MAJORITÉS

Chaque joueur calcule la valeur totale de sa collection dans la catégorie Littérature Occidentale (Bleu) en additionnant les valeurs de ses reliques. Le joueur obtenant le total le plus élevé marque les points de la première place, et le second les points de la deuxième place (voir tableau ci-dessous).

Procédez ensuite de même pour les trois autres catégories, l'une après l'autre.
Les égalités sont tranchées comme suit :

- Le propriétaire du Yata no Kagami remporte toutes les égalités.
- Le propriétaire de la Tunique de Nessus perd toutes les égalités.

Note : si un joueur possède à la fois le Yata no Kagami et la Tunique de Nessus, leurs effets s'annulent.

Si l'égalité persiste :

- Si seulement deux joueurs sont à égalité, ils marquent les points du rang inférieur. Deux joueurs ex æquo pour la première place marquent donc les points de la deuxième place. Deux joueurs ex æquo pour la deuxième place ne marquent aucun point, puisqu'il n'y a pas de score pour la troisième place.
- Si trois joueurs ou plus sont à égalité pour la première ou deuxième place, aucun des joueurs ne marque de points.

	Littérature et légendes occidentales (bleu)	Mythologies européennes (vert)	Proche et Moyen-Orient (jaune)	Extrême Orient (Rouge)
1er	8 pts	7 pts	6 pts	5 pts
2e	6 pts	5 pts	4 pts	3 pts

Le joueur ayant le score total le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le propriétaire du Yata no Kagami est vainqueur et le propriétaire de la Tunique de Nessus est perdant. Si l'égalité perdure les joueurs se partagent la victoire.

CRÉDITS

Un jeu de **Bruno Faidutti**, **Sergio Halaban**, et **Andre Zatz**
Illustré par **Rafael Zanchetin**
Design graphique : **Funforge studio**
Correction : **Gersende Cheylan** et **Doria Roustan**
Un grand merci à Passport Game Studios pour leur précieuse contribution lors de l'édition du jeu.

© Funforge s.a.r.l. 2015 - Tous droits réservés

Année 2038.
Après plusieurs décennies d'emprunts à toutes les puissances du monde dont la Chine, le Japon, la Russie et le Brésil, les États-Unis ont finalement fait faillite. Dans une ultime tentative de renflouer ses caisses, le gouvernement fédéral s'est résolu à mettre aux enchères ses trésors les plus secrets et les plus précieux, les artefacts et reliques rassemblés tout au long de ses années de puissance et de gloire et soigneusement entreposés dans le mystérieux et fort bien gardé entrepôt 51…

BUT DU JEU

Les joueurs incarnent de riches collectionneurs qui dépensent des milliards de dollars pour acquérir de très anciennes reliques et des artefacts légendaires aux propriétés mystérieuses, bénéfiques ou maléfiques.

Chacun veut amasser la plus belle collection, mais doit prendre bien garde de ne pas acheter une contrefaçon, ce qui ternirait beaucoup sa réputation. Le collectionneur qui aura, à l'issue des enchères, la collection la plus impressionnante, sera déclaré vainqueur.

MATÉRIEL

- 70 jetons Lingots d'or (1 milliard de dollars pièce) 1
- 2 jetons Certificat d'authenticité 2
- 26 cartes Relique 3
- 22 cartes Faux 4
- 5 plateaux individuels 5
- 6 jetons Prêteur sur gage 6

MISE EN PLACE

1. Triez les cartes Reliques par couleur, puis mélangez-les afin de constituer quatre pioches, faces cachées. Placez ces quatre pioches au centre de la table.
2. Placez sur le côté les jetons Prêteur sur gage et 20 Lingots.
3. Chaque joueur prend 10 Lingots ainsi qu'un plateau individuel.
4. Mélangez les cartes Faux.
   Pour une partie à 3 joueurs : placez 2 cartes Faux, face cachée, entre chaque paire de joueurs autour de la table.
   Pour une partie à 4 ou 5 joueurs : placez 1 carte Faux, face cachée, entre chaque paire de joueurs autour de la table.
   Chaque joueur regarde ensuite les cartes Faux qui sont à sa gauche et à sa droite.
   Les cartes Faux restantes sont mises de côté en une pioche face cachée.
5. Le joueur le plus jeune débute la partie avec la première enchère du jeu.

TOUR DE JEU

Le jeu est une suite d'enchères et se termine lorsque toutes les Reliques ont été vendues. À chaque tour, une Relique est mise en vente. Les joueurs peuvent dépenser leurs lingots d'or pour l'acheter.

RELIQUES

CATÉGORIES

Quatre couleurs de cartes correspondent aux quatre catégories de reliques : Littérature et légendes occidentales (bleu), Mythologies européennes (vert), Proche et Moyen-Orient (jaune), et Extrême Orient (rouge).

Chaque Relique a une valeur de 1, 2 ou 3, indiquée sur la carte. La valeur totale des reliques d'une catégorie (bleu, vert, jaune ou rouge) dans la collection d'un joueur est égale à la somme des valeurs unitaires de ces reliques.

Les plateaux individuels des joueurs indiquent, pour chaque catégorie, le nombre de reliques et leur valeur.

À la fin du jeu, chaque catégorie est évaluée séparément. Les joueurs gagnent des points en obtenant la première ou la seconde valeur totale la plus élevée dans une catégorie.

FAUX

Certaines Reliques sont des contrefaçons et ne sont donc pas comptabilisées dans la collection des joueurs à la fin du jeu. Ce sont celles qui figurent sur les cartes Faux placées entre les joueurs lors de la mise en place.

CERTIFICATS D'AUTHENTICITÉ

Certaines reliques bénies (Livre de Thot et Gleipnir) donnent un jeton Certificat d'authenticité qui, en fin de partie avant que les cartes Faux ne soient révélées, pourra être placé sur une carte suspectée d'être une contrefaçon.

Si une carte Faux révélée correspond à une relique ainsi authentifiée, elle est ignorée et défaussée.

La relique est alors considérée comme authentique et compte pour le score final.

BÉNÉDICTIONS ET MALÉDICTIONS

Certaines reliques sont bénies ⭐ ou maudites ✖ .

Les reliques bénies ont un effet positif (une bénédiction), tandis que les reliques maudites ont un effet négatif (une malédiction). D'autres reliques n'ont aucun effet particulier.

Les bénédictions comme les malédictions prennent effet lorsque la carte Relique entre dans la collection d'un joueur. Il y a quatre types d'effets, indiqués sur les cartes :

- **Immédiat :** l'effet ne s'applique qu'une fois, au moment où la carte est achetée. Il ne s'applique pas à nouveau si la carte change de propriétaire du fait de l'effet d'une autre carte.
- **Permanent** : l'effet dure jusqu'à la fin du jeu et affecte le propriétaire de la carte.
- **Fin du jeu :** l'effet s'applique à la fin du jeu avant de passer au calcul des scores.
- **Score :** l'effet s'applique lors du calcul du score final.

Sauf indication contraire dans le texte de la carte, les effets des bénédictions et des malédictions doivent être appliqués lorsque cela est possible. L'effet d'une carte est ignoré s'il est impossible de l'appliquer.

ENCHÈRES

Le joueur qui a remporté la dernière enchère révèle la première relique de la pioche de son choix (Littérature occidentale, Mythologies européennes, Proche et Moyen-Orient, Extrême Orient). Il y a deux types d'enchères : Ouverte ou Secrète.

- **S'il n'y pas de symbole "poing" sur la carte révélée, l'enchère est ouverte.** Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à gauche de celui qui a révélé la carte, chaque joueur, à son tour, peut soit enchérir, soit passer. Le premier joueur est libre de proposer l'enchère de son choix. Pour enchérir, le joueur suivant doit proposer une somme supérieure à la dernière offre. Lorsqu'un joueur a passé, il ne peut plus renchérir pour cette relique. L'enchère se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient passé. Le meilleur enchérisseur paie le montant de son offre à son voisin de gauche, puis il prend la carte relique et l'ajoute à sa collection, face visible, devant lui.

Note : un joueur ne peut pas enchérir plus de lingots qu'il n'en possède.

- **S'il y a un symbole "poing" sur la carte révélée, la Relique est une arme et l'enchère est secrète.** Chacun des joueurs prend secrètement dans son poing fermé les lingots qu'il est prêt à payer, puis tous les joueurs ouvrent leur poing simultanément afin de révéler leur offre. Le meilleur enchérisseur paie le montant de son offre à son voisin de gauche, prend la carte relique et l'ajoute à sa collection, face visible, devant lui. En cas d'égalité, le meilleur enchérisseur est le premier joueur ex æquo dans le sens du jeu à partir du joueur qui a révélé la carte.

Si aucun joueur ne fait d'offre pour une carte, elle est retirée du jeu, et le vainqueur de l'enchère précédente révèle une nouvelle carte.

PRÊTEUR SUR GAGE

À tout moment, même pendant une enchère, un joueur à qui il reste 5 lingots ou moins peut déposer une de ses reliques chez le prêteur sur gage.

S'il décide de mettre en gage une relique, le joueur prend cinq lingots dans la réserve du prêteur sur gage et place sur la carte Relique un jeton Prêteur sur gage.

Si le prêteur sur gage n'a plus de lingots, les joueurs ne peuvent plus mettre en gage leurs reliques. Tant que les reliques sont chez le préteur sur gage, les malédictions continuent à faire effet, mais pas les bénédictions.

FIN DU JEU

La partie se termine lorsque la dernière relique a été vendue.

1. Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le vainqueur de la dernière enchère, peut racheter les reliques qu'il a déposées chez le prêteur sur gage au prix de 10 lingots par relique. Les reliques non rachetées ne sont pas prises en compte pour le calcul du score final, mais les malédictions affectant le score font néanmoins effet.
2. Dans le sens des aiguilles d'une montre, et en commençant par le vainqueur de la dernière enchère, les propriétaires de Gleipnir et du Livre de Thôt peuvent placer les jetons Certificat d'authenticité sur les reliques de leur collection qu'ils soupçonnent d'être des faux.
3. Toutes les cartes Faux sont révélées. Les reliques qui s'avèrent être des faux sont retirées des collections des joueurs ; elles perdent alors leurs effets, et ne comptent pas pour le calcul du score final. Si la Corne de Licorne n'est pas un faux, son propriétaire peut annuler une carte Faux.
4. Les joueurs passent ensuite au calcul du score.

SCORE

Les joueurs marquent des points pour les deux plus belles collections dans chaque catégorie, pour les ensembles de reliques des quatre catégories, ainsi que pour les lingots qu'il leur reste.

LINGOTS

Chaque joueur marque 1 point pour chaque lot de 5 lingots.

Astuce : les lingots peuvent être utilisés pour compter les points. Pour chaque lot de 5 lingots en sa possession, chaque joueur en conserve un. Les autres sont remis au centre de la table, et seront donnés aux joueurs pour représenter les points marqués grâce à leurs collections de reliques.

ENSEMBLES COMPLETS

Chaque ensemble de quatre reliques, une de chaque catégorie, rapporte 5 points.

Exemple : un joueur possède 4 reliques de la catégorie Littérature et légendes occidentales, 2 reliques Mythologies européennes, 2 reliques Proche et Moyen-Orient, 2 reliques Extrême Orient, il marque donc 10 points.