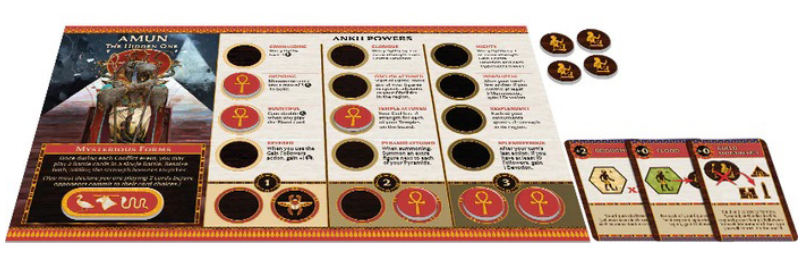
Invoque 2 Guerriers et sacrifie 2 Fidèles pour débloquer Harmonisé aux Obélisques.

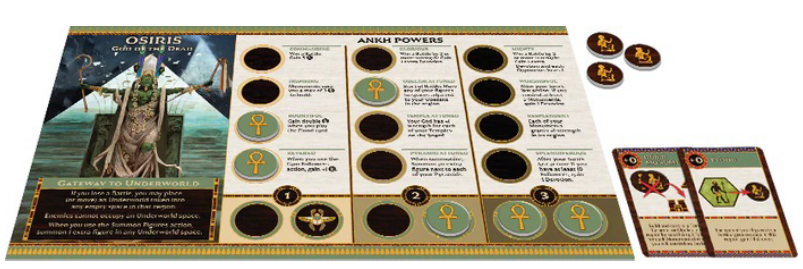
Tour de Smog (Ra)

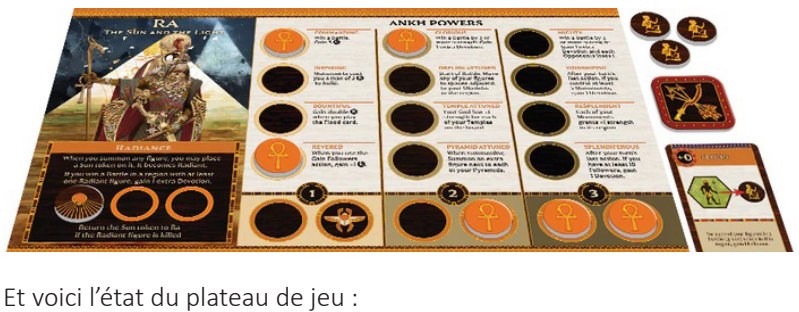
Décide de déclencher le Conflit en gagnant 2 Fidèles et en les sacrifiant pour débloquer Glorieux.

Voici l'état des Plateaux de Dieu de chacun des joueurs juste avant le début du Conflit.

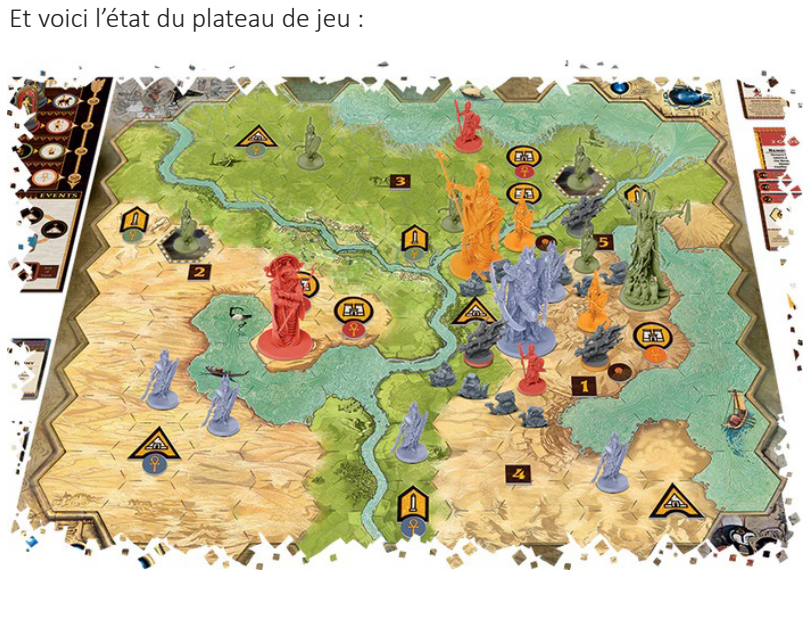








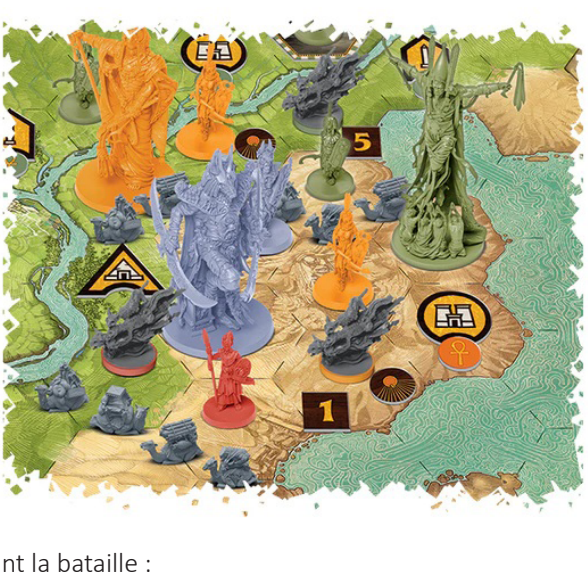
Et voici l'état du plateau de jeu :



Résoudre le deuxième Conflit

1- Première Bataille

Anubis X Amun X Osiris X Ra



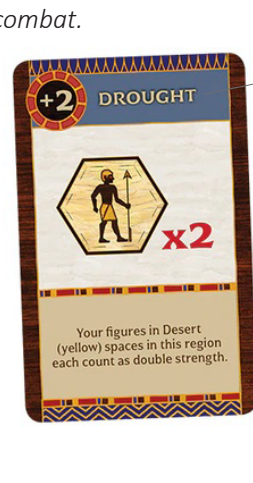
Forces avant la bataille :

Anubis: 4 (1 Dieu + 1 Guerrier + 2 Prisonniers)
Amun:2 (1 Guerrier + 1 Momie de Chat)
Osiris: 1 (1 Dieu)
Ra: 2 (1 Guerrier+ 1 Momie de Chat)

Phase de Choix de Cartes

Mini (Anubis)

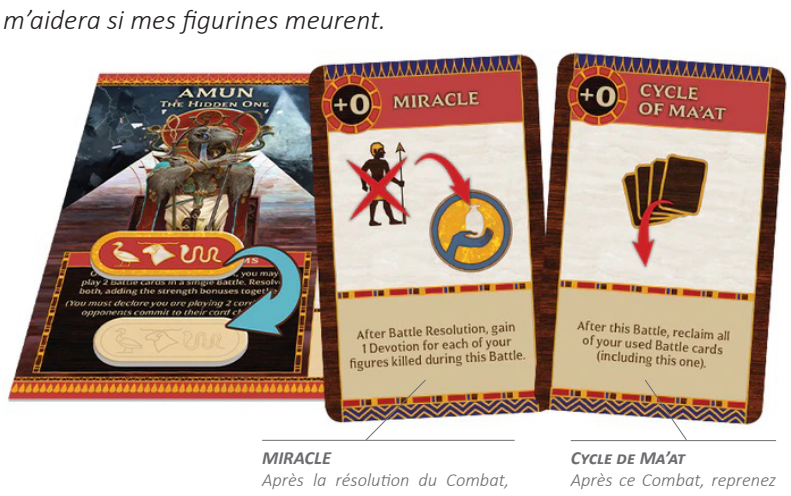
Je vais jouer Sécheresse, puisque c'est là ma meilleure chance de remporter ce combat.


+2 DROUGHT
x2
Your figures in Desert (yellow) spaces in this region each count as double strength.

Sécheresse
Vos figurines situées sur des emplacements de Désert (jaune) dans cette région comptent comme ayant le double de force.

Dany (Amun)

OK, je vais utiliser 2 cartes au cours de cette bataille. Il faut juste que je choisisse les bonnes. Je pense choisir Miracle et Cycle de Ma'at. Il faut que je remonte quelques unes de mes cartes en main, et Miracle m'aidera si mes figurines meurent.

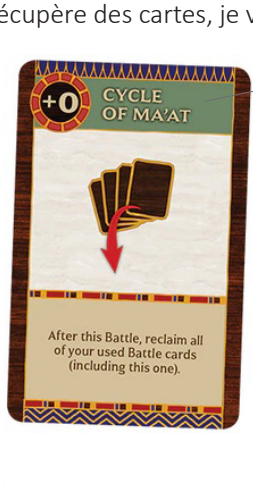

AMUN
+0 MIRACLE
After Battle Resolution, gain 1 Devotion for each of your figures killed during this Battle.
+0 CYCLE OF MA'AT
After this Battle, reclaim all of your used Battle cards (including this one).

Miracle
Après la résolution du Combat, gagnez 1 Dévotion pour chacune de vos figurines tuées en Combat.

Cycle de Ma'at
Après ce Combat, reprenez toutes vos cartes Combat utilisées (y compris celle-ci).

Tobias (Osiris)

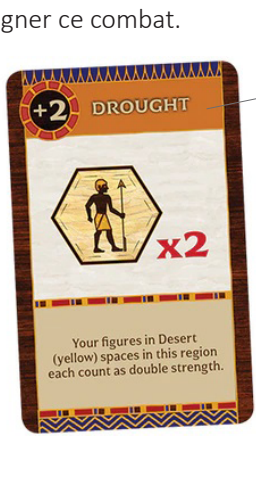
Il faut que je récupère des cartes, je vais jouer Cycle de Ma'at.


+0 CYCLE OF MA'AT
After this Battle, reclaim all of your used Battle cards (including this one).

Cycle de Ma'at
Après ce Combat, reprenez toutes vos cartes Combat utilisées (y compris celle-ci).

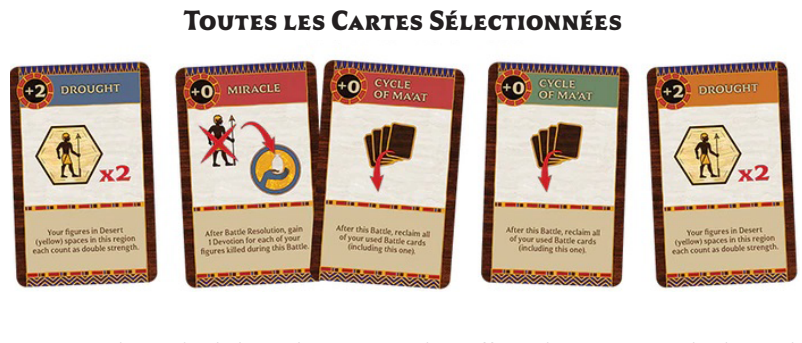
Smog (Ra)

J'ai tenté de faire croire aux autres joueurs que j'allais jouer Miracle, alors qu'en fait je vais jouer Sécheresse - je crois que j'ai de bonnes chances de gagner ce combat.


+2 DROUGHT
x2
Your figures in Desert (yellow) spaces in this region each count as double strength.

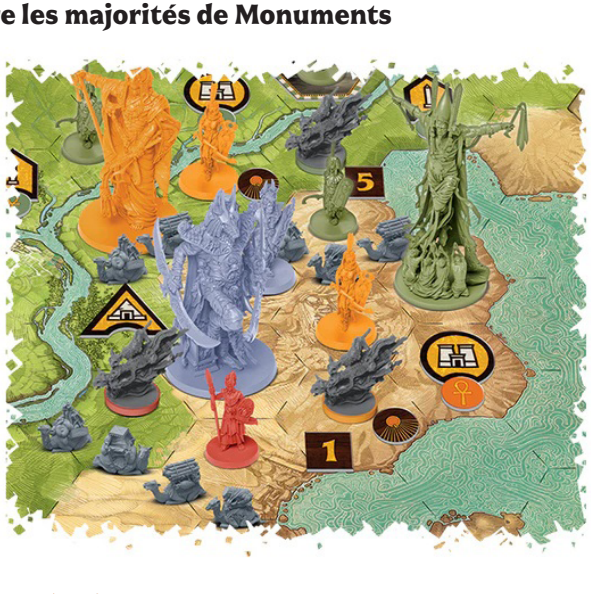
Sécheresse
Vos figurines situées sur des emplacements de Désert (jaune) dans cette région comptent comme ayant le double de force.

Toutes les Cartes Sélectionnées



Aucune Plaie n'a été jouée, et tous les effets de carte se résolvent à l'issue du combat, nous passons donc à :

Résoudre les majorités de Monuments



Smog (Ra)

Parfait, je suis le seul à avoir une Majorité, je remporte 1 Dévotion liée à la Majorité de Temples.

Résoudre la Bataille

Anubis: 10 (2x3 Dieu & Prisonniers + 2x1 Guerrier + 2 Sécheresse)
Amun:2 (1 Guerrier + 1 Momie de Chat)
Osiris: 1 (1 Dieu)
Ra: 6 (2x1 Guerrier+ 2x1 Momie de Chat+ 2 Sécheresse)

Mini (Anubis)

Génial ! Je gagne encore ! Je remporte donc 1 Dévotion de plus et 3 Fidèles. Et je me débarrasse aussi de toutes ces figurines intruses - adieu les Guerriers et Momies de Chat de Dany et Smog ! Au passage, je piège un autre des Guerriers de Dany sur mon Plateau.

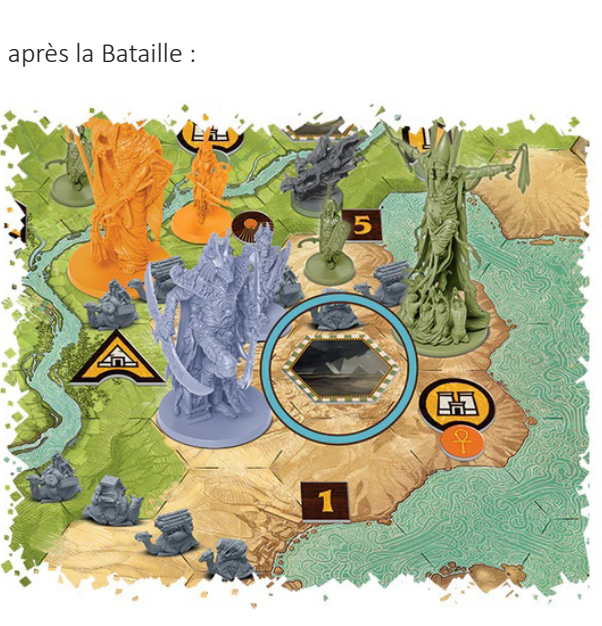
Dany (Amun)

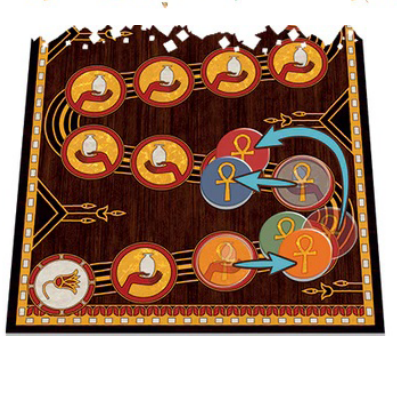
J'ai connu mieux, mais je savais à quoi m'attendre. Au moins je gagne 2 Dévotion pour avoir joué la carte Miracle. Ce n'est pas une perte sèche.

Tobias (Osiris)

Ce n'est pas si grave d'avoir perdu, ça me permet de poser un nouveau jeton Monde Souterrain sur le plateau. Petit à petit, les déplacements vont s'avérer de plus en plus compliqués pour mes adversaires.

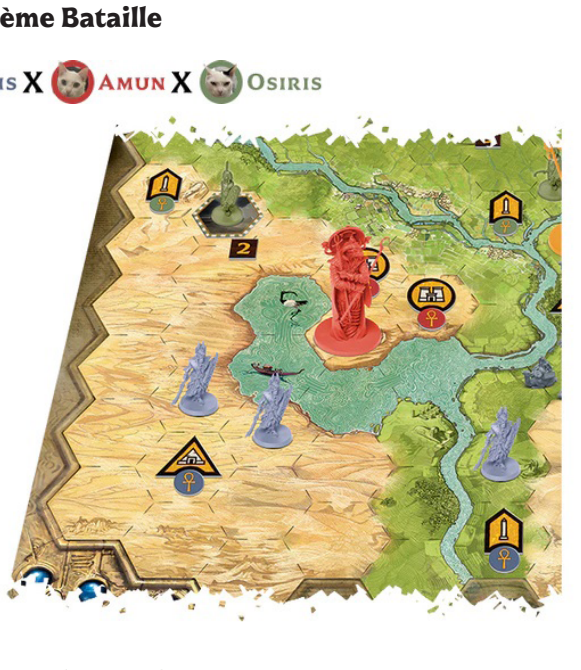
La Région après la Bataille :





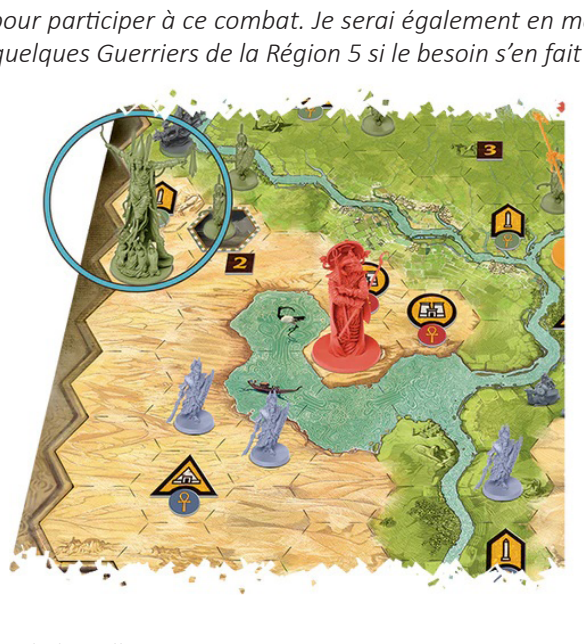
2- Deuxième Bataille

Anubis X Amun X Osiris



Tobias (Osiris)

Il est grand temps d'utiliser ce pouvoir d'Harmonisation aux Obélisques. Je vais déplacer mon Dieu depuis la Région 1 et deux figurines depuis la Région 5 pour participer à ce combat. Je serai également en mesure de rapatrier quelques Guerriers de la Région 5 si le besoin s'en fait sentir.



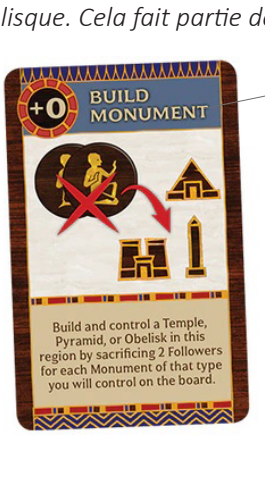
Forces avant la bataille :

Anubis: 2 (2 Guerriers)
Amun:4 (1 Dieu + 3 Temples Harmonisés)
Osiris: 4 (1 Dieu + 2 Guerriers + 1 Momie de Chat)

Phase de Choix de Cartes

Mini (Anubis)

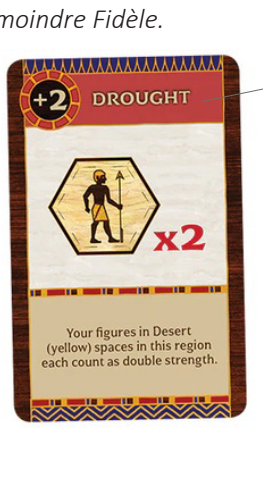
Je vais rester simple et efficace, et jouer Bâtir un Monument pour obtenir un nouvel Obélisque. Cela fait partie de ma stratégie à long terme.


+0 BUILD MONUMENT
Build and control a Temple, Pyramid, or Obelisk in this region by sacrificing 2 Followers for each Monument of that type you will control on the board.

Bâtir un Monument
Bâtissez et contrôlez un Temple, une Pyramide ou un Obélisque dans cette région en sacrifiant 2 Fidèles par Monument de ce type que vous contrôlez sur le plateau.

Dany (Amun)

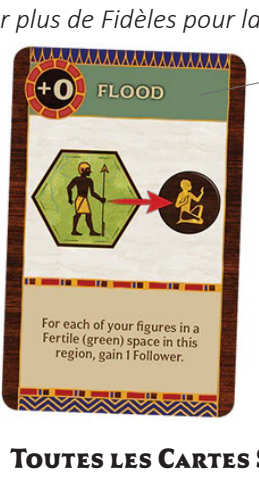
Là, je maîtrise. Je vais jouer Sécheresse et m'assurer la victoire sans avoir à dépenser le moindre Fidèle.


+2 DROUGHT
x2
Your figures in Desert (yellow) spaces in this region each count as double strength.

Sécheresse
Vos figurines situées sur des emplacements de Désert (jaune) dans cette région comptent comme ayant le double de force.

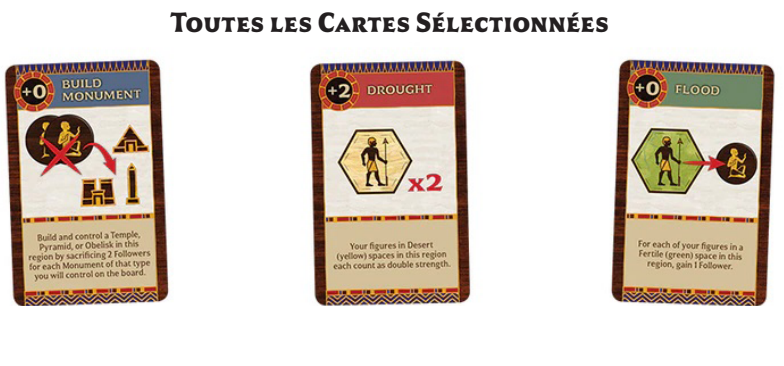
Tobias (Osiris)

Je sais que je n'ai aucune chance de gagner cette Bataille puisque le Dieu de Dany est Harmonisé aux Temples. Je vais jouer la carte Crue de manière à avoir plus de Fidèles pour la prochaine bataille.


+0 FLOOD
For each of your figures in a Fertile (green) space in this region, gain 1 Follower.

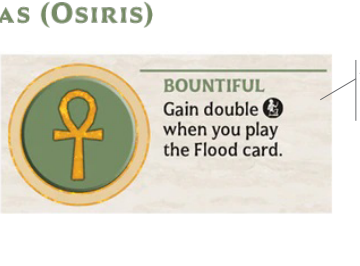
Crue
Pour chacune de vos figurines situées sur un emplacement Fertile (vert) dans cette région, gagnez 1 Fidèle.

Toutes les Cartes Sélectionnées



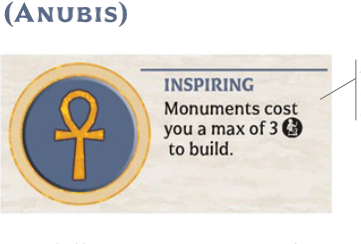
Résoudre les autres effets de carte

Tobias (Osiris)


BOUNTIFUL
Gain double when you play the Flood card.

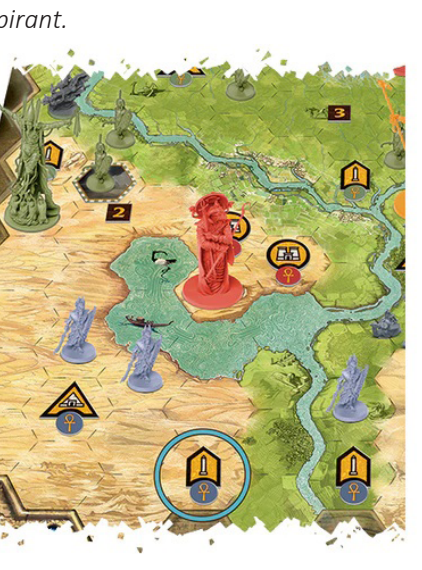
Abondance
Gagnez le double de Fidèles lorsque vous jouez la carte Crue.

Mini (Anubis)


INSPIRING
Monuments cost you a max of 3 to build.

Inspirant
Les Monuments vous coûtent un max. de 3 Fidèles à bâtir.

J'obtiens mon Obélisque en ne sacrifiant que 3 Fidèles grâce à ma capacité d'Ankh Inspirant.



Résoudre les majorités de Monuments

- Mini (Anubis) gagne 1 Dévotion pour la Majorité des Pyramides.
- Dany (Amun) gagne 2 Dévotion pour la Majorité des Temples.
- Personne ne reçoit de Dévotion pour la Majorité des Obélisques puisqu'il y a une égalité.

Résoudre la Bataille

Anubis: 2 (2 Guerriers)

Amun:10 (2x4 Dieu & Temples Harmonisés + 2 Sécheresse)

Osiris: 4 (1 Dieu + 2 Guerriers + 1 Momie de Chat)

Dany (Amun)

Je savais que j'allais remporter la victoire lors de cette bataille. Je reçois 1 Dévotion pour la victoire, et j'ai tué 2 Guerriers appartenant à Mini, 2 autres appartenant à Tobias ainsi que sa Momie de Chat. Je suis plutôt satisfaite du résultat, tout bien considéré.

Tobias (Osiris)

Je pourrais déplacer l'un de mes jetons Monde Souterrain dans cette région, mais je suis satisfait des emplacements où ils se trouvent déjà, je vais donc les y laisser.

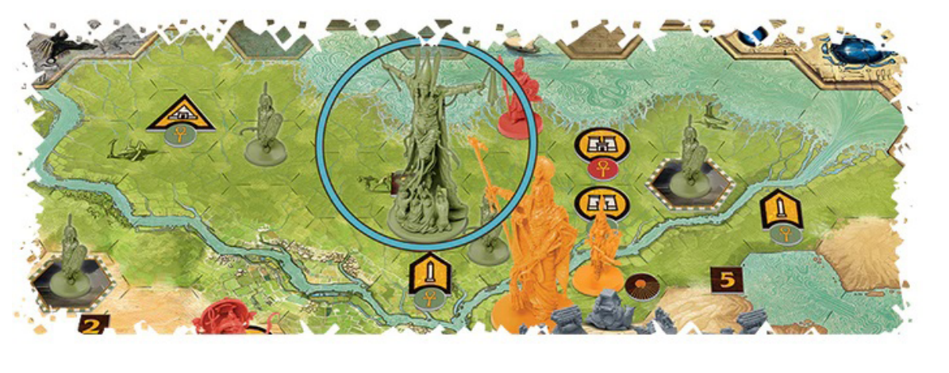
Région après la Bataille :

3- Troisième Bataille

Amun X Osiris

Tobias (Osiris)

Une autre bataille. Je vais rapatrier mon Dieu depuis la Région 2, il me donnera un peu plus de puissance ici.



Forces avant la Bataille :

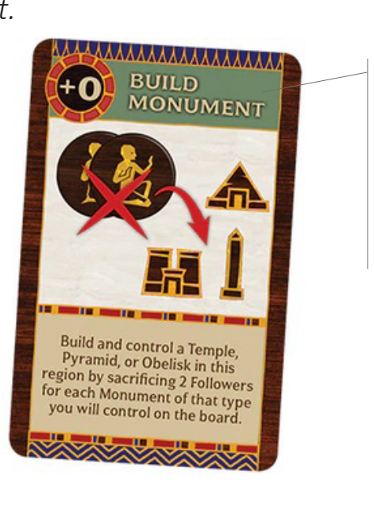
Osiris: 4 (1 Dieu + 3 Guerriers)

Amun:1 (1 Guerrier)

Phase de Choix de Cartes

Tobias (Osiris)

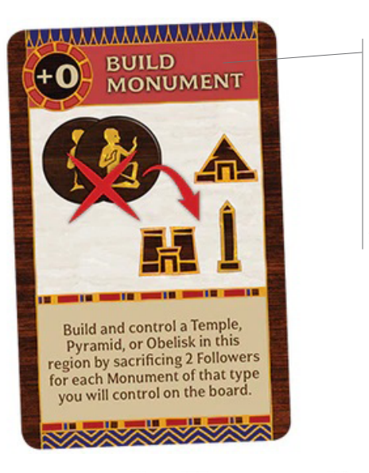
Les choses me paraissent bien engagées, je vais donc jouer la carte Bâtir un Monument.


+0
BUILD MONUMENT
Build and control a Temple, Pyramid, or Obelisk in this region by sacrificing 2 Followers for each Monument of that type you will control on the board.

Bâtir un Monument
Bâtissez et contrôlez un Temple, une Pyramide ou un Obélisque dans cette région en sacrifiant 2 Fidèles par Monument de ce type que vous contrôlez sur le plateau.

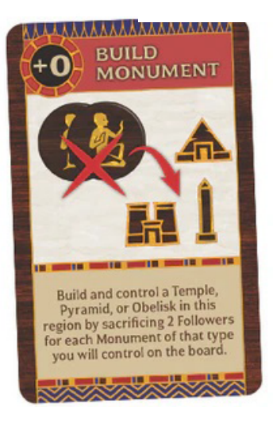
Dany (Amun)

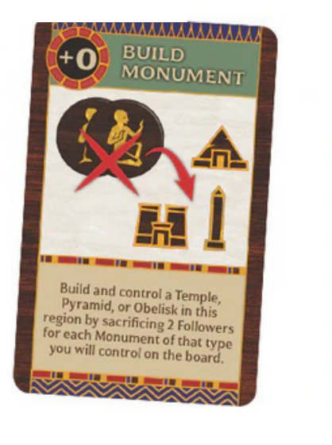
L'issue de cette bataille me paraît déjà gravée dans le marbre... humour égyptien. Je vais jouer la carte Bâtir un Monument.


+0
BUILD MONUMENT
Build and control a Temple, Pyramid, or Obelisk in this region by sacrificing 2 Followers for each Monument of that type you will control on the board.

Bâtir un Monument
Bâtissez et contrôlez un Temple, une Pyramide ou un Obélisque dans cette région en sacrifiant 2 Fidèles par Monument de ce type que vous contrôlez sur le plateau.

Toutes les Cartes Sélectionnées


+0
BUILD MONUMENT
Build and control a Temple, Pyramid, or Obelisk in this region by sacrificing 2 Followers for each Monument of that type you will control on the board.


+0
BUILD MONUMENT
Build and control a Temple, Pyramid, or Obelisk in this region by sacrificing 2 Followers for each Monument of that type you will control on the board.

Résoudre les autres effets de carte

Tobias (Osiris)

On dirait bien que nous avons tous les deux choisi de Bâtir un Monument. En cas d'égalité, comme ici, c'est le joueur ayant le moins de Dévotion qui commence.. En tant que tel, je vais sacrifier 4 Fidèles et m'offrir un nouveau Temple. Cela m'accordera la Majorité des Temples dans cette région, un coup de pouce bienvenu.

Dany (Amun)

Tobias semble rechercher la Majorité des Temples, mais je ne pense pas que je vais lui laisser ce privilège. Je vais donc sacrifier 3 Fidèles (du fait de mon pouvoir Inspirant) et également bâtir un Temple. Nous serons donc à égalité et personne n'obtiendra la Majorité de Temples ici. Quoi que je construise se serait soldé par une égalité avec lui, alors autant en profiter pour lui retirer le pain de la bouche (et poser les premières pierres d'un gain plus grand encore).

Résoudre les majorités de Monuments

Tobias (Osiris)

Bon, apparemment, Dany n'était pas d'accord pour me laisser toutes les majorités dans cette région, je vais devoir me contenter de la Majorité des Pyramides et des Obélisques. 2 Dévotions, c'est pas si mal déjà.

Dany (Amun)

Personne n'obtient la Majorité des Temples, du coup, mais à cet instant précis, je préfère empêcher Tobias de gagner plus de Dévotion. Le résultat en vaut la chandelle.

Résoudre la Bataille

Osiris: 4 (1 Dieu + 3 Guerriers)

Amun:1 (1 Guerrier)

Tobias (Osiris)

Je commence enfin à gagner quelques batailles, ma stratégie porte ses fruits. Je remporte 1 Dévotion pour ma victoire, et je tue le Guerrier de Dany.

4- Quatrième Bataille

Mini (Anubis)

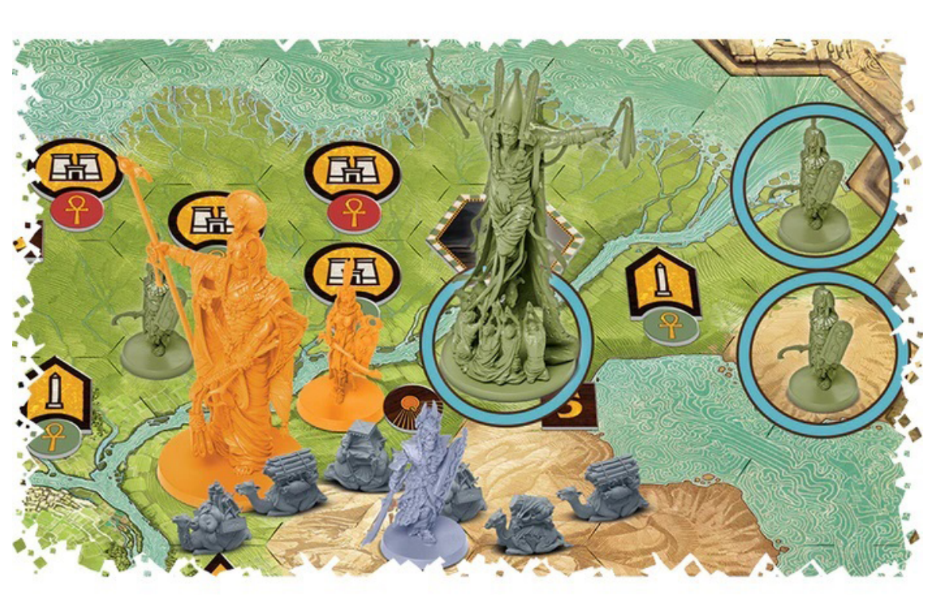
Être le seul à occuper cette région continue d'avoir ses avantages. Je n'ai pas de raison de le faire, je ne vais donc pas utiliser l'Harmonisation aux Obélisques. En lieu et place, je vais simplement collecter ma Dévotion pour la dominance, et 1 autre pour la Majorité des Obélisques. 2 Dévotions sans bouger le coussinet, j'aime.

5- Cinquième Bataille

Osiris X Ra

Tobias (Osiris)

Comme prévu plus tôt, je vais utiliser mon pouvoir Harmonisé aux Obélisques pour rapatrier mon Dieu et 2 Guerriers ici pour la bataille.



Forces avant la Bataille :

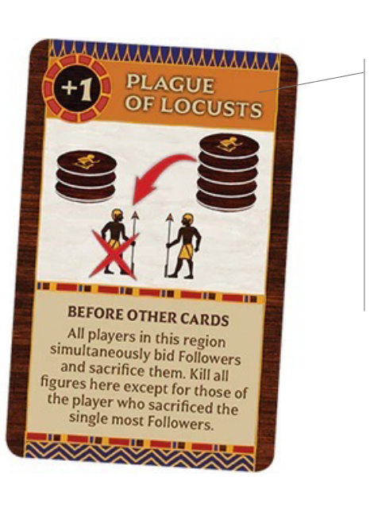
Osiris: 3 (1 Dieu + 2 Guerriers)

Ra: 2 (1 Dieu + 1 Guerrier)

Phase de Choix de Cartes

Smog (Ra)

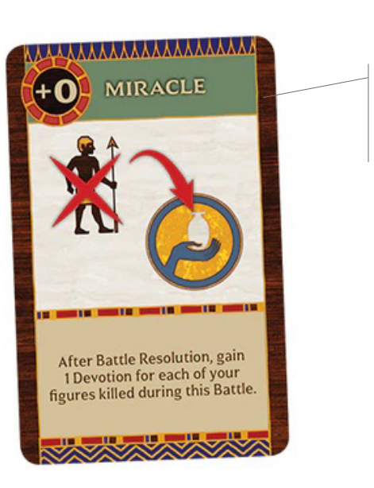
Si je joue la Plaie, je peux plus ou moins nettoyer la Région. Comme en plus j'ai le jeton de Bataille Décisive puisque c'est moi qui ai initié ce Conflit, je vais partir là-dessus.


+1
PLAGUE OF LOCUSTS
BEFORE OTHER CARDS
All players in this region simultaneously bid Followers and sacrifice them. Kill all figures here except for those of the player who sacrificed the single most Followers.

Plaie de Sauterelles
Avant toute autre carte
Tous les joueurs présents dans cette région misent simultanément des Fidèles, puis les sacrifient. Tuez toutes les figurines, sauf celles du joueur unique ayant sacrifié le plus de Fidèles.

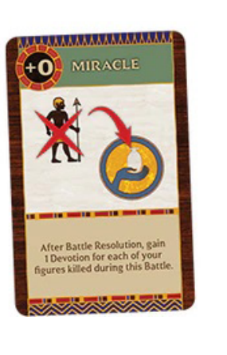
Tobias (Osiris)

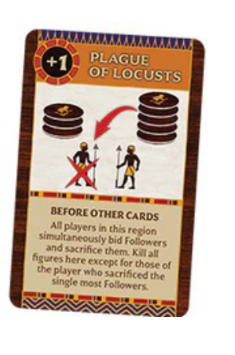
J'ai dans l'idée que Smog va vraiment tout donner pour essayer de gagner cette bataille. Fort bien. Je vais jouer Miracle pour obtenir le maximum de Dévotion suite à ce combat.


+0
MIRACLE
After Battle Resolution, gain 1 Devotion for each of your figures killed during this Battle.

Miracle
Après la résolution du Combat, gagnez 1 Dévotion pour chacune de vos figurines tuées en Combat.

Toutes les Cartes Sélectionnées


+0
MIRACLE
After Battle Resolution, gain 1 Devotion for each of your figures killed during this Battle.


+1
PLAGUE OF LOCUSTS
BEFORE OTHER CARDS
All players in this region simultaneously bid Followers and sacrifice them. Kill all figures here except for those of the player who sacrificed the single most Followers.

Résoudre la Plaie

Nombre de Fidèles avant l'enchère :

Osiris: 3

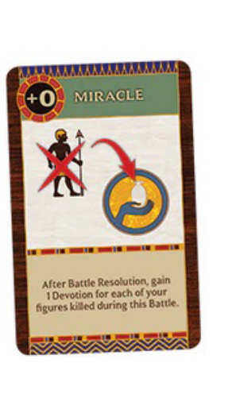
Ra: 3

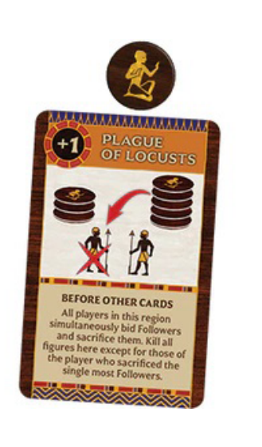
Smog (Ra)

Ah, Miracle. J'en conclus que Tobias souhaite conserver ses Fidèles à tout prix. Je vais donc miser 1 unique Fidèle, ce qui devrait suffire à m'obtenir la victoire.

Tobias (Osiris)

Perdre des Fidèles maintenant ne me sert à rien. Je ne vais pas en miser un seul.




+1
PLAGUE OF LOCUSTS
BEFORE OTHER CARDS

Résoudre les majorités de Monuments

Tobias (Osiris)

Il n'y a qu'une Majorité à obtenir ici, celle des Obélisques - et c'est moi qui l'ai. Je reçois donc 1 Dévotion.

Résoudre la Bataille

Osiris: 1 (1 Dieu)

Ra: 3 (1 Dieu + 1 Guerrier + 1 Plaie de Sauterelles)

Smog (Ra)

Je remporte cette bataille, et quelle bataille ! Je gagne 3 Fidèles grâce à ma capacité Autoritaire, 3 Dévotions parce que j'ai remporté le combat, parce que j'ai un Guerrier Radiant ici et aussi par l'effet de Glorieux. Voilà qui me permet de décoller enfin.

Tobias (Osiris)

Je ne peux pas gagner à chaque fois. Et puis, parfois, les défaites m'arrangent. Je reçois tout de même 2 Dévotions grâce à Miracle. Et je ne déplace toujours aucun jeton Monde Souterrain, ils sont toujours bien là où ils se trouvent.

* * *

Et voilà, le second Conflit s'est achevé.

Quelles stratégies fonctionnent, et quelles autres seraient à revoir ? Nous le saurons en suivant la partie. Restez connectés pour ne pas manquer le prochain rapport de bataille !

* * *

A'nekh djet!

Actu #32

Sobek - Le Dieu Crocodile

Ii-wey backers !

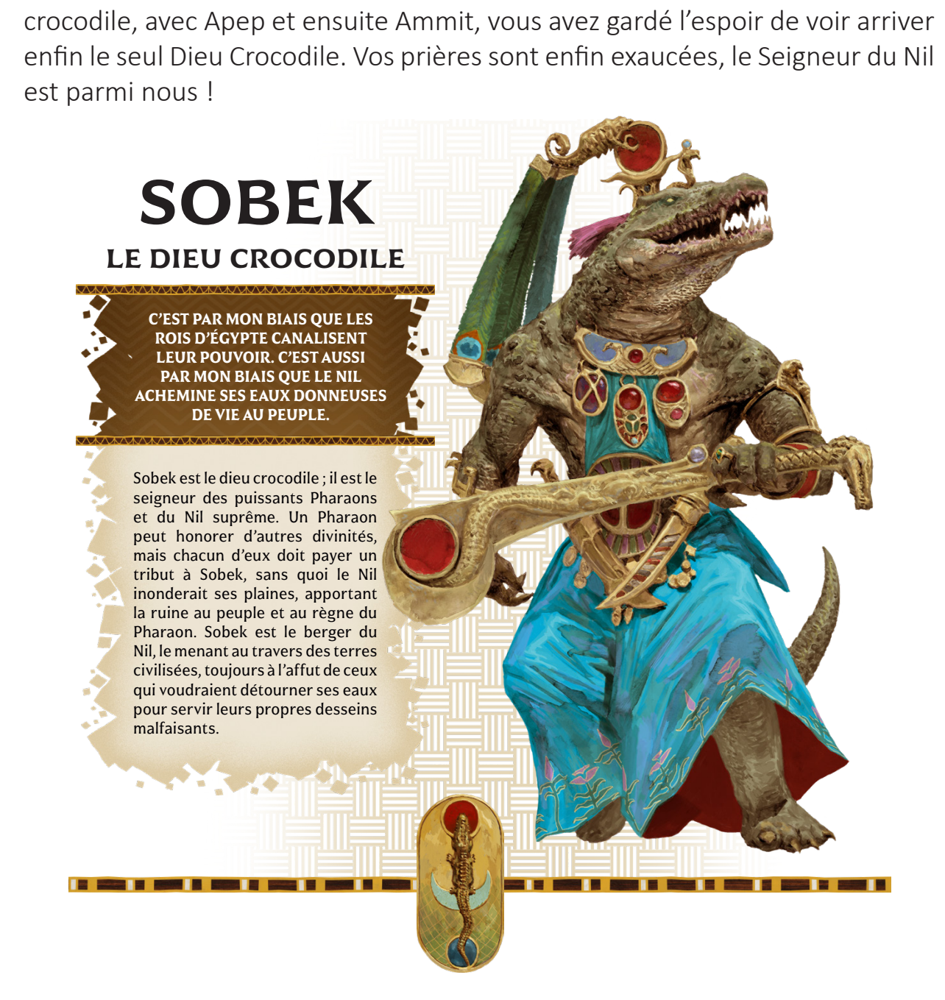
Un autre Stretch Goal est derrière nous, et Ptah est maintenant en mesure d'envoyer ses Prêtres influencer Pharaon !

PRÊTRES DE PTAH
3 Figurines de Prêtre
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$2,155K

Au cas où vous n'en auriez pas entendu parler, les Prêtres, la Politique et le Palais Royal ont récemment fait l'objet d'une Extension en Achat Optionnel. Oh, et puis des Sphinx aussi !

EXTENSION PHARAON
1 FIGURINE DORÉE DE PHARAON, 30 FIGURINES DE PRÊTRES, 1 PLATEAU PALAIS, 40 CARTES POLITIQUE, 5 JETONS SPHINX, 4 CARTES SPHINX
ANKH
PHARAOH
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
PLATEAU PALAIS CARTON EPAIS
5x 3D SPHINX
SCENARIOS
$45
SRP $50

Vous nous l'avez réclamé depuis le début de la campagne. Crocodile après crocodile, avec Apep et ensuite Ammit, vous avez gardé l'espoir de voir arriver enfin le seul Dieu Crocodile. Vos prières sont enfin exaucées, le Seigneur du Nil est parmi nous !



SOBEK

LE DIEU CROCODILE

C'EST PAR MON BIAIS QUE LES ROIS D'ÉGYPTE CANALISENT LEUR POUVOIR. C'EST AUSSI PAR MON BIAIS QUE LE NIL ACHEMINE SES EAUX DONNEUSES DE VIE AU PEUPLE.

Sobek est le dieu crocodile ; il est le seigneur des puissants Pharaons et du Nil suprême. Un Pharaon peut honorer d'autres divinités, mais chacun d'eux doit payer un tribut à Sobek, sans quoi le Nil inonderait ses plaines, apportant la ruine au peuple et au règne du Pharaon. Sobek est le berger du Nil, le menant au travers des terres civilisées, toujours à l'affut de ceux qui voudraient détourner ses eaux pour servir leurs propres desseins malfaisants.

Une fois de plus nous nous attelons à la tâche ardue de débloquer entièrement un Dieu en Exclusivité Kickstarter. Un Dieu a besoin de tout un tas de composants qui lui sont associés, dans Ankh : Les Dieux d'Égypte. Aussi, cet effort nous demandera plusieurs Stretch Goals à accomplir. Y parviendrons-nous, alors qu'il reste moins d'une semaine dans la campagne ? Agitons ces eaux trop calmes pour inviter le grand crocodile à prendre part à la bataille pour l'immortalité !

Commençons par invoquer la puissance du Nil en personne, le grand Sobek !

SOBEK
1 Figurine de Dieu
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$2,245K

Si nous atteignons $2,245k, tous les backers recevront la figurine de Sobek, dans toute sa gloire divine, en Exclusivité Kickstarter !

Sobek Sculpté par Jose Roig

Sobek est le Seigneur du Nil, le puissant fleuve qui apporte la vie à toute l'Égypte, mais qui peut également répandre la dévastation dans sa fureur débridée. Sobek peut occuper un emplacement aquatique comme s'il s'agissait d'un emplacement normal, et puisque les emplacements aquatiques comptent comme faisant partie de toutes les Régions auxquelles ils sont adjacents, Sobek peut exercer son influence sur de nombreuses batailles au cours d'un unique événement Conflit.

Plus encore, Sobek est capable de diriger les eaux du Nil et de modifier les terres selon son bon vouloir. Après que sa figurine a été déplacée sur un emplacement adjacent à un emplacement Eau ou Fleuve, il peut y placer l'un de ses 3 jetons Eau, le transformant en emplacement Eau de manière permanente. Tout dromadaire placé sur ses arêtes est défaussé - cependant, Sobek ne peut pas utiliser ses emplacements Eau spéciaux pour diviser une Région en deux. Toutefois, cette capacité peut avoir un effet dévastateur lorsqu'elle est utilisée intelligemment. Sobek peut ainsi interdire l'accès à certains points stratégiques aux autres Dieux, mais aussi mettre en place un poste d'observation depuis lequel Sobek pourra maintenir le contrôle sur plusieurs Régions à la fois. Si Apep et/ou Ammit sont également en jeu, le Dieu des Crocodiles ferait bien de les convertir à sa cause, utilisant ses emplacement Eau spéciaux pour créer une invincible armée de Crocodiles !

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Sobek Peint par Angel Giraldez

Tout de suite après Sobek vient son armée dévouée.

GUERRIERS DE SOBEK
6 Figurines de Guerrier
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$2,325K

Si nous atteignons $2,325k, tous les backers recevront 6 figurines de Guerrier de Sobek, en Exclusivité Kickstarter !

Guerrier de Sobek Sculpté par Jose Roig

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Guerrier de Sobek Peint par Angel Giraldez

Bien entendu, Sobek a également besoin de ses Prêtres pour exercer son influence dans la toute nouvelle extension Pharaon !

PRÊTRES DE SOBEK
3 Figurines de Prêtre
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$2,380K

Si nous atteignons $2,380k, tous les backers recevront 3 figurines de Prêtre de Sobek, en Exclusivité Kickstarter !

Prêtre de Sobek Sculpté par Jose Roig

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Guerrier de Sobek Peint par Angel Giraldez

Et pour en finir avec les besoins de Sobek, recouvrez d'eau (et d'un peu de sucre en poudre... Naaaan... Ah ? Bon) et d'éléments.

ÉLÉMENTS DE SOBEK
3 Jetons Eau en plastique
16 Jetons Ankh
1 Plateau de Dieu
1 Plateau de Dieu lié
6 Cartes de Bataille
2 petits et 2 grands anneaux de socles
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$2,420K

Si nous atteignons $2,420k, tous les backers recevront le reste des éléments de jeu nécessaires à la présence de Sobek en jeu, en Exclusivité Kickstarter. Ce qui inclut :

3 jetons Eau en plastique gravé
16 jetons Ankh aux couleurs de Sobek
1 Plateau de Dieu Sobek
1 Plateau de Dieu Fusionné Sobek
6 cartes Combat Sobek
2 petits socles de figurines aux couleurs de Sobek.
2 grands socles de figurines aux couleurs de Sobek.

Une fois Sobek entièrement débloqué, les joueurs auront un autre choix de Dieu à jouer.
Veuillez cependant noter que ceci ne change en rien le nombre maximum de joueurs, qui est toujours de 5.

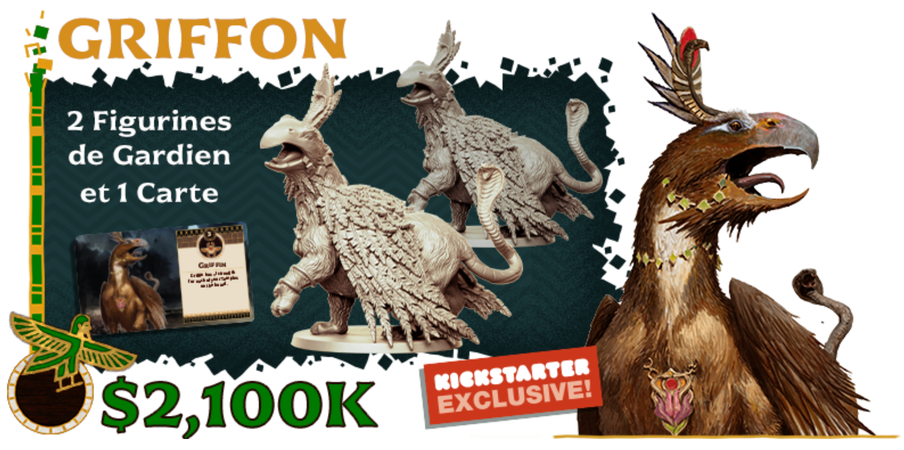
A'nekh djet !

Actu #31

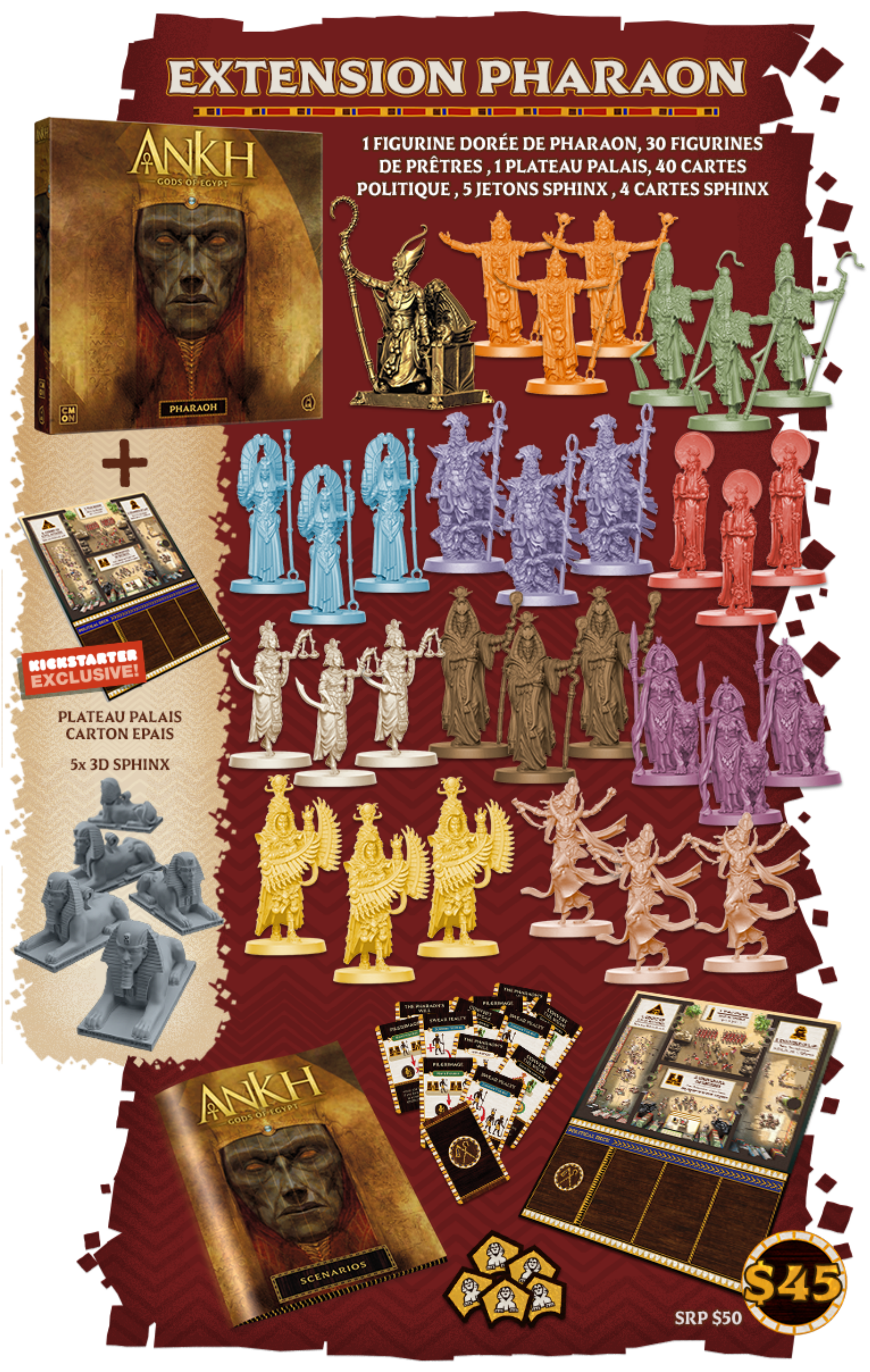
Le Dieu Créateur en appelle à ses Prêtres !

Ii-wey backers !

Vous avez libéré le roi des bêtes !

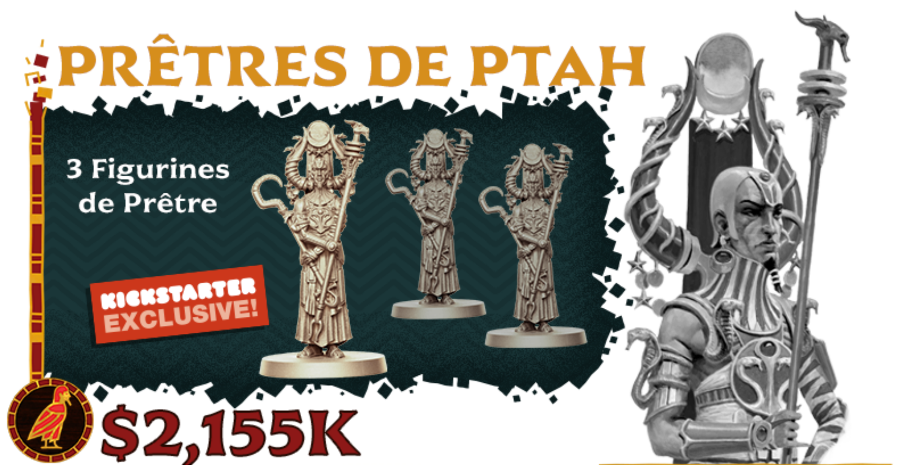

GRIFFON
2 Figurines de Gardien et 1 Carte
$2,100K
KICKSTARTER EXCLUSIVE!

Les dernières foulées de ce stretch-goal ont très certainement bénéficié de l'accélération apportée par Décret Royal, grâce à l'addition récente de l'extension Pharaon à liste de nos Achats Optionnels.

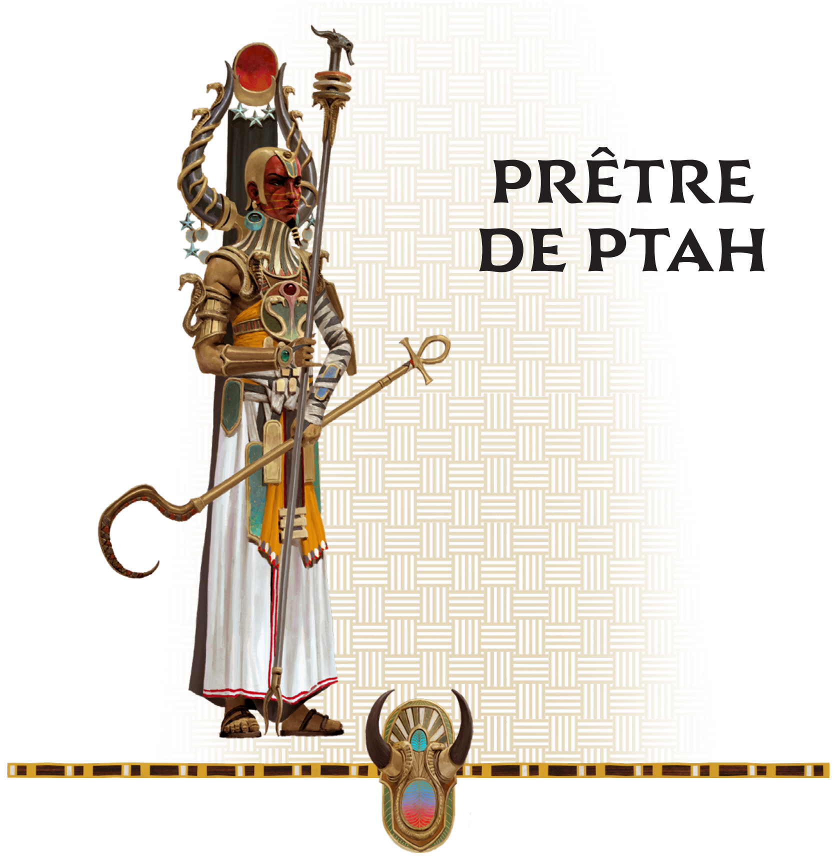

EXTENSION PHARAON
1 FIGURINE DORÉE DE PHARAON, 30 FIGURINES DE PRÊTRES , 1 PLATEAU PALAIS, 40 CARTES POLITIQUE , 5 JETONS SPHINX , 4 CARTES SPHINX
ANKH
GODS OF EGYPT
PHARAOH
+
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
PLATEAU PALAIS CARTON EPAIS
5x 3D SPHINX
ANKH
GODS OF EGYPT
SCENARIOS
$45
SRP $50

L'extension Pharaon apporte avec elle son lot de Prêtres pour chaque Dieu de la boîte de base et pour l'extension Panthéon. Toutefois, il y a maintenant un dieu de plus dans ce jeu, et il doit lui aussi avoir accès au Palais Royal !

Ce nouveau Stretch Goal permettra à Ptah d'avoir lui aussi accès aux Prêtres dont il a besoin pour obtenir les faveurs de Pharaon.


PRÊTRES DE PTAH
3 Figurines de Prêtre
KICKSTARTER EXCLUSIVE!
$2,155K

Si nous atteignons les $2,155k, tous les backers obtiendront 3 figurines de Prêtres de Ptah, en Exclusivité Kickstarter !


PRÊTRE DE PTAH

Prêtre de Ptah Sculpté par Michael Jenkins

Notez que les figurines sont fournies non peintes

Prêtre de Ptah Peint par Angel Giraldez

A'nekh djet!