

OLYMPIE



OLYMPÉ

Zeus est parti.

Après des millénaires de bons et loyaux services, Zeus, le dieu des dieux a tiré sa révérence. Il s'en est allé loin, sous d'autres cieux, pour y passer une longue et paisible retraite. Mais voilà, l'Olympe ne peut rester sans maître et vous, les propres enfants de Zeus, allez faire tout votre possible pour occuper le trône ultime et devenir ainsi le nouveau dieu des dieux.

Vous incarnerez soit :

Athéna

Déesse de l'intelligence, de l'habilité, de la stratégie guerrière, de l'artisanat, de la sagesse et protectrice d'Athènes. Fille de Zeus et de la titanide Métis sa première épouse.

Héphaïstos

Dieu du feu, des forgerons, des volcans et des artisans. Fils de Zeus et de Héra.

Dionysos

Dieu de la vigne, du vin, des fêtes, de la folie, de l'ivresse, du théâtre et de l'extase. Fils de Zeus et Sémélé, princesse mortelle.

Artémis

Déesse de la chasse, des étendues sauvages, des animaux, des jeunes filles. Fille de Zeus et de la titanide Léto, elle est la sœur jumelle d'Apollon.

Hermès

Dieu des voyageurs, des commerçants, des voleurs et des orateurs, il est le messager des dieux, principalement de Zeus. Fils de Zeus et de Maïa.

Pour arriver sur ce trône, il vous faudra convertir à votre cause les adeptes de vos frères et sœurs.

CONTENU par joueur (x5)

1 carte **Dieu**



5 cartes **Personnages**

- 1 Oracle (V)
- 1 Héros (IV)
- 1 Grande Prêtresse (III)
- 1 Prêtresse (II)
- 1 Prédicateur (I)

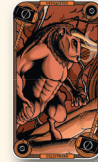


10 cartes **Adeptes** (numérotées de 10 à 100)

12 **gemmes**



1 carte **Monstre**



Valeur des cartes

Les 5 cartes **Personnages**, bien qu'étant plus puissantes que les cartes Adeptes en cours de jeu, ne vaudront qu'un seul point chacune en fin de manche.

Les cartes **Adeptes** ont la valeur qu'elles représentent. La carte 100 vaudra 100 points, la carte 90 vaudra 90 points, etc.

La carte **Monstre** ne rapporte aucun point.

COMMENT JOUER ?

Distribution des cartes

Chaque participant dépose devant lui, face visible, la carte du dieu qu'il a choisi de représenter tout au long de la partie. Puis, toutes les cartes de couleurs utilisées sont réunies, mélangées et distribuées dans leur intégralité auprès de tous les joueurs, soit 16 cartes par joueur.

Début du Jeu !

Le joueur immédiatement placé à la gauche du donneur jouera la première carte. Puis, chacun jouera à son tour dans le sens horaire. À partir du second pli*, la première carte sera jouée par celui qui aura gagné le pli précédent.

Les joueurs ont l'obligation de fournir la couleur demandée, celle-ci est déterminée par la première carte jouée. Si cette carte n'est pas à la couleur du premier joueur alors elle n'est pas de l'Atout et les autres joueurs ne sont pas obligés de monter*.


L'Atout

À ce jeu, l'Atout n'est pas fixe, il est défini par la couleur du dieu que représente le joueur qui lance la première carte du pli en cours. Ainsi, l'Atout changera plusieurs fois au cours d'une même manche. Si le premier joueur joue le tour en jouant sa propre couleur, il **joue Atout** et les autres participants ont **l'obligation de monter** (c'est à dire de mettre un atout supérieur à la carte maîtresse du pli en cours). À défaut d'Atout supérieur, le joueur doit fournir un Atout inférieur. Sans couleur d'Atout, il jouera alors la carte de son choix.

Si un joueur ne possède pas de carte de la couleur demandée, il doit couper* ou, si un joueur précédent a déjà coupé, sur-couper* ou sous-couper*.


Couper : **Héphaïstos** lance un tour en bleu, l'Atout est donc orange. Les autres joueurs jouent du bleu. **Artémis** ne peut pas fournir, elle coupe à orange avec n'importe quelle carte. Elle gagne le pli et la main pour le tour suivant (sauf si elle a joué le Monstre d'Atout, voir page VI).





Sur-couper : **Héphaïstos** joue de nouveau bleu mais **Dionysos** ne peut pas fournir, il coupe donc à orange avec l'Adepté 30. **Athéna** fournit, **Artémis** ne peut pas jouer bleu, elle doit donc sur-couper avec une carte plus haute que le 30, avec le 50, elle remporte le pli.

Si le joueur n'a pas d'Atout supérieur à la coupe précédente, il doit sous-couper*.



Sous-couper : **Athéna** joue orange. **Artémis** ne peut pas fournir, elle coupe donc à l'Atout, qui est bleu, avec la Prêtresse (II). **Héphaïstos** fournit. **Dionysos** n'a pas de orange et il n'a qu'une carte bleue inférieure à celle jouée par **Artémis**. Il va donc sous-couper avec le 50. **Artémis** remporte le pli et prend la main pour le prochain tour de jeu.

Si le joueur ne possède ni la couleur demandée, ni d'Atout, alors il jouera la carte de son choix.

* Voir lexique page X

Carte spéciale : Le Monstre

Le Monstre est **actif** et annulera le pli quand :

- il est de la couleur demandée (couleur jouée par le premier joueur) ;
- il est de la couleur de l'Atout (couleur du dieu du joueur qui engage le pli).

Dans ce cas, le pli est écarté et n'entrera pas dans le comptage des points.

Dans tous les autres cas, le Monstre est **inactif** et n'a aucun effet sur le jeu.

Jouée en première carte, c'est le joueur suivant qui prendra la main et définira la couleur de départ et la couleur d'Atout. Il sera actif ou non suivant la règle énoncée ci-dessus.

La carte Monstre est une carte spéciale qui n'a de valeur ni en terme de point ni en terme de puissance sur les autres cartes.

Carte spéciale : Le Héros (IV)

Le Héros rend inactif le Monstre de sa couleur.

Exemple : Dionysos joue violet.
Athéna ne peut pas fournir et n'a pas d'Atout (rouge), elle se défause d'une carte.
Artémis joue le Monstre violet qui annule le pli mais **Héphaïstos** joue le Héros violet (carte IV). Il tue le Monstre ce qui lui permet de remporter le pli par la même occasion car sa carte est maîtresse.



Calcul des points

A la fin de chaque manche*, les joueurs totalisent l'ensemble des points qu'ils ont gagnés lors de celle-ci (pour rappel de points de chaque cartes se reporter en page III). Celui qui aura remporté le plus de points, prendra 3 gemmes qu'il posera sur sa carte dieu, le second en prendra 1 et fera de même, les autres joueurs ne prendront rien. Le premier qui totalisera **12 gemmes** remportera la partie et deviendra le nouveau dieu des dieux.

Félicitations !



VARIANTES

A vos gemmes !

Lors de la mise en place du jeu, chaque participant prend le dieu qu'il aura choisi ainsi que 5 gemmes à sa couleur. Le déroulement de la manche ne change en rien avec la version standard.

Comptage des points

Comptez les points par couleur, puis :

- si vous êtes majoritaire à la couleur d'un de vos adversaires, il vous donnera une de ses gemmes ;
- si vous êtes majoritaire à votre couleur, gardez votre gemme.

La partie prend fin lorsqu'un dieu n'a plus de gemme de sa couleur à distribuer. Le dieu ayant le plus de gemmes sera élu dieu des dieux.

En cas d'égalité, c'est celui qui aura conservé le plus de ses propres gemmes qui sera vainqueur. En cas de nouvelle égalité, vous vous partagerez la victoire.

* Voir lexique page X

Olympe de comptoir *pour 2 joueurs*

Chaque joueur prend le dieu qu'il aura choisi ainsi que les cartes correspondantes. Les joueurs ajouteront une couleur supplémentaire de leur choix.

Mélangez les trois couleurs puis positionnez 2 x 5 cartes faces cachées en tas distincts devant les 2 joueurs, puis 5 faces visibles par dessus. Distribuez ensuite le restant des cartes (soit 14 cartes chacun).

Les 5 tas ainsi constitués sont considérés comme faisant partie de la main de chaque joueurs. Elles peuvent être jouées à n'importe quel moment à la condition qu'elles soient visibles. Une carte du dessous, découverte, sera retournée à la fin du pli.

En fin de manche, comptez vos points selon la version du jeu que vous aurez choisie, Standard ou A vos gemmes ! (pensez aux gemmes de la troisième couleur).

Joueur(s) virtuel(s)

Au début de la partie vous pouvez choisir d'ajouter un ou plusieurs paquets de cartes, chacun représentant un joueur virtuel.

Lors de la distribution, il reçoit 16 cartes comme les joueurs réels, seulement celles-ci seront gardées faces cachées et ne seront ni jouées, ni comptées en fin de manche.

La couleur d'un joueur virtuel ne sera jamais de l'Atout.

L'ajout de joueur(s) virtuel(s) est recommandé lors de parties à 2 et 3 joueurs.



En équipe à 4 joueurs

Le jeu se déroulera comme pour une partie normale.

Les équipes seront composées de 2 joueurs positionnés alternativement autour de la table.

Les plis seront communs ainsi que les points.

L'équipe totalisant le plus de points sera vainqueur.

En équipe à partir de 6 joueurs *(une boîte additionnelle est nécessaire)*

Cette façon de jouer est particulièrement recommandée lorsque vous êtes nombreux. Les équipes seront constituées en nombre identique, 3 équipes de 2, 4 équipes de 2, etc.

Tous les joueurs d'une même équipe représenteront la même couleur. Les joueurs seront positionnés autour de la table afin d'alterner chaque couleurs représentées et joueront suivant les règles énoncées précédemment.

Dans la pratique du jeu en équipe, il arrive qu'au cours d'un même pli, une carte maîtresse soit jouée deux fois. Dans ce cas, c'est le joueur qui a joué la carte en premier qui empoche le pli.

Dans le même esprit, un joueur qui ne peut pas sur-couper, mais qui aurait la possibilité d'égaliser la plus forte carte d'Atout n'est pas obligé de la jouer puisqu'elle serait considérée comme inférieure.

Les plis sont communs à l'équipe ainsi que les points.

Que les meilleurs gagnent !

Lexique

- * **Atout** : couleur du dieu du joueur qui aura joué la première carte. Il est toujours supérieur à une autre couleur présente.
- * **Avoir la main** : être le joueur qui joue la première carte du pli en cours.
- * Carte maîtresse : carte la plus puissante du pli en cours.
- * **Couper** : jouer une carte d'Atout si vous n'avez pas la couleur demandée.
- * **Être maître** : avoir joué la plus forte carte du pli en cours.
- * **Manche** : phase de jeu complète, de la distribution au comptage de points, soit 16 tours de jeu.
- * **Monter** : jouer une carte supérieure à la carte maîtresse en cours.
- * **Pli** : un pli est l'issu d'un tour de jeu, lorsque tous les participants ont joué une carte. Il y aura donc 16 plis par manche.
- * **Se défausser** : jouer une carte de plus faible puissance qu'une carte déjà jouée lors du pli en cours.
- * **Sous-couper** : jouer une carte d'Atout inférieure à un autre Atout précédemment joué lors du même tour de jeu.
- * **Sur-couper** : jouer une carte d'Atout supérieure à un autre Atout joué précédemment lors du même tour de jeu.

Remerciements

Je remercie tous les testeurs qui sont venus me rencontrer sur les nombreux festivals partout en France et tout particulièrement ceux qui, malgré les années, continuaient à demander des nouvelles d'Olympe et attendaient sa sortie avec impatience.

Merci également à toutes les personnes qui ont contribuées de près ou de loin à l'évolution du jeu, avant, durant et après la campagne.



Auteur : Jean-Michel URIEN
Illustrateur : Ludovic NOIR

Equipe Hydréa :

Alicia, communication
Ben, vidéo et communication
Isabelle, design

Nous contacter :

 Hydréa Edition
56 rue boulard
51100 Reims
France
 06 12 37 88 81
 hydréa.sasu@gmail.com
 @EDHydrea
 [hydréa.ed](https://www.instagram.com/hydrea.ed)

Un énorme MERCI à tous les SOUSCRIPTEURS

Matthieu CALVI - Thierry THUEZ - Gillan BAJONI
Gregory GRAUMER - La Guilde - Brice FOURGOUS
Jean-François GILLES - Maxime BERTRAND
Inthye Sun - Ernest SAM-LAÏ - Florian BOURDON
Tony ROCHON - Flavien WOIRIN
Frederic CHOVEL - Ludovic ROUSSEL
Kevin VIDALIE - Léa RUSTENHOLZ
Aurélien RIFFAUD - Fêtes vos jeux
Simon MURAT - Cyril HOLOGNE
Ben HERBSTER - Ingrid JABS
Sandrine JOLIVEAU
Severine MOREAU
Jonathan DE OLIVEIRA
Julien LEMAIRE
Jean-Baptiste PLANCHEZ
Marie CREBASSA
Nathalie VAN EESBEECK
Guillaume COLLOT
Camille BOUCHARD
Gaëtan CLAUDON
Jouets Station - Irène URVILLE
Mariane TORRES - Benoît VACHE
Thomas LESAFFRE - Nicolas BOQUIEN
Romain LAVILLE - Axel GUILLOU
Sébastien PETIOT - Kelly MOITIE
Jonathan MOLIÈRE
La Crypte du jeu
Laurent ALONSO-
Laurent QUESADA
Clémence NURY
Julian CORPS
Aline KELECHIAN - L'Odyssée des Jeux
Jessica DALIA - Yaneck PARADYSZ
Anthony LAMIRAY - Isabelle ABELLO
Stéphanie GRANDCLAUDON - Clément CEDAT
Stéphane MONNEY - Isabelle LASALLE
Jean-Tristan CHARBONNIER



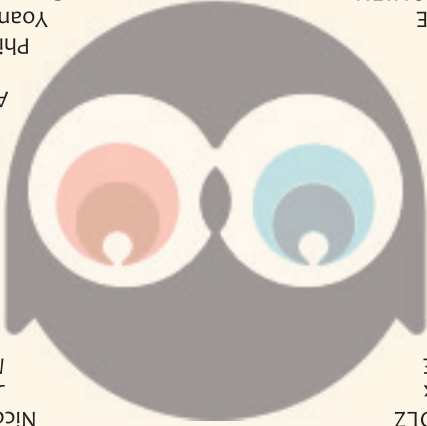
ULULE

Guyajeux Guyane/Sarlat/St Médar
Christophe CLÉMENT - Julien GERNIGON
Aymeric BURAT - Arnaud PAGES - David SCHMITT
Aline BOQUET - Patrick MOUGEOT - Patrice LOISY
Pauline FOURNET - Clément MARTIN
Romuald PRADAL - Fabrice COTINI - Lucile CABLÉ
Nicolas PIRONTI - Martine GUÉRIN
Julien BUCHS - Hélène TALABAS
Maxime BUNEL - William WARD
Jérôme OME - Inès BOUKADI
Ludi Karvern
Virginie CHAUVET
Anne-Julie GAUCLIN
Fanny SOUMILLON
François PECOUX
Tristan LARCHER
Laurent GUILLAUMONT
Sandra ROZAND
Alexandre DROIT - Cyrille LEROY
Baptiste SENÉ - Xavier MICHE
Philippe GALLOIS - Thomas VACHE
Yoann BLANC - Jeanny ROUQUETTE
Samantha SERVANTY-BONTEMPELLI
L'Enjeu
Denis PARIS
Aurore LECOURT
Philippe NOEL
Yamina DUCHATEL
Fabrice AYAT
Yann MOUVIER
Assoc Les Gardiens Du Jeu
Christophe EKLOUH-MOLINIER
Kevin LECOQ - Alexandre URIEN
Christophe LECLERC - Le Passe Temps
Richard DUCHÊNE - Kevin DA ROCHA
Pauline MONNON - Jérémie SILVA
Delphine URIEN - Assoc Le Plateau de Jeu

Thanks to all the baker !

Guyajoux Guyane/Sarlat/St Médar
Christophe CLÉMENT - Julien GERNIGON
Ayméric BURAT - Arnaud PAGES - David SCHMITT
Aline BOQUET - Patrick MOUNGEOT - Patrice LOISY
Pauline FOURNET - Clément MARTIN
Romuald PRADAL - Fabrice COTTINI - Lucile CABLÉ
Nicolas PIRONTI - Martine GUÉRIN
Julien BUCHS - Hélène TALABAS
Maxime BUNEL - William WARD
Jérôme OME - Inès BOUKADI
Ludi Karvern
Virgine CHAUVÉ
Anne-Julie GAUCLIN
Fanny SOUMILLON
François PECOUX
Tristan LARCHER
Laurent GULLAUMONT
Sandra ROZAND
Alexandre DROIT - Cynille LEROY
Baptiste SENE - Xavier MICHEL
Philippe GALLOIS - Thomas VACHE
Yoann BLANC - Jeanny ROUQUETTE
Samantha SERVANTY-BONTEMPELLI
L'Enjeu
Denis PARIS
Aurele LECOURT
Philippe NOEL
Yamina DUCHATEL
Fabrice AVAT
Yann MOUVIER
Assoc Les Gardiens Du Jeu
Christophe EKLOUH-MOLINIER
Kevin LECOQ - Alexandre URIEN
Christophe LECLEERC - Le Passe Temps
Richard DUCHÈNE - Kevin DA ROCHA
Pauline MONNON - Jérémie SILVA
Delphine URIEN - Assoc Le Plateau de Jeu

ULULE



Mathieu CALVI - Thierry THUEZ - Gillian BAJONI
Gregory GRAUMER - La Guilde - Brice FOURGOUX
Jean-François GILLES - Maxime BERTRAND
Intnye Sun - Ernest SAM-LAI - Florian BOURDON
Tony ROCHON - Flavien WOIRIN
Fredric CHOVT - Ludovic ROUSSEL
Kevin VIDALIE - Léa RUSTENHOLZ
Aurélië RIFFAUD - Fêtes vos jeux
Simon MURAT - Cyril HOLOGNE
Ben HERBSTER - Ingrid JABS
Sandrine JOLIVEAU
Severine MOREAU
Jonathan DE OLIVEIRA
Julien LEMAIRE
Jean-Baptiste PLANCHEZ
Marie CREBASSA
Nathalie VAN EESBEECK
Guillaume COLLOT
Camille BOUCHARD
Gaëtan CLAUDON
Jouets Station - Irène URVILLE
Mariane TORRES - Benoît VACHE
Thomas LESAFFRE - Nicolas BOQUIEN
Romain LAVILLE - Axel GUILLOU
Sébastien PETIOT - Kelly MOITIE
Jonathan MOLIERE
La Crypte du Jeu
Laurent ALONSO -
Laurent QUESADA
Clémence NURY
Julian CORPS
Aline KEECHIAN - L'Odyssée des Jeux
Jessica DALIA - Yanek PARADYSZ
Anthony LAMIRAY - Isabelle ABELLO
Stéphanie GRANDCLAUDON - Clément CEDAT
Stéphane MONNEY - Isabelle LASALLE
Jean-Tristan CHARBONNIER

Thanks

Thanks to all testers I met in festivals all around France and especially those who keep asking me news about the game after all these years and were looking forward to its release. Thanks also to all the people who contributed to the evolution of the game, before, during and after the campaign.



Contact us :

Hydræa Edition
56 rue boulevard
51100 Reims
France



+33(0)6 12 37 88 81



hydræa.sasu@gmail.com



@EDHydræa



hydræa.ed

Author : Jean-Michel URIEN
Illustrator : Ludovic NOIR

Hydræa's Team :

Alicia, communication
Ben, video and communication
Isabelle, design

- * **The trump** : Color of the god of the player who played the first card. It's always higher than any other represented color.
- * **To lead the trick** : To be the player who will start the trick.
- * **Leading card** : The higher card of the current trick.
- * **To ruff** : To play a trump card, if you don't have the required color.
- * **Round** : An entire game session, from the dealing to the point counting, either, 16 tricks.
- * **To rise** : To play a higher card than one of the previous played.
- * **A trick** : A trick is the end of a turn, when each player has played their cards. it will be 16 tricks per round.
- * **To discard** : To play card that can't win the current trick.
- * **To under-ruff** : To play a trump card, lower than one of a previous trump played.
- * **To over-ruff** : To play a trump card, higher than one of a previous trump played.
- * **To provide** : to play the required color.

In 4 players team

The game will be played as a normal game.
 Teams will be composed by players positioned alternately around the table.
 Every trick will be common as well as the points.
 The team with the most points wins the round.

In 6 players (or more) teams *(an additional box is required)*

This is the best way to play if there are many of you. Teams will be composed of an identical number of players (3 teams of 2 for a 6 players game, 4 teams of 2 for a 8 players game, etc.)

Every player of a team represents the same color, they will be positioned around the table in order to alternate each color represented and will play with the regular rules.

In team play, it may happen that in the same trick, a leading card is played twice. In this case, the player who played it first, win the trick.

In the same way, a player who can't over-ruff, but who can match the highest card from the trump suit is not forced to do so (because it's considered as a lower card)

The won tricks are common to the team as well as the points.

Good luck !

Olympic for 2 players

Each player chooses a color, they put their god cards, face up in front of them. Then they shuffle the rest of their card, with one additional color.

You will deal 5 cards face down in front of each players, then, 5 cards face up on top of the previous ones. Deal the rest as usual (14 cards each).

These piles of cards are considered part of each player's hand. They can be played at any moments if they are face up. A card from below, uncovered, will be turned at the end of the trick.

At the end of the round, count your points with the version of your choice, Standart or Get the gems ! (don't forget the third color gem)



Virtual player

At the beginning of the game, you can add one or more colors, each other color represents a virtual player.

During the card dealing, a virtual player receives 16 cards as a regular player. They'll stay hidden, will not be played, nor counted at the end of the round. A virtual player color will never be the trump suit.

For 2 or 3 players, we recommend adding virtual players.

Points counting

At the end of every rounds*, the players cant the points they scored during it (remainder, see the page III for the cards points).
The one with most points, takes 3 gems, the second one only 1. The other ones take none.
The first one with **12 gems** will win the game and become the new god of gods.

Congrats !

Alternative game mode

Get the gems !

When you set up the game, each player chooses a god and takes 5 gems of his color. The way the game is played doesn't change with the standart version.

Points counting

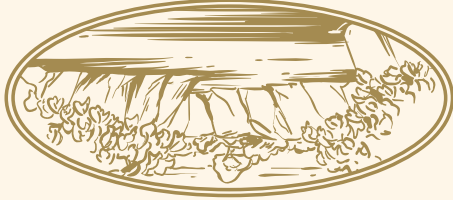
You count the points of each color, then :

if you have a lead in one of your opponent's color, he'll give you one of his gem.
if you have the lead in your own color, you keep your gem.

The game ent when a player has no more gem of his color to deal. The god with most gems become the new god of gods.

If there is a tie, the one who keeps most of his own gems will be declared the winner. If the tie persists, you'll share the victory.

* Check the glossary (page X)



Special card : The Monster

The Monster is **active** and cancel the trick when :

it's from the required color (color played by the first player) ;
it's from the trump suit (color of the god of the player who leads the trick).

In this case, the trick is discarded and will not be counted.

In every other cases, he is **inactive** and has no effect.

Played as a first card, it gives the lead to the leftside player.
He chooses the the trick suit, and also define the trump suit.

The Monster is a special card that has no value neither in points, nor in strenght on other cards.

Special card : The Hero (IV)

The Hero cancels the Monster card of his color, which makes it inactive.

Example : **Dionysos** plays purple. **Athena** can't provide and doesn't have trump (red) so she discards a card. **Artemis** plays the purple Monster who should cancel the trick but **Hephaistos** plays the purple Hero (card IV) who kills the Monster and allows him to win the trick because his card is the strongest.

VI



Start the game !

The leftside player from the dealer plays the first card, then the players play clockwise. Starting from the second trick*, the first card will be played by the winner of the last trick. **Players have to play the required color**, the color of the first card played. If the played card is not of the first player's color, it's not the trump*, and other players are not forced to rise*.

The trump* suit

In Olympe, the trump suit is not fixed, it's defined by the color the first player god's represents. Therefore, the trump suit can change several times during a round*. If the first player plays his turn while using a card from his color, he's playing the trump, then other players have to rise (that is to say, they have to play a higher value card). If they cannot, they must play a lower card from the trump suit. Otherwise, without any trump, players play whatever they want from any color.

When a player has no more card from the required color (and only in this case), he has to ruff*, or, if a previous player already did it, over-ruff* or under-ruff*.

To ruff : Hephaisstos leads the trick with a blue card, so trump is orange. Other players must play a card of the suit lead (blue): **Artemis** can't provide, so she must ruff with an orange card. She wins the trick and will lead the next one. (unless she had played the trump Monster, check **page VI**).

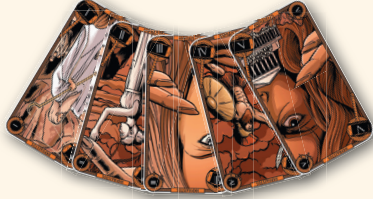


CONTENT by player (x5)

1 god card



- 5 characters cards :
- 1 Oracle (V)
 - 1 Hero (IV)
 - 1 High Priestess (III)
 - 1 Priestess (II)
 - 1 Preacher (I)



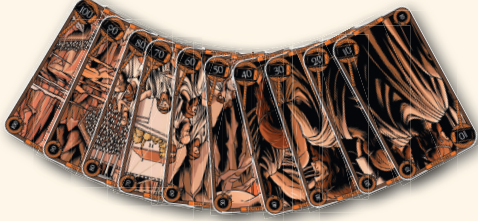
1 Monster card



12 Gems



10 Adepts cards (from 10 to 100)



Cards value

The 5 **Characters** cards, they have a value of 1 point each at the end of the round (an adept 100 will be weaker than the character I) while they are more powerful than the adepts cards during the game.

Adepts cards have the value that they represent. The card 100 has a value of 100 points, the 20, 20 points, etc. during points counting.

The **Monster** card doesn't score any point.

HOW TO PLAY ?

Card dealing

Each player put in front of him, face up, his god card.

Then every other cards are shuffled together and dealt to each players (16 cards each).

TEMPLE

Zeus is gone.

After millenniums of good and loyal services, Zeus, the god of gods has left Olympia to take a long and peaceful retirement.
But now, the sky needs a new master, you'll have to do your best, as his sons and daughters, to access the ultimate throne and become the new god-ess of gods.

You will embody either :

Athena

Goddess of intelligence, ability, war strategie, crafts and wisdom, she's also the guardian of Athens. Daughter of Zeus and titaness Metis, his first wife.

Hephaistos

God of fire, blacksmiths, volcanoes and artisans. Son of Zeus and Hera.

Dionysos

God of grape harvest, wine, insanity, drunkenness, theatre, religious ecstasy. Son of Zeus and Semele, a mortal princess.

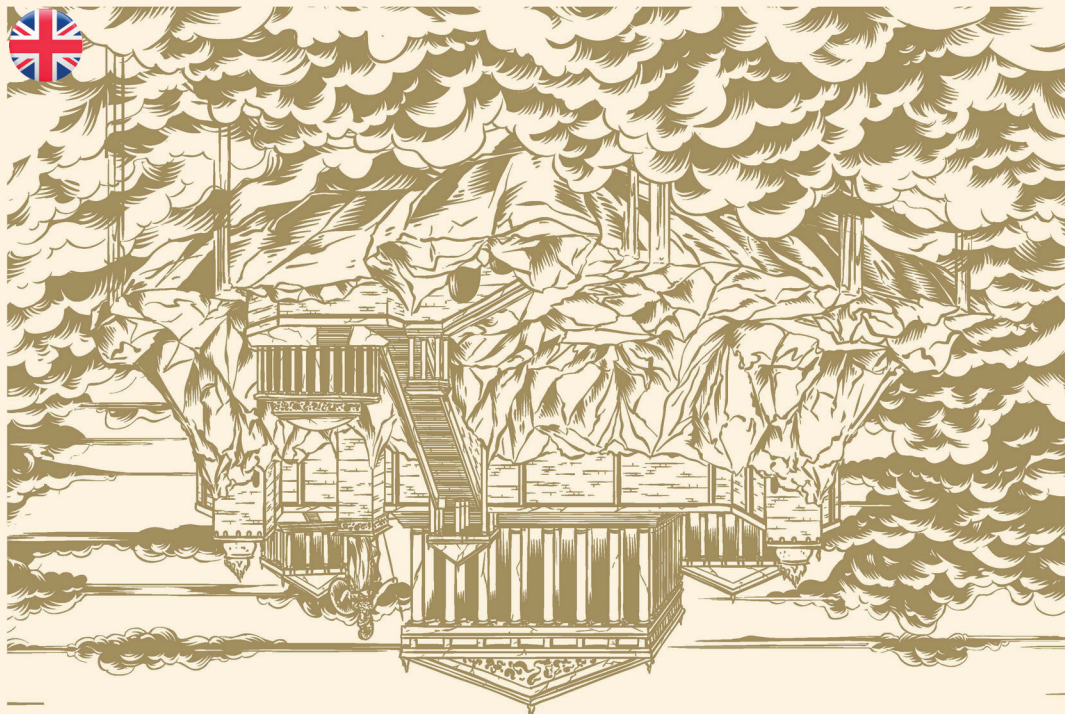
Artemis

Goddess of the hunt, the wilderness, wild animals and chastity. Daughter of Zeus and titaness Leto, she's the twin of Apollo.

Hermes

God of boundaries, roads and travelers, thieves, athletes, shepherds, trades, speed, cunning, wit and sleep. Son of Zeus and Maia, the Pleiad.

To get there, you'll have to convert your brother's and sister's adepts.



OLYMPIE

