

KANTZUME

GODDESS

Composants du jeu

1 Règle
198 cartes dont :
12 Dieu Cartes
90 cartes Guerrier de 18 genres, 5 de chaque
90 cartes Disciple dont :
18 Gardiens Sacrés
48 prêtres
24 évêques
6 Tapis d'énergie



Thème du jeu

C'était l'époque des dieux et des déesses. Zeus « roi des dieux », Poséidon « prince des océans », et Hadès « Dieu des enfers » avaient convenu de séparer le ciel, l'océan et l'enfer. La « déesse de la sagesse » Athéna reprendrait le reste de la terre. Mais les dieux nordiques étaient mécontents de cette décision. Ils ont appelé leurs guerriers et leurs disciples afin de reprendre le monde aux Dieux grecs. Ces dieux au sommet du mont Olympe ont également appelé leurs guerriers pour ce défendre. Au cours de cette guerre des dieux, de nombreux guerriers sont morts et leurs âmes ont été scellées dans une jarre. Et maintenant, l'heure est venue pour vous de les libérer.

Présentation du jeu

Dans ce jeu, vous serez l'un des **Dieux** de la mythologie. Vous pourrez appeler les anciens guerriers et disciples du Can, les rassembler afin de vaincre tous vos adversaires. Le jeu peut être joué en **match individuel** ; si vous jouez de 2 à 6 joueurs. Vous pouvez également jouer le jeu en **match par équipe** ; si vous jouez avec 4 ou 6 joueurs.

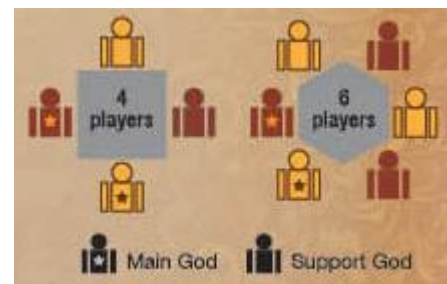
Match par équipe

Chaque joueur choisit soit le côté "Mythologie grecque", soit le côté "Mythologie Nordique", et concentre ses efforts pour vaincre le **Dieu principal (Main Gods)** de ses adversaires.

Les joueurs sont uniformément séparés en 2 équipes.

Chaque équipe doit choisir 1 joueur pour être le **Dieu principal**.

Tous les autres joueurs de l'équipe seront des **Dieux de soutien**. Les joueurs s'assoient autour de la **zone publique** de sorte que les joueurs de la même équipe ne soient pas assis l'un à côté de l'autre.



1. Condition de victoire

Dans un **match par équipe**, il y a seulement 1 condition de victoire, amener les point de vie du **Dieu principal** de l'équipe adverse à 0 **Énergie**.

2. Configuration

2-1. Séparer les **cartes Dieu** par mythologie et distribuer aléatoirement une pile à chaque équipe. (Les **Dieux** de la mythologie grecque ont des cartes numérotées X0001 - x0006. Les **Dieux** de la mythologie nordique ont des cartes numérotées B0001 - B0006). Chaque joueur choisit un **Dieu** dans la pile et le reste est mis de côté. Une fois que chacun a choisi sa propre carte de Dieu, ils les révèlent en même temps.



2-2. Chaque joueur reçoit un **tapis d'énergie**, et place sa carte de **Dieu** dessus. Le **tapis d'énergie** est un compteur de vie. La **carte Dieu** est placée juste à côté de la valeur d'énergie de départ. La valeur d'énergie de départ pour le **Dieu principal** est de **20**. Les **Dieux de Soutien** commencent à **10 énergies**.

2-3. Chaque joueur reçoit **8 cartes de prêtre** et **2 cartes Gardiens Sacrés**. Mélangez les biens, ce sera votre deck de départ. Puis chaque joueur pioche **5 cartes** de ce deck ce sera sa main de départ.

2-4. Mettez ensemble toutes les **cartes de Guerrier** et mélangez-les bien, puis former **6 piles** de même taille. Placer les piles dans la **zone publique** face cachée, et révéler la carte du dessus de chacune d'elle.

Les 3 types de **carte Disciple** auront leur propre pile. Mettez-les dans la **zone publique**.

2-5. Choisir au hasard l'équipe qui jouera en premier. Le jeu commence avec le **Dieu principal** de l'équipe choisie.

Chaque joueur peut jouer n'importe quel nombre de **cartes Guerrier, Disciple ou Aptitude de Dieu** au cours de son tour, si c'est possible. En outre, le joueur actif peut **attaquer** les autres **Dieux** si sa **carte Guerrier** joué à la capacité d'**Attaque**. Une fois que le joueur actif a fini son tour, le joueur assis

à la gauche le joueur actuel commence son tour. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

3. Détails de phase

Un tour se déroulera selon les **5 étapes** suivantes.

3-1. Phase de démarrage

Vous pouvez activer certaines capacités de votre **Dieu** pendant cette phase. La plupart du temps, cette phase se terminera immédiatement et vous passez à la phase suivante.

3-2. Phase de jeu

Vous pouvez activer certaines capacités de votre **Dieu** pendant cette phase. Le joueur actif peut jouer ses **cartes Guerrier** et/ou **Disciple** de sa main au cours de cette phase.

Quant vous jouez certaine **carte Disciple**, vous gagnez autant de **points de foi** qu'il est écrit sur la zone de texte de la carte. Vous pouvez utiliser ces **points de foi** pour **recruter** de nouvelles cartes pour votre **Deck** pendant la **Phase de recrutement** plus tard. Vous pouvez jouer des **cartes Disciple** à tout moment au cours de la **Phase de jeu**. Vous devez résoudre toute les capacités **Actions** que vous avez activées avant de jouer d'autres cartes.

3-3. Phase de recrutement

Au cours de la **phase de recrutement**, vous pouvez dépenser les **points de foi** que vous avez acquis pendant la **Phase de jeu** afin d'acheter de nouvelles cartes pour votre **Deck**. Vous ne pouvez utiliser que les **points de foi** que vous avez récupérée dans le même tour. Une fois votre tour terminé, tous les **points de foi** non utilisé disparaîtront.

Le nombre dans le coin en haut à droite de chaque **carte de Guerrier** et de chaque **carte Disciple** indique le coût de la carte. Vous pouvez obtenir une carte en payant ce montant en **points de foi**.

Exemple de jeu:

Le coût de recrutement de la carte dans l'image de droite sera de **3 points de foi**. Vous pouvez **recruter** autant de cartes que vous le voulez ; si vous avez suffisamment de **points de foi**. Il n'y a aucune limite par tour.



Exemple de jeu:

Le joueur A a gagné **6 points de foi (Faith)** lors de sa **phase de jeu**. Le joueur A peut **recruter** une **Carte de Guerrier** qui coûte **6** ou **recruter** n'importe quelle combinaison de cartes dont le coût total est de **6**. Une fois que vous avez **recruté** une carte, mettez-la sur le **dessus** de votre **Deck**, face vers le bas. Puis révéler la carte suivante, si vous avez **recruté** une carte d'une des **6 piles de cartes de Guerrier** de la **zone publique**.

[Carte Capacité]

Chaque **carte de Guerrier** et **Disciple** dans ce jeu ont une ou plusieurs **capacités** uniques. Il y a 2 types de **capacités de cartes**, appelées «**action**» et «**réaction**». Ils indiquent quand vous êtes en mesure de jouer la carte. Le type de capacité est écrit à gauche de la capacité de la carte. S'il y a 2 ou plusieurs **capacités** sur une carte, vous devez choisir l'une d'elles. Toute autre **capacité** que vous n'avez pas choisie sera tout simplement ignorés.

[Capacité Action]

Vous pouvez jouer la capacité «**Action**» d'une carte de n'importe quelle couleur si c'est la première carte que vous jouez ce tour. La couleur des prochaines cartes devront correspondre à la «**restriction de couleur**».

Règles spécial: les **Cartes Disciple** n'ont pas de couleur. Vous pouvez jouer des **Cartes Disciple** à tout moment pendant votre **phase de jeu** sans vérifier les couleurs.

[Capacité de réaction]

Vous pouvez jouer une capacité de type «**réaction**» que lorsque la capacité vous permet de le faire. Le moment où elle est jouable est écrit dans chacune des capacités de «**réaction**». Les capacités de "**réaction**" ne sont pas sensibles à la «**restriction de couleur**».

[Restriction de couleur]

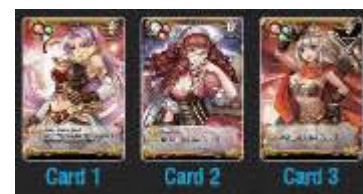
Chaque **carte Guerrier** a un **symbole de couleur** dans le coin supérieur gauche de la carte. Ce symbole indique la couleur de la carte. Il y a aussi des symboles de couleurs plus petites à côté du symbole principal. Ceux-ci sont appelés **symboles de couleur de suivi**.



En règle générale, vous ne pouvez jouer qu'une carte pendant votre **phase de jeu**, mais si vous avez une carte qui correspond à la couleur de l'un des **symboles de couleur de suivi** que vous avez joué, vous pouvez la jouer. Cette nouvelle carte a de nouveaux **symboles de couleur suivi** que vous pouvez utiliser pour enchaîner d'autres cartes à la suite. Cela peut continuer jusqu'à ce que vous manquiez de cartes ou tout simplement que vous n'avez plus de cartes avec les bons **symboles de couleurs** à jouer.

Exemple de Jeu:

Le joueur A joue "Bélier (Aries)" de sa main. La couleur du "Bélier" est en rouge. Les **symboles de couleur de suivi** sur la carte sont verts et argent. Le joueur A possède ces deux **restriction de couleur** à ce point. Le joueur A décide d'utiliser la capacité d'attaquer puis de jouer la prochaine carte avec le **symbole de couleur** argent "Balance(Libra)".



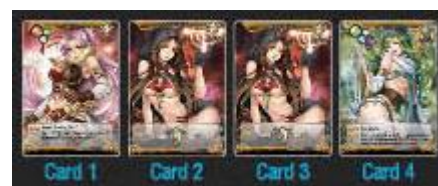
Après avoir joué "Balance", la **restriction de couleur** sera rouge et rouge. Après avoir résolu la capacité de « libra », le joueur A ne peut jouer maintenant qu'une carte avec le **symbole de couleur** rouge. Le joueur A joue ses cartes dans cet ordre.

Règles spécial:

La **restriction de couleur** ne se réinitialise pas, même si vous jouez une **carte de Disciple** après une **carte Guerrier**. Une fois que vous jouez une **carte Disciple**, vous avez toujours la même **restriction de couleur** que vous aviez avant que vous jouiez cette carte.

Exemple de Jeu:

Le joueur B joue sa première carte "Bélier" et résout sa capacité action, puis il joue après 2 **cartes prêtres** (Priest). À ce stade, les seules cartes que le Joueur B peut poser sont du **symbole de couleur** argent et vert.



3-4. Phase de défausse

Une fois que vous avez terminé votre **Phase de recrutement**, défaussez toutes les cartes restantes dans votre main ainsi que celles en jeu. Vous pouvez activer certaines **capacités de Dieu** pendant cette phase.

3-5. Phase de Fin

Piocher dans votre **Deck 5** nouvelles cartes. Si votre deck est vide, mélanger toute votre pile de défausse pour en faire votre nouveau deck. Vous pouvez activer certaines **capacités de Dieu** pendant cette phase.

4. Fin de la partie

Dès que l'**énergie** de n'importe quel **dieu principal** descend à zéro, le jeu se termine et son l'équipe perd. Le jeu ne se termine pas lorsque l'**énergie** d'un **Dieu de soutien** descend à zéro, mais ce **Dieu** sera sous la **condition scellé**.

5. Match individuelles

Dans un match individuel, chaque autre joueur seront votre adversaire.

5-1. Conditions de victoire

Dans un match individuel, il ya 2 conditions de victoire.

Si un **Dieu** gagne 25 points d'**énergie**, ce **Dieu** l'emporte.

Si vous faites descendre tous vos adversaires à 0 énergie, vous gagnez.

5-2. Configuration

Dans un match individuel, l'**énergie** de départ est de 15. Chaque joueur reçoit 2 **cartes Dieu** au hasard, ils peuvent en choisir une entre les deux. Mise à part ces règles spéciales, la configuration est la même que match par équipe. Voir le manuel 4-2.

5-3. Détails de Phase

Même que le match d'équipe. Voir le manuel 4-3.

5-4. Fin de la partie

Il n'y a pas d' "**état scellé**" dans un match individuel.

Une fois que l'énergie d'un joueur tombe à 0, le joueur est simplement retiré du jeu. Le jeu continue avec les joueurs restants. Chaque fois qu'un joueur réussit à atteindre la condition de victoire, le jeu se termine immédiatement.

Détails de mots-clés

Action (Act)

L'action est un type de capacité sur les **cartes Guerrier** et les **cartes Disciple**.

Vous pouvez jouer une **carte Guerrier** et les **cartes Disciple** de votre main pendant votre **Phase de jeu** afin d'utiliser la capacité d'**action**. Si la carte a 2 ou plus capacités d'**action**, vous devez choisir l'une d'elles. Les capacités que vous n'avez pas choisies sont tout simplement ignorées.

Jugement (Adjudication)

Jugement est un type d'action.

Quand une capacité nécessite un **Jugement**, révéler la carte du dessus de votre **deck**. Mettez la carte révélée dans votre pile de **défausse** après la résolution du **jugement**.

Attaque (Attack)

Attaque est un type de capacité d'**action**.

Lorsque vous déclarez une **attaque**, choisissez un **Dieu** contrôlé par un de vos adversaires. Ce Dieu prend des dégâts égaux à la valeur d'attaque, moins toute les **Défense** et/ou les cartes de **protection** jouées.

Engagement (Bond)

Un engagement est une capacité qui sera toujours en vigueur aussi longtemps que toutes ses conditions sont remplies.

Symbole Couleur & Suivi symbole de couleur (color symbol, Follow-up color symbol)

Chaque carte Guerrier a un symbole de couleur dans le coin supérieur gauche de la carte. Ce symbole

indique la couleur de la carte. Ils ont également des **symboles de couleur** plus petits sur le côté du symbole principal. Ceux-ci sont appelés symboles de couleur de suivi. Généralement, vous pouvez jouer qu'une seule carte durant votre **Phase de jeu**, mais si vous avez une carte qui correspond à la couleur d'un des **symboles couleurs de suivi** que vous avez joué, vous pouvez alors jouer cette carte. Cette nouvelle carte va maintenant avoir de nouveaux symboles de couleur de suivi que vous pouvez enchaîner avec vos autres cartes. Cela peut continuer jusqu'à ce que vous manquiez de cartes ou tout simplement que vous n'avez pas de cartes avec les couleurs correctes à jouer.

Deck (paquet de carte)

Chaque joueur dispose d'un **Deck** qui contient ces **cartes Guerrier** et **Disciple**. Une fois que votre **Deck** est vide, mélanger toute votre pile de **Défausse** et faites en votre nouveau **Deck**.

(Règle supplémentaire): Vous n'avez pas à rebattre votre pile de **défausse** temps que vous pouvez piocher une carte. Si vous n'avez plus de cartes dans votre deck, ne mélanger pas votre pile de **défausse** temps que vous ne devez y piocher de carte à nouveau.

Défense

Défense est un type de capacité de **réaction**. Lorsque votre Dieu est attaqué, vous pouvez jouer une capacité de **Défense** de votre main pour tenter de réduire les dégâts. À la fin de l'**attaque**, la **valeur de Défense** est soustraite de la **valeur d'Attaque**. La différence est considérée comme dommages en **énergie** et est retirée au **Dieu** défenseur.

Défausse (Discard pile)

Pendant votre **Phase de défausse** vous devez défausser toutes les cartes que vous avez utilisé et chaque carte qu'il vous reste en main.

(Règle supplémentaire): la pile de Défausse une mine d'informations ouverte. Vous pouvez vérifier la pile de **Défausse** de n'importe quel joueur à n'importe quel moment.

Disciple

Le **Disciple** est un type de carte spécial qui ne dispose pas d'une capacité d'action.

Les cartes **Disciple** peuvent avoir certaines capacités, comme la production de **point de foi** ou de **protection** de votre **Dieu**.

Énergie (Energy)

L'**énergie** est la force de vie d'un **Dieu**. Une fois que vous manquez d'**énergie**, vous perdez la partie immédiatement et vous êtes éliminés du jeu. En match par équipe votre **Dieu** joue sans **énergie** et passe en **mode Sceller**. Vous pouvez également payer de l'énergie afin d'utiliser les capacités de certains **Dieu**.

Foi (Faith)

La **foi** est la monnaie du jeu que vous pouvez utiliser pour le recrutement de nouveaux **Guerriers** et des **Disciples** au cours de la **Phase de recrutement**. Habituellement, les points de **foi** sont produits par des **cartes Disciple** mais parfois les **cartes Guerrier** en produisent aussi.

Dieu (God)

Le Dieu est l'avatar d'un joueur.

La capacité de Dieu (God's Ability)

Chaque **Dieu** a des capacités uniques. Vous pouvez seulement utiliser ces capacités pendant votre **Phase de jeu** ou lorsque cela est autorisé par la capacité. Vous pouvez utiliser la capacité du **Dieu** autant de fois que vous pouvez payer le coût de la capacité, sauf indication contraire.

Les enfers (Netherworld)

Les enfers est le nom de la pile de cartes retirées de la partie qui est placée à côté de l'**espace public**. Les cartes des **enfers** ne peuvent pas être **recrutées** sauf capacité particulière de cartes. Une fois qu'une carte est retirée du jeu, la carte est mise dans **les enfers**. Chaque joueur partage cet emplacement. Les informations des enfers sont ouvertes à tous les joueurs. Vous pouvez vérifier la pile des **enfers** à tout moment.

Protection (protect)

Protection est un type de capacité de **réaction**.

Utilisez cette capacité que si un autre Dieu (comme votre coéquipier) est attaqué, il fonctionne comme la **Défense**. Un joueur ne peut utiliser **Protection** pour lui-même. Toute les carte de **Protection** que vous jouez son placer dans votre **défausse** pendant votre **Phase de défausse**.

Zone Publique (public Area)

La **zone publique** est le nom de la zone de pile de la carte au centre de la table.

Il y a 3 tas de **cartes Disciple** et 6 tas de **cartes Guerrier** dans la **zone publique** en début de partie.

Réaction (Réact)

Réaction est un type de capacité sur les **cartes Guerrier, Disciple et Dieux**.

Vous pouvez utiliser une carte qui a une capacité de **réaction** à chaque fois que la capacité de la carte l'indique, même si c'est au tour de votre adversaire. Si une capacité de **réaction** annule une capacité de carte, l'effet n'est pas résolu mais les couts (**énergie, défausse**, etc.) sont payé tout de même. Les cartes que vous avez utilisées durant le tour de votre adversaire sont défaussées immédiatement.

Sceller (sealed)

Dans le jeu par équipe, Si vous êtes un **Dieu de soutien**, une fois que votre énergie diminue à zéro, vous passez à l'**état scellé**. Vous devez mélanger toutes vos cartes en jeu, votre main et votre **Défausse** pour en faire un nouveau **Deck** qui sera utilisé si vous revenez dans la partie. Si vous êtes un **Dieu principal** vous ne pouvez pas passer en **Etat Scellé** ; vous perdez la partie immédiatement et le jeu s'arrête.

Etat Scellé (Sealed Condition)

Un joueur en **état scellé** ne peut pas être la cible d'une **Attaque** ou de capacités. Quand c'est votre tour, vous gagnez 1 point d'**énergie** pendant votre **Phase de démarrage** puis si vous êtes encore à moins de 5 **Energie**, passez votre tour. Si vous récupérez un totale de 5 points d'**énergie** par cet effet, vous perdez la condition scellé et revenez dans le jeu comme d'habitude en piochant 5 cartes de votre **Deck**.

Guerrier (Warrior)

Il y a 6 piles de **cartes Guerrier** dans la **zone publique** au début de la partie. Les joueurs peuvent **recruter** ces cartes au cours de leur **Phase de recrutement**. Vous pouvez utiliser les **cartes Guerrier** pendant votre **Phase de jeu** afin d'utiliser leurs capacités.