



*AUREA AETAS : RETOUR VERS L'ÂGE D'OR*

REGULA LUDI

Pour 2 à 6 joueurs- A partir de 8 Ans

**But du jeu**

Les dieux ont quitté la terre, l'âge d'or est révolu mais les dieux ont décidé de laisser une chance à l'humanité :

Vous êtes un courageux héros et les dieux vous ont confié une mission : vous devez retrouver les maux disséminés par Pandore lorsqu'elle a ouvert sa jarre et refermer celle-ci. Attention votre chemin sera semé d'embûches. Prenez garde également à ne pas être dévoré par Chronos, dieu du temps. Pour se faire, traversez le plateau en répondant aux questions des dieux et en récoltant le plus de maux.

**Matériel**

1 dé à 8 faces en chiffres romains

Pions : 6 pions possibles selon la divinité tirée au sort

Sablier : application pour sablier aléatoire type « Sand timer » sur Android

1 paquet de 6 cartes « Fortuna deorum »

1 paquet « Quaestiones deorum »

1 paquet de 10 cartes « Metamorphosis »

12 maux sortis de la jarre de Pandore



**Avant le jeu**

Chaque joueur avant le début du jeu choisit dans le tas de cartes « Fortuna deorum », quel dieu lui viendra en aide. En fonction de la carte tirée au sort, le joueur bénéficiera d'une aide particulière venant de cette divinité : « Auxilium divinum », la divinité qui va lui venir en aide au cours de la partie en commençant par le plus jeune joueur. Récupérez ensuite les cartes pour les replacer face cachée et dans le désordre sur le plateau. Votre pion dépendra de cette aide (l'éclair pour Jupiter, le trident pour Neptune...)

## Qui commence ?

Pour déterminer l'ordre des joueurs dans la partie, chacun lance le dé et celui qui fait le plus petit chiffre commencera puis celui à sa droite et ainsi de suite dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. C'est également ce joueur qui lancera le sablier qui représente le dieu Chronos ( vous pouvez télécharger l'application « Sablier » (Sand Timer sur Android) et délimiter en début de partie le temps que vous souhaitez impartir à Chronos).

## Déroulement de la partie

Vous pouvez choisir d'avancer ou de reculer sur le plateau selon le nombre obtenu aux dés.

Les joueurs explorent ainsi le monde de la mythologie et selon les cases sur lesquelles ils tombent, peuvent récolter les différents maux grâce aux cases « Quaestiones Deorum ». Si vous tombez sur l'une d'elles, tirez une carte « quizz » et posez la question aux autres joueurs. Le premier à répondre correctement, remporte un mal et reprend la main dans le jeu.

Les cases « Métamorphosis » vous imposent une métamorphose : tirez alors une carte et suivez les instructions sur celle-ci.

Les cases « Fortuna Deorum » vous invitent à retourner les carte « FD » et à prendre connaissance de l'aide des dieux, « Auxilium » (si vous êtes leur protégé) ou de leur colère « Obstructum », si ce n'est pas la divinité que vous avez choisie au début du jeu.

Les cases « Inferna » vous imposent une visite aux Enfers. Attention, si un joueur se retrouve malencontreusement aux Enfers , les maux récoltés par lui reviennent au joueur le plus loin de la jarre à refermer.

Les cases « Tempus » vous permettent d'ajouter ou de retirer le temps indiqué sur celles-ci.

## Fin de partie

Le jeu s'arrête soit lorsqu'un joueur est revenu sur la case « jarre à refermer » avec au moins 6 maux à remettre dans la jarre avant la fin du temps impartit soit lorsque le temps s'est écoulé et que personne n'a au moins six maux : Chronos est alors déclaré vainqueur et il ne vous reste plus qu'à retenter une aventure.

