

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**





THIBAUD ZAMORA



MICHAEL CAO  
CLAI'RE ZAMORA



# Oh Mon Dieu!

# OLYMPE

RÈGLES DU JEU

**Oh Mon dieu ! #Olympe** est un jeu de cartes stratégique et amusant qui met à l'honneur les Légendes de la mythologie grecque. Mettez en jeu vos Légendes dans votre Panthéon et activez leurs pouvoirs. Attention aux pouvoirs des Légendes des autres joueurs qui permettront d'éliminer ou de voler les vôtres. Arriverez-vous à les garder pour réunir un maximum de Style et remporter la partie ?

## DESCRIPTION D'UNE CARTE LÉGENDE



**STYLE :** Points de victoire

**POUVOIR :** Nom et effet

**TYPE :** Catégorie

**GENRE :** Masculin ou Féminin

**DÉCLENCHEUR :** Symbole



Effet immédiat



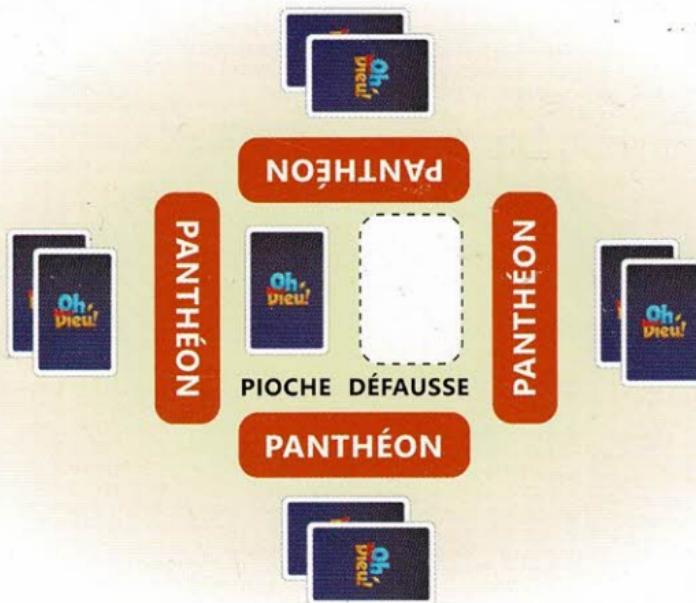
Effet permanent  
(tant que la Légende est en jeu)



S'applique si la condition est respectée.

## MISE EN PLACE

- ① **Mettez** de côté les trois cartes aide-mémoire et **mélangez les 60 cartes** représentant chacune une Légende.
- ② **Distribuez** 2 cartes à chaque joueur. Placez le reste des cartes au centre de la table pour former **la pioche**.  
Le plus jeune joueur commence.



## À VOTRE TOUR

- 1 Piochez** la première carte de la pioche et ajoutez-la à votre main.
- 2 Mettez en jeu** une carte de votre main en la posant, FACE VISIBLE, devant vous dans votre Panthéon.
- 3 Lisez le pouvoir** de la carte à haute voix puis appliquez son effet.

C'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

### PRÉCISIONS :

- Vous mettez en jeu une seule carte par tour sauf si l'effet de son pouvoir donne une autre indication.
- Une carte peut-être mise en jeu même si l'effet de son pouvoir ne peut pas être appliqué.
- Le pouvoir d'une carte s'applique si elle est déplacée de votre main ou de la défausse vers votre Panthéon.
- Le pouvoir d'une carte ne s'applique pas si elle est déplacée d'un Panthéon à un autre.

## **FIN DE PARTIE ET VICTOIRE**

**La partie se termine immédiatement :**

- Dès qu'un joueur débute son tour avec 5 cartes ou plus dans son Panthéon ;

**OU**

- Dès qu'il n'y a plus de cartes dans la pioche.

Le gagnant est le joueur qui totalise le plus haut score de Style dans son Panthéon.

En cas d'égalité, le joueur ayant la carte avec le plus haut Style remporte la partie.

**BON JEU !**

Ce jeu est entièrement compatible avec les autres jeux Oh Mon Dieu ! Mélangez toutes les cartes ensemble pour former un jeu unique et profitez de parties encore plus déjantées et mythologiquement incorrectes.

**Crédits :** Conception : Thibaud Zamora

Illustrations & Graphisme : Michael Cao et Claire Zamora



## VOCABULAIRE DE JEU

**Panthéon :** Zone devant vous dans laquelle vous mettez en jeu vos cartes.

**Mettre en jeu :** Placer une carte dans votre Panthéon et appliquez son effet.

**Sacrifier :** Déplacer une carte de votre Panthéon dans la défausse.

**Défausser :** Déplacer une carte de votre main ou de celle d'un autre joueur dans la défausse.

**Annuler :** Déplacer une carte qui vient d'être mise en jeu dans la défausse, l'effet de son pouvoir ne s'applique pas.

**Détruire :** Déplacer une carte d'un Panthéon dans la défausse.

**Prendre le contrôle :** Voler une carte d'un autre Panthéon et ajoutez-la dans le vôtre.

**Révéler :** Montrer une carte, face visible, à tous les joueurs et remettez-la sur la pioche, face cachée, si l'effet du pouvoir ne peut pas s'appliquer.