

Règle du jeu

# THEOPOLIS

LES BÂTISSEURS DU CIEL



## APERÇU ET BUT DU JEU

Amoureux de Dieu et des Hommes, vous voulez mener vos concitoyens au Ciel, en bâtissant votre cité.

*« Deux amours ont donc bâti deux cités :  
l'amour de soi jusqu'au mépris de Dieu, la cité de la Terre,  
l'amour de Dieu jusqu'au mépris de soi, la cité de Dieu. »*  
Saint Augustin, La Cité de Dieu, XIV,28,1.

### 3 CHEMINS POUR Y PARVENIR

I

Perdre tous les points originels de sa cité.

II

Cumuler au moins 10 pierres d'édifice dans sa cité.

III

Posséder dans sa cité les 3 sacrements d'initiation  
+ 1 sacrement de guérison  
+ 1 sacrement de mission.

*« Il vaut mieux suivre le bon chemin en boitant que le mauvais d'un pas ferme. »*

## PRÉPARATION DU JEU

- Chaque joueur reçoit une fiche aide de jeu.
- Chaque joueur choisit une couleur de pion et en place un sur la case 20 du décompteur de points originels (sur son aide de jeu) et un autre sur le compteur de pierres d'édifice (case 0).
- Chaque joueur commence avec 20 points originels et 0 pierre d'édifice.

## PRÉPARATION DE LA PIOCHE

**RETIREZ** la carte **APOCALYPSE** de la pioche ainsi que les cartes **SAINT PATRON** et **RESSOURCE**.

Mélangez la pioche, puis placez la carte **APOCALYPSE** au hasard dans les 10 dernières cartes de la pioche.



## MISE EN PLACE DU PLATEAU

### Exemple de configuration à 2 joueurs



**POSITIONNEZ** les 3 tas de cartes **RESSOURCE** face visible sur le côté, ainsi que 8 cartes de la pioche face visible au milieu du jeu : c'est le plateau (*voir la configuration en exemple*).

Si une carte **DÉSASTRE** sort, mettez-la immédiatement dans le défausse à côté de la pioche, face visible, puis remplacez-la.

**DISTRIBUEZ** 4 cartes face cachée à chaque joueur. Chaque cité commence avec une ressource **FOI**, **ÉSPERANCE** et **CHARITÉ** face visible dans sa cité.



Distribuez au hasard une carte **SAINT PATRON**. Chaque joueur la place face visible dans le Ciel de sa cité. Le joueur dont la carte **SAINT PATRON** possède le plus petit chiffre (en haut à droite) commence.

## CONSTRUIRE SA CITÉ



Il existe 3 cartes RESSOURCE:  
la *Foi*, l'*Espérance*, et la *Charité*.

**POUR JOUER UNE CARTE**  
depuis votre main jusqu'à  
votre cité, il faut payer le  
coût indiqué en haut à  
gauche de la carte.

Les cartes **RESSOURCE**, utilisable une fois par  
tour, permettent de jouer les cartes de votre **MAIN**  
(pas les cartes du plateau). Vous en avez 3 dans  
votre cité en début de partie (une de chaque).  
Vous pouvez en mettre une supplémentaire par  
tour, gratuitement, directement dans votre cité  
sans passer par votre main.



Pour ajouter la merveille à  
votre cité, cela vous coûtera  
4 ressources *Espérance*,  
4 ressources *Foi*, et  
4 ressources *Charité*.



Pour ajouter cet évêque à  
votre cité, cela vous coûtera  
1 ressources *Charité*,  
1 ressources *Foi*, et  
1 ressource *Espérance*.

## DÉROULEMENT DU JEU

### AU DÉBUT DE VOTRE TOUR

Au début de votre tour, vous perdez autant de points originels que le cumul des  
points des Hommes qui sont dans votre cité.

## PENDANT VOTRE TOUR

Pendant votre tour, vous pouvez réaliser **3 actions** dans l'ordre de votre choix:

**I**

Mettre **UNE** ressource de votre choix directement dans votre cité (sans passer par votre main).

**II**

Remplacer **UNE** carte de votre main avec une carte du plateau (hors cartes **RESSOURCE**).

**III**

Jouer **une ou plusieurs cartes de votre main** (pas du plateau), tant que vous avez les ressources nécessaires dans votre cité (**utilisables une fois par tour**).

## À LA FIN DE VOTRE TOUR

À la fin de votre tour, complétez votre main en choisissant des cartes du plateau (**hors cartes RESSOURCE**) jusqu'à avoir 4 cartes en main, puis complétez le plateau avec des cartes de la pioche.

*On remplace carte par carte, si une carte **DÉSASTRE** arrive sur le plateau, celui-ci est immédiatement résolu puis mis à la défausse et la carte est remplacée par une carte de la pioche. On continue jusqu'à ce qu'il y ait 8 cartes sur le plateau.*

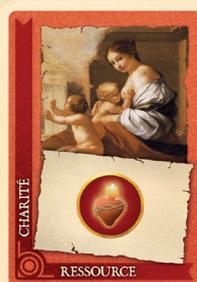
### REMARQUES IMPORTANTES

- Pendant votre tour, les actions I, II et III peuvent être jouées dans l'ordre de votre choix.
- Si un effet retire une carte du plateau, on la remplace immédiatement par une carte de la pioche.

### ASTUCE

*Vous pouvez incliner vos cartes **RESSOURCE** d'un demi-tour pour indiquer que vous les avez utilisées ce tour-ci afin d'éviter de les utiliser 2 fois dans le tour.*

*Vous les remettrez à l'endroit à la fin de votre tour.*



# LES AUTRES TYPES DE CARTES



## LES ÉDIFICES

Les cartes **ÉDIFICE** vous donnent autant de pierres d'édifice que le chiffre indiqué en bas à gauche de la carte.



Si un édifice est détruit, vous perdez les points d'édifices de la carte.



## LES HOMMES

AU DÉBUT DE VOTRE TOUR, vous perdez autant de points originels que le chiffre indiqué en bas à gauche de votre carte HOMME. Déplacez alors votre pion sur le décompteur des points originels.



## LES SYMBOLES ET LES SACREMENTS

Les **SACREMENTS** sont obtenus en combinant des cartes. Toutes les combinaisons ainsi que les effets de chaque sacrement sont décrits dans les aides de jeu. Mettez un pion de votre couleur dès que vous en obtenez un.



Si une des cartes de la combinaison quitte votre cité, **vous perdez immédiatement le sacrement et son effet**, retirez alors votre pion de la fiche joueur. Une carte peut servir pour plusieurs combinaisons.

**EXEMPLE:** si vous possédez une carte **PRÊTRE** et les symboles **PAIN ET VIN** et **HUILE DES MALADES**, vous obtenez les deux sacrements **Eucharistie** et **Sacrement des Malades**.

## LES DÉSASTRES



Les effets des cartes **DÉSASTRE** se déclenchent dès qu'elles arrivent sur le plateau. Elles sont ensuite mises dans la défausse et remplacées par une carte de la pioche.

Vous pouvez avoir une carte **DÉSASTRE** dans votre main de départ. À vous de choisir le bon moment pour la mettre sur le plateau, lors de votre échange de carte.



## LES SAINTS PATRONS

Choisies en début de partie, les cartes **SAINT PATRON** confèrent un effet bonus à la cité qu'elles protègent. Cet effet est immédiat et permanent, selon la précision donnée sur la carte. Elles permettent aussi de savoir qui commence.

# FIN DE LA PARTIE

La partie peut s'achever de cinq façons différentes.

A l'instant où vous réunissez les conditions nécessaires pour gagner la partie, vous ne finissez pas votre tour, c'est gagné !

## SCENARIO 1 : L'APOCALYPSE



Dès que la carte **APOCALYPSE** arrive sur le plateau, la partie s'arrête.

Pour déterminer le vainqueur, on compte les points de la manière suivante :

2x le nombre de pierres d'édifice

+

3x le nombre de sacrements dans votre cité

-

1x le nombre de points originels.

### EXEMPLE

Le joueur A cumule à l'arrivée de la carte **APOCALYPSE** 6 pierres d'édifice, 5 points originels et 3 sacrements. Il obtient donc  $2 \times 6 + 3 \times 3 - 1 \times 5 = \underline{16}$  points.

Le joueur B cumule à l'arrivée de la carte **APOCALYPSE** 8 pierres d'édifice, 10 points originels et 4 sacrements. Il obtient donc  $2 \times 8 + 3 \times 4 - 1 \times 10 = \underline{18}$  points.

**Le joueur B est donc vainqueur.**

## SCENARIO 2 ET 3 : POINTS ORIGINELS ET POINTS DE SAINTETÉ

Dès qu'un joueur a perdu ses 20 points originels ou cumule 10 pierres d'édifice, il gagne la partie.

## SCENARIO 4 ET 5 : MERVEILLE ET SACREMENTS

Dès qu'un joueur a ajouté la carte **MERVEILLE** à sa cité ou possède les 5 sacrements minimum requis (voir aide de jeu), il gagne la partie.



**SI VOUS LE SOUHAITEZ, LA PARTIE PEUT CONTINUER POUR LES AUTRES JOUEURS JUSQU'À CONNAÎTRE LE CLASSEMENT FINAL.**

# CAS SPÉCIFIQUES

Les cartes **ÉVÊQUE** permettent de récupérer des cartes dans les cités voisines. Lorsqu'une carte récupérée de cette manière arrive dans votre cité, son effet (s'il y en a un) se déclenche immédiatement.

Exemple: si vous récupérez une carte **CAVEAU** grâce à votre carte **ÉVÊQUE**, alors vous pouvez remplacer une carte du plateau par une carte de la défausse.

Les évêques ne sont pas des prêtres pour obtenir les sacrements.

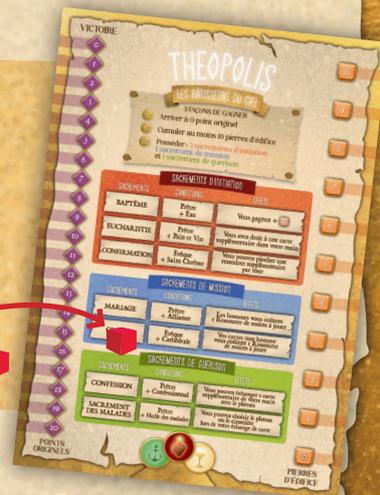
## Nombre de cartes en main

Exemple: Si vous perdez le sacrement de l'Eucharistie ou si vous perdez votre carte **MOINE** alors que vous avez encore 5 cartes en main, vous gardez vos 5 cartes jusqu'à la prochaine fois où vous reférez votre main (votre taille de main ne pourra alors être plus que de 4 cartes).

Pour les cartes **DÉSASTRE** : en cas d'égalité entre **TOUS** les joueurs, le désastre ne fait pas d'effet. Mais si 1 seul joueur est épargné, alors le désastre s'applique.

## ASTUCE

Lorsque vous obtenez un sacrement, placez un petit pion de votre couleur sur le sacrement correspondant de votre fiche joueur.



Au début de la partie, n'oubliez pas de retirer puis de placer la carte **APOCALYPSE** dans les 10 dernières cartes de la pioche.

# THEOPOLIS



Créateurs : Gilles et Charlotte Marchal  
Développement et commercialisation : Etienne Naruse  
Graphisme et illustration : Sarah Gaglione