

EMPEDOCLE

Débarressez-vous
de votre Haine !

Livret de règles



FRANÇAIS

2-5 joueurs / 10+ / 30 minutes

Débarressez-vous de votre Haine et brisez le cycle d'Empédocle opposant l'Amour et la Haine au sein du Monde Terrestre, constitué de quatre éléments Air, Feu, Terre et Eau.

Contenu du jeu

- 10 jetons jaunes, verts, bleus, blancs, rouges et noirs soit 60 jetons
- 5 dés à 6 faces
- 6 tuiles rondes
- 5 gobelets blancs
- 1 gobelet décoré des 4 éléments
- 1 règle de jeu et 1 aide de jeu

Extension l'Aubaine (incluse)

- 5 jetons noirs
- 1 dé coloré à 6 faces
- 5 tuiles Cœur noir
- 1 tuile étoilé de la Sérénité
- 1 pierre de Foudre (jeton transparent)
- 15 gemmes blanches

Introduction

Ce livret présente les règles du jeu Empédocle.

Dans l'Antiquité, le philosophe Empédocle pensait que l'Univers était centré sur le Monde Terrestre constitué de quatre éléments (Air, Feu, Terre et Eau) qui vont se réunir sous l'effet de l'Amour et se séparer sous l'effet de la Haine, dans un cycle perpétuel. Cette vision du Monde fut ensuite complétée par la description d'un Monde Céleste et le cinquième élément, l'Éther, stable autour du Monde Terrestre.

Les joueurs sont les forces qui participent à l'équilibre du cycle (« kyklo » en langue grecque). À la demande du Grand Architecte, chacune cherche à briser le cycle d'Empédocle pour stabiliser le Monde Terrestre du côté de l'Amour. Pour cela, les forces doivent se débarrasser de leur Haine.

La Haine disparaît petit à petit à chaque fois qu'une force parvient à réunir les 4 éléments du Monde Terrestre. Cette force peut alors disposer du Cylindre, passerelle entre les deux mondes.

Les forces peuvent bénéficier de l'Éther, capable de se substituer aux éléments.

L'impatience peut pousser une force à agir avant les autres mais peut aussi toutes les conduire à leur perte.

La compétition récompense la force qui arrive en premier à stabiliser le Monde Terrestre et à satisfaire le Grand Architecte.

But – Condition de victoire

Un joueur gagne la partie lorsqu'il s'est débarrassé de tous ses fragments de Haine.

Concepts propres au jeu

Les jetons noirs représentent des fragments de Haine.

Les éléments sont représentés par des jetons de couleur : blanc pour l'Air, jaune pour le Feu, vert pour la Terre, bleu pour l'Eau, rouge pour l'Éther.

Les 6 faces de dés représentent le Tourbillon et un des 5 éléments : la feuille pour la Terre, la goutte pour l'Eau, les flammes pour le Feu, les nuages pour l'Air, le cœur pour l'Éther.

Le dé est l'Opportunité c'est à dire la capacité de récupérer et de bloquer l'élément représenté ou d'accéder aux règles associées au Tourbillon.

Les tuiles Air, Feu, Terre et Eau, représentant les mêmes illustrations que sur les faces de dés, servent de réserves d'éléments. La tuile Tourbillon n'est associée à aucun élément. Toutes ces tuiles représentent le Monde Terrestre.

La tuile Cœur rouge représente l'Éther mis au service de cette stabilisation au profit de l'Amour. L'étoile de la Sérénité avec le Cœur noir dissous contient les fragments de Haine rejetés par les joueurs et exclus du Monde Terrestre. Ces deux dernières tuiles correspondent au Monde Céleste.

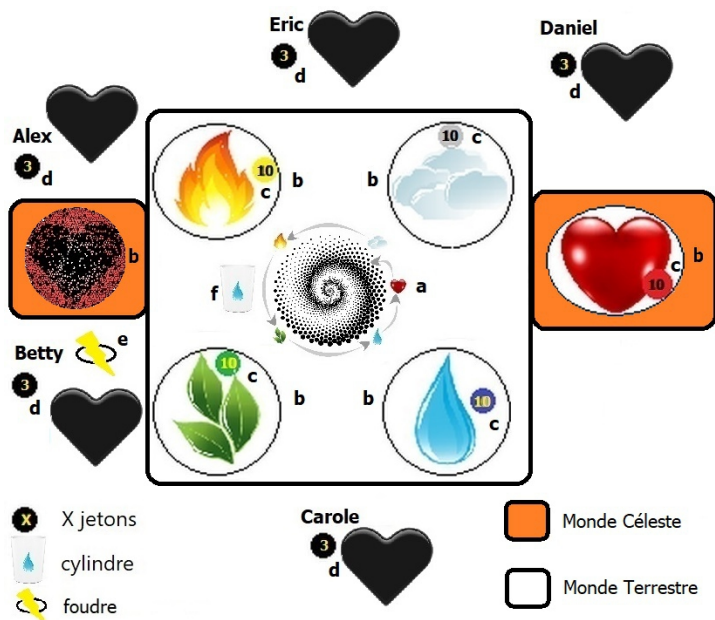
Les tuiles Cœur noir représentent les forces de Haine. Chaque joueur peut y stocker ses fragments de Haine et ses éléments. On peut considérer qu'elles font partie du Monde Terrestre même si elles ne sont pas au centre de la table.

Le gobelet décoré des quatre éléments est appelé le Cylindre. C'est la passerelle entre le Monde Terrestre et le Monde Céleste. Le Cylindre permet à tous les joueurs d'obtenir de l'Éther, des échanges d'éléments, des bonus d'éléments et la suppression des fragments de Haine.

Un sixième dé à 6 faces, coloré et similaire aux autres est appelé le dé du Monde Céleste.

Dans la version standard du jeu, la pierre de Foudre identifie simplement le joueur qui parle en premier lors d'un tour de table.

Mise en place



a) On place au centre de la table la tuile Tourbillon.

b) Les tuiles sont toujours placées autour de la tuile Tourbillon, dans cet ordre : Air, Feu, Terre et Eau dans le sens antihoraire. La tuile Éther est placée à l'extérieur du cercle formé par les autres tuiles, près de l'Eau. Les symboles éléments sur la tuile Tourbillon vous aident pour ce placement. L'étoile de la Sérénité est placée en face de la tuile Éther, près de la tuile Terre.

c) On dispose sur chacune des 5 tuiles éléments un nombre de jetons égal à 2 fois le nombre de joueurs : Air (blanc), Feu (jaune), Terre (vert), Eau (bleu) et Éther (rouge).

d) Tous les joueurs prennent un dé, un gobelet blanc, 3 fragments de Haine qu'ils posent sur leur tuile Cœur noir.

e) Les joueurs doivent désigner le joueur le plus coléreux qui reçoit la pierre de Foudre au premier tour.

f) Le dé du Monde Céleste est déposé à l'intérieur du Cylindre qui est placé près de la tuile Tourbillon. Ils ne seront utilisés que lorsqu'un joueur aura réuni les 4 éléments du Monde Terrestre pour la première fois.

Dans l'exemple pour 5 joueurs, l'Air (blanc) est représenté par des jetons gris pour une meilleure lecture.

Pour une simplification, l'étoile de la Sérénité ne sera pas représentée sur tous les schémas. Les tuiles Cœurs noirs et les deux Mondes ne sont pas représentés sur les autres schémas.

Règles du jeu

Ce chapitre décrit les règles de 3 à 5 joueurs. Les composants initialement prévus pour l'extension ont été rajoutés dans la règle standard sauf les gemmes qui restent spécifiques à l'extension.

Les règles spécifiques pour 2 joueurs et un mode solo sont décrits après ce chapitre.

Une FAQ et un chapitre Autour du jeu les suivent si vous souhaitez des précisions sur des points de règles ou plus d'informations sur les concepts sur lesquels s'appuie le jeu.

La règle spécifique à l'extension « l'Aubaine » clôture ce livret avec sa propre FAQ. Cette extension est conseillée à partir de 12 ans.

Tour de jeu

Un tour de jeu correspond à un cycle d'Empédocle.

Chaque tour se déroule en 3 phases :

- la Discorde : choisir une Opportunité pour se positionner sur un élément ou prendre un élément avant les autres joueurs ;

- l'Attraction : prendre un élément et faire des échanges ;
- l'Union : disposer du Cylindre si vous avez réuni les 4 éléments Air, Feu, Terre et Eau.

L'aide de jeu vous apporte une synthèse des règles.

Détails du tour

Tous les joueurs suivent les mêmes règles, y compris le joueur qui a la pierre de Foudre. Les règles suivantes doivent être appliquées à tout moment.

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 2 éléments identiques sur sa tuile Cœur noir après la phase d'Attraction.

Un seul joueur peut réunir les 4 éléments Air, Feu, Terre et Eau dans un tour de jeu et prendre le Cylindre. Le premier à le faire empêche les autres de le faire pendant ce tour.

Seul le joueur qui dispose déjà du Cylindre, ou qui en dispose lors de la réunion des 4 éléments du Monde Terrestre, peut se débarrasser d'un fragment de Haine qui sera mis sur l'étoile de la Sérénité.

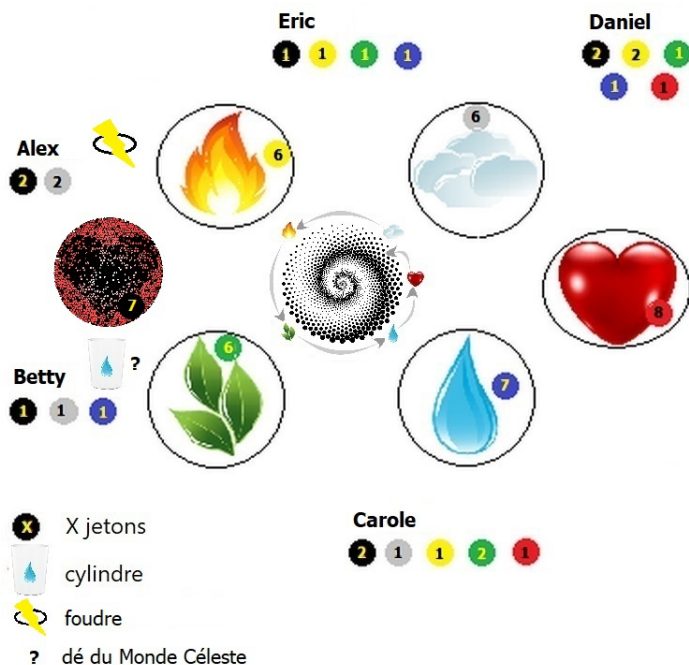
Nous illustrons les règles avec un exemple.

Situation au début du tour de l'exemple :

*Alex : 2 Haines, 2 Airls; Betty : 1 Haine, 1 Air, 1 Eau;
Carole : 2 Haines, 1 Air, 1 Feu, 2 Terres, 1 Éther;
Daniel : 2 Haines, 2 Feux, 1 Terre, 1 Eau, 1 Éther;
Éric : 1 Haine, 1 Feu, 1 Terre, 1 Eau.*

Les joueurs ont déjà collecté quelques éléments après quelques tours. 1 seul élément manque à Carole (Eau), Daniel (Air) et Éric (Air) pour réunir les 4 éléments.

Betty dispose du Cylindre car elle est la dernière à avoir réuni les 4 éléments lors d'un tour précédent, après que Éric l'a fait. Alex a la pierre de Foudre.



Phase 1) La Discorde

1.1) Si un joueur dispose du Cylindre, il lance le dé du Monde Céleste. Ce dé reste inconnu de tous les joueurs, caché sous le Cylindre.

Dans notre exemple, Betty lance le dé du Monde Céleste sans regarder le résultat caché sous le Cylindre.

1.2) Chaque joueur choisit secrètement sa face de dé d'Opportunités pour (au choix)

- se positionner pour attirer un élément (1 des 4 Opportunités éléments) ;
- demander un Éther (Opportunité Cœur) ;
- prendre un élément avant les autres sans le choisir (Opportunité Tourbillon). On l'appelle désormais la force Tourbillon dans ce tour pour la distinguer des autres appelées forces d'Attraction.

Les dés sont dévoilés en même temps sauf celui du Monde Céleste.

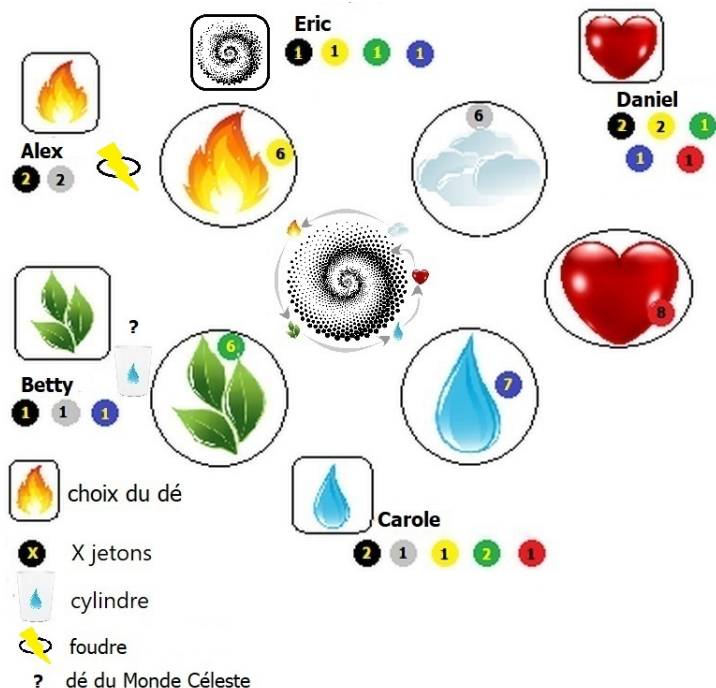
Exemple

Alex, Betty, Carole, Daniel et Éric choisissent secrètement une Opportunité sur leur dé, caché sous leur gobelet.

Ils choisissent d'être

- une force d'Attraction : le Feu pour Alex, la Terre pour Betty, l'Eau pour Carole et l'Éther pour Daniel ;

- la force Tourbillon (Éric).



1.3) Si tous les joueurs ont choisi l'Opportunité Tourbillon, le Monde Terrestre est totalement déséquilibré et implose. Tous les joueurs ont perdu. Vous l'avez bien cherché !

1.4) Les joueurs qui ont une face de dé identique sont éliminés et recouvrent leur dé avec leur gobelet.

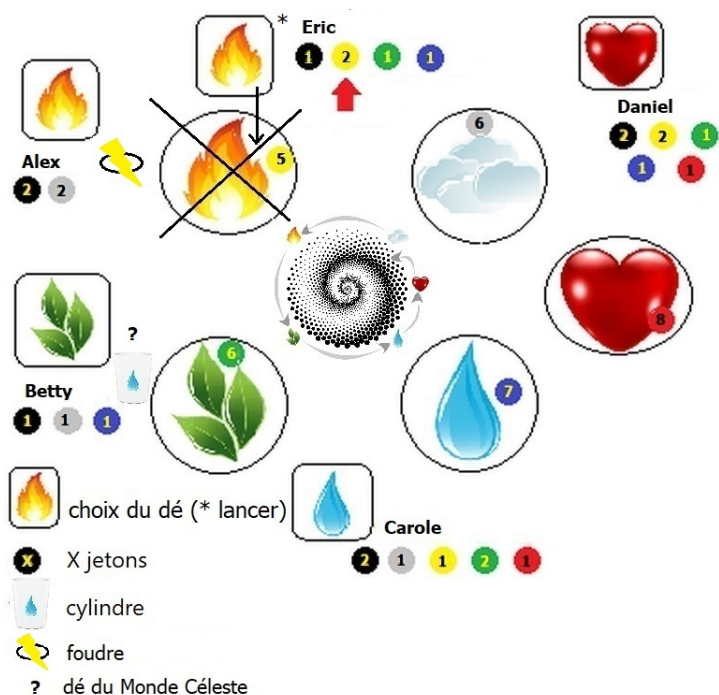
Si tous les joueurs sont éliminés et qu'un joueur dispose du Cylindre, il gagne le droit de rejeter un fragment de Haine. Vérifiez la condition de victoire.

1.5) Si un seul joueur a choisi la force Tourbillon, il relance son dé. Il peut prendre un des éléments de la tuile désignée par son dé. Son dé est mis sur la tuile associée. Cette tuile est désormais bloquée ainsi que ses éléments. Le joueur peut éventuellement réunir les 4 éléments du Monde Terrestre à cette occasion.

Si son dé l'amène sur la tuile Tourbillon, il ne prend rien.

Exemple

En obtenant l'Opportunité Feu, Éric a effectivement bloqué la tuile et pris l'élément Feu. Si Éric avait obtenu l'Opportunité Air plutôt que le Feu, il aurait réuni les 4 éléments et aurait gagné la partie puisqu'il se serait débarrassé de son dernier fragment de Haine. Son dé n'est pas comparé au Feu choisi par Alex car Éric joue la force Tourbillon qui se sert avant les autres.



1.6) On passe à la deuxième phase s'il reste au moins une force d'Attraction en jeu. Sinon on passe directement à la troisième phase.

Phase 2) L'Attraction

Seuls les joueurs qualifiés participent à cette phase c'est à dire les joueurs qui ont un dé non recouvert et non placé sur une tuile.

Un élément ne peut être pris que s'il est sur une tuile non bloquée c'est à dire qu'il n'y a pas de dé posé dessus.

2.1) Un tour de table est fait parmi les forces d'Attraction pour annoncer si elles conservent ou relancent leur dé.

Le joueur qui a la pierre de Foudre parle en premier s'il est qualifié puis on tourne en sens antihoraire.

Chaque joueur est libre de son choix même si la logique veut que :

- le joueur qui vise un élément bloqué par la force Tourbillon va relancer son dé pour essayer d'avoir un autre élément ;
- le joueur qui dispose du Cylindre et se retrouve en face à face avec un autre joueur va relancer son dé pour essayer de l'éliminer du fait de la règle 2.2.

Les joueurs qui l'ont décidé relancent leur dé en même temps.

2.2) À nouveau, les joueurs qui ont une face de dé identique sont éliminés et recouvrent leur dé avec leur gobelet, même ceux qui n'auraient pas relancés leur dé. Cela ne concerne pas la force Tourbillon.

Si tous les joueurs sont éliminés, et qu'un joueur dispose du Cylindre, il gagne le droit de rejeter un fragment de Haine s'il était lui-même qualifié pour cette phase. Vérifiez la condition de victoire.

2.3) Chaque joueur encore qualifié prend un élément correspondant à son dé d'Opportunités si la tuile n'est pas bloquée par la force Tourbillon et pose son dé sur cette tuile.

Un joueur ne peut pas prendre son quatrième élément différent si un autre joueur les a réunis avant lui dans ce tour.

Un conflit potentiel sera évité par l'ordre de prise de l'élément : Air, Feu, Terre, Eau et Éther. Cet ordre est rappelé sur la tuile Tourbillon.

Si un joueur est le seul à avoir l'Opportunité Tourbillon ou ne peut pas poser son dé sur la tuile bloquée par la force Tourbillon, alors il place son dé sur la tuile Tourbillon sans être éliminé.

Exemple

Avant tout lancement de dé, les joueurs font un tour de table. Alex parle en premier car il a la pierre de Foudre.

Alex va relancer son dé car le Feu est bloqué. Betty et Carole décident de ne pas le relancer. Carole devrait réunir les 4 éléments sauf si Alex obtient lui aussi l'Opportunité Eau car ils seraient éliminés tous les deux. Si Éric avait réuni les 4 éléments avant Carole (sans gagner la partie dans le cas où il aurait eu encore 2 fragments de Haine), elle ne pourrait pas prendre l'Eau.

Daniel décide de ne pas le relancer pour prendre un deuxième Éther. Éric a fini son tour de jeu.

Alex lance son dé et obtient l'Opportunité Air.

Les joueurs prennent leur élément selon l'ordre de priorité :

- Opportunité élément (Air puis Feu, Terre, Eau et Éther) : Alex pose son dé sur la tuile Air et prend son troisième élément Air. S'il avait obtenu l'Opportunité Feu, sachant que la tuile Feu est bloquée, il aurait posé son dé sur la tuile Tourbillon. Comprendre ces cas distincts est utile pour jouer l'extension Aubaine par la suite.

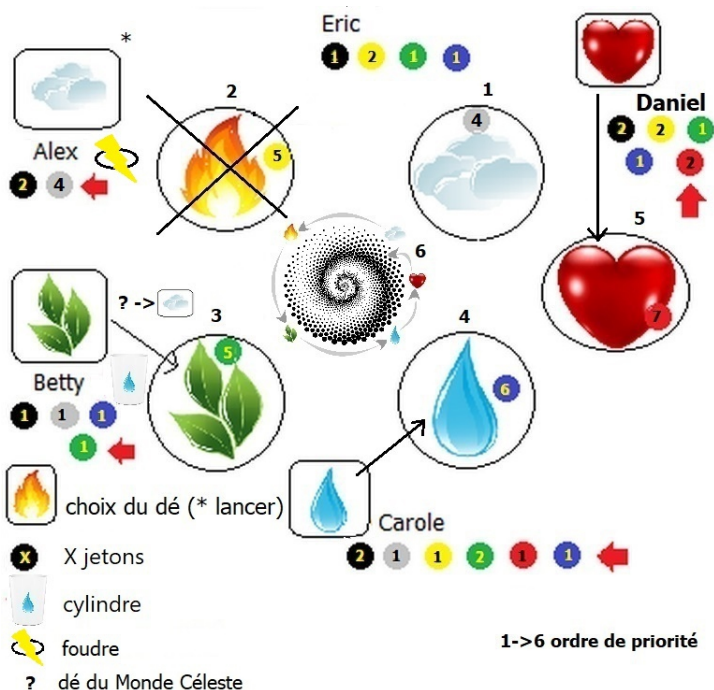
Personne n'a une Opportunité sur le Feu qui est déjà bloqué. Betty peut prendre un élément Terre. Carole peut donc prendre un élément Eau et réunir les 4 éléments. Daniel prend un élément Éther ;

- Opportunité Tourbillon : Si Alex avait obtenu cette Opportunité, il aurait posé son dé sur la tuile Tourbillon sans être éliminé. Mais si deux joueurs l'avaient obtenu en même temps, ils seraient éliminés.

2.4) Si le Cylindre est en jeu, le dé du Monde Céleste est dévoilé. Si un joueur a posé son dé sur la tuile désignée par le dé du Monde Céleste, ce joueur peut prendre une deuxième fois cet élément s'il est disponible.

Exemple

Le dé dévoilé représente la tuile Air qui a été désignée par Alex. Alex prend donc son quatrième élément Air.



2.5) Des échanges sont facultatifs ou obligatoires selon les cas. Après les échanges, la règle de deux éléments identiques maximum s'applique à chaque joueur.

Un joueur peut échanger deux éléments contre un Éther. Les éléments échangés sont remis sur leur tuile. Cet échange n'est pas obligatoire sauf si le joueur possède plus de 2 éléments identiques. Mais les joueurs ne peuvent pas échanger des éléments entre eux.

Si un joueur a deux Éthers, ils doivent être échangés contre l'élément de son choix, même s'il est bloqué mais le joueur ne peut réunir les 4 éléments du Monde Terrestre que si aucun autre joueur n'a réuni les éléments dans ce tour. Sinon il peut prendre un doublon

d'un élément qu'il n'a pas déjà deux fois. Dans le pire des cas, il ne peut rien prendre.

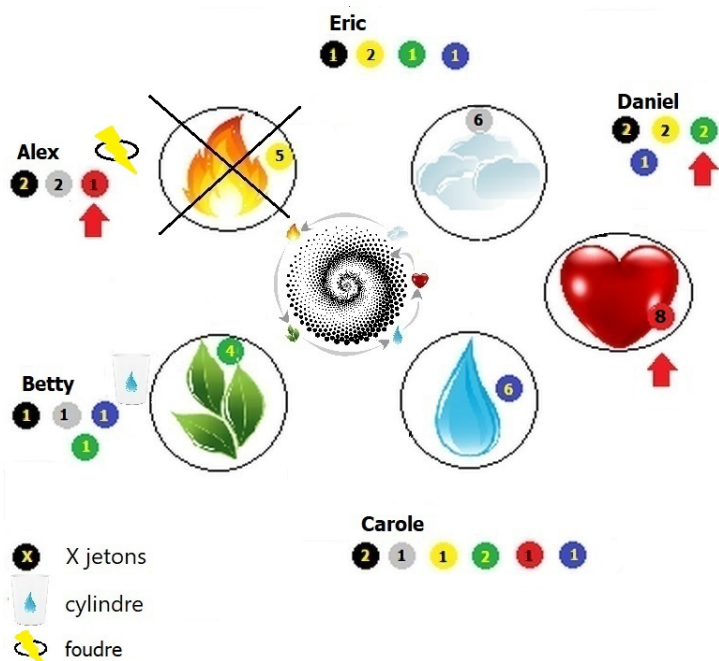
Les Éthers sont remis sur la tuile Cœur rouge du Monde Céleste qu'il y ait ou pas d'échange et sont toujours perdus.

Le joueur qui fait un seul échange dans le tour (lors d'un échange d'Éthers) est prioritaire sur celui qui a fait deux échanges (deux éléments échangés puis deux Éthers échangés) dans le cas d'un conflit sur la réunion des 4 éléments. Si des joueurs ont fait le même nombre d'échanges et généré un conflit, la priorité est identique à l'ordre de prise de l'élément dans ce tour.

Un joueur peut de nouveau échanger deux éléments différents contre un Éther. Les éléments échangés sont remis sur leur tuile.

Exemple

Daniel a récupéré son deuxième Éther. Il serait intéressé par l'Air qui lui manque mais Carole a déjà réuni les 4 éléments. Il choisit la Terre. Les Éthers sont rendus au Monde Céleste. Alex échange deux éléments Air contre un Éther.



Phase 3) L'Union

3.1) Le Cylindre entre en jeu lorsqu'un joueur a réuni les 4 éléments Air, Feu, Terre et Eau pour la première fois dans la partie.

Dès lors, et à chaque fois qu'un joueur réunit ces 4 éléments, il prend ou garde le Cylindre et se débarrasse d'un fragment de Haine. Vérifiez la condition de victoire.

Si la partie n'est pas finie, il remet les 4 éléments sur leur tuile mais conserve ses doublons et son éventuel Éther.

Il est maintenant le seul à pouvoir utiliser le pouvoir spécial du Cylindre pour se débarrasser des fragments de Haine quand tous les joueurs sont éliminés.

Les autres joueurs conservent tous leurs éléments. Le joueur qui perd le Cylindre ne reprend pas de fragments de Haine.

3.2) Si une tuile élément est vide, chaque joueur remet un élément sur cette tuile.

3.3) Les joueurs préparent le tour suivant.

Les joueurs reprennent leur dé. La pierre de Foudre est donnée au joueur suivant dans le sens antihoraire.

Le joueur qui récupère la pierre dit à voix haute 'kyklo' pour rappeler à chaque joueur qu'un nouveau cycle commence.

Exemple

Si Betty avait réuni elle-même les 4 éléments, elle appliquerait aussi la règle suivante et conserverait le Cylindre.

Comme Carole les a réunis, elle remet chacun des 4 éléments sur leur tuile mais conserve ses éléments en doublons (1 Terre) et son Éther. Elle prend alors le Cylindre qu'elle place à côté de sa tuile Cœur noir. Elle diminue sa Haine d'un fragment.

Si elle n'avait plus de fragment de Haine alors elle aurait gagné la partie.

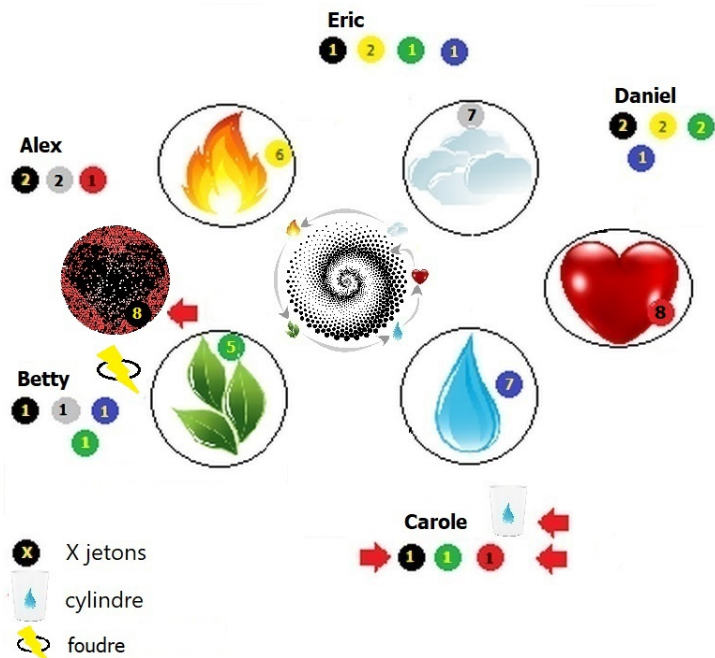
Les autres joueurs conservent tous leurs éléments.

Aucune tuile élément n'est vide.

Tous les joueurs reprennent leur dé.

Alex fait passer la pierre de Foudre à Betty.

Elle annonce !Kyklo!. Ensuite, un nouveau tour peut commencer.



Règles à 2 joueurs

On rajoute une, deux ou trois joueuses fictives, appelées des Forces Inconnues. Elles prennent chacune 1 dé, 3 fragments de Haine, un gobelet à dé blanc et une tuile Cœur noir. Une des Forces Inconnues prend la pierre de Foudre au début de la partie.

Une Force Inconnue compte comme une joueuse classique pour la mise en place des éléments sur leur tuile respective.

Elle jouera exactement comme une joueuse réelle à quelques exceptions décrites ici.

Phase 1) La Discorde

Un joueur lancera le dé de chaque joueuse fictive pour simuler leur premier choix qui restera secret pour tous sous le gobelet.

Ensuite elle appliquera la même règle que les autres joueurs. Elle peut aussi être éliminée du tour si un autre joueur a fait le même choix.

Phase 2) L'Attraction

Si elle cherche à attirer un élément, elle conservera son Opportunité si elle désigne un élément qui est sur une tuile non bloquée, si cela ne génère pas de conflit qui lui est défavorable. Sinon elle relance le dé.

Lors d'un échange d'Éthers, elle respecte la règle de priorité évitant le conflit sur la réunion des 4 éléments, et récupère un élément en suivant ces priorités :

2.I) un élément qui lui permet de prendre son élément manquant si le conflit est à son avantage ;

2.II) un élément qui lui manque et en priorité l'Air, le Feu, la Terre et l'Eau ;

2.III) un doublon selon la règle 2.II).

Elle échange obligatoirement deux éléments contre un Éther si elle en récupère un troisième identique. Lorsqu'elle obtient son deuxième doublon d'éléments différents, elle échange les deux doublons contre l'Éther seulement s'il ne lui reste plus qu'un seul fragment de Haine.

Dans tous les cas, c'est le bon sens qui guide ses choix.

Phase 3) L'Union

Pas de règle spécifique pour elle. Il est tout à fait possible que la Force Inconnue dispose du Cylindre ou gagne la partie si les autres joueurs se neutralisent.

Règles en solo

Le jeu a été conçu pour partager un moment de convivialité à plusieurs. Néanmoins, il est possible d'y jouer seul en ajoutant autant de Forces Inconnues qu'on le souhaite, avec un maximum de 5 joueurs. Il suffit de suivre les règles liées aux Forces Inconnues décrites dans le chapitre Règles à 2 joueurs.

FAQ

Un joueur peut-il être éliminé du jeu ?

Non, les éliminations ne concernent que le tour en cours.

Qu'est ce que la force Tourbillon ?

Les éléments sont normalement récupérés lors de la phase d'Attraction. Cette force d'Attraction prend un élément plus tôt dans le cycle, au début du Tourbillon Cosmique pendant la Discorde.

Tout le monde peut-il profiter du Cylindre ?

Oui et cela est transparent pour tous les joueurs. Même le joueur qui a joué la force Tourbillon peut avoir l'élément bonus s'il a posé son dé sur la bonne tuile.

Le seul pouvoir spécial concerne la suppression des fragments de Haine, uniquement possible pour le joueur qui dispose du Cylindre.

Plusieurs joueurs peuvent-ils récupérer le même élément dans le même tour ?

Oui, un joueur directement et un joueur via un échange d'Éthers si pas de conflit.

Faut-il comparer les dés de forces d'Attraction avec celui de la force Tourbillon ?

Non. Un dé posé ne peut plus être éliminé du tour. Si une force d'Attraction obtient la même Opportunité, elle ne peut rien prendre mais n'est pas éliminée. De même si tous les joueurs sont éliminés sauf celui qui incarne la force Tourbillon alors le joueur qui dispose du Cylindre ne peut pas se débarrasser d'un fragment de Haine.

La règle liée au pouvoir spécial du Cylindre inclut-elle le joueur qui dispose du Cylindre lui-même ?

Oui. Le joueur qui dispose du Cylindre doit être lui-même éliminé, tout en ayant participé à la phase, pour pouvoir se débarrasser d'un fragment de Haine.

Un joueur qui obtient une Opportunité identique pendant l'Attraction à celle de joueurs éliminés durant la Discorde est-il éliminé ?

Non, les dés éliminés pendant la Discorde sont cachés sous les gobelets et ne participent plus au tour.

Quels sont les différents cas de conflit ?

La seule notion de conflit évoquée dans cette règle concerne la prise du quatrième élément par plusieurs joueurs dans le même tour. Un élément bloqué n'est pas considéré comme un conflit. Des Opportunités identiques éliminent des joueurs, ce n'est pas un conflit.

Est-il possible de se débarrasser de deux fragments de Haine dans le même tour ?

Oui. Si un joueur a des doublons sur 3 éléments, récupère son quatrième élément qui est doublé par le dé du Monde Céleste, il peut rendre ses huit éléments pour se débarrasser de deux fragments de Haine dans le même tour. Et aussi surprenant que cela puisse paraître, cela est déjà arrivé.

AUTOUR DU JEU

Quels sont les grandes lignes de la théorie d'Empédocle ?

Empédocle était un philosophe grec vivant en Sicile au 5ème siècle avant J.C. Il considérait les êtres vivants égaux entre eux.

Il a écrit la théorie des quatre éléments (Eau, Air, Terre, Feu), adoptée jusqu'à la chimie moderne et notamment les travaux de Copernic dès 1530 qui remit en cause la vision du monde héritée de l'Antiquité.

Empédocle décrit sa théorie dans deux poèmes dont il ne reste que des fragments : 'De la Nature' et 'Purifications'.

Empédocle a désigné «Amour» ou «Amitié» le principe de toute réunion, et «Haine» celui de toute division dans les phénomènes de la nature. Ces deux principes règnent cycliquement sur l'Univers et attirent ou séparent chacun à leur tour les quatre éléments composant toute chose matérielle. Il n'y a jamais de terme au changement perpétuel.

Cette alternance est aussi celle de la Vie et de la Mort qui se déroule dans la Sphère terrestre immobile, reposant au sein de la stable harmonie.

La funeste Discorde est l'opposition des forces d'Amour et de Haine qui s'applique sur ces quatre éléments réunis. Elle sépare progressivement les éléments : du Monde Terrestre (Sphairos) s'est séparé l'Air, puis le Feu, la Terre, et enfin l'Eau sous l'effet du Tourbillon Cosmique.

Il y a différentes interprétations sur l'ordre des éléments selon les philosophes qui étudièrent ses travaux : Feu avant Air, Eau avant Terre.

Empédocle appelait ces quatre éléments à travers des noms de divinités (Zeus, Héra, Aidoneus, Nestis) plutôt que par le terme 'élément'.

Quel est l'apport d'Aristote à cette théorie ?

Au 4ème siècle avant J.C, Aristote affirmait que l'Univers était formé de sphères de cristal concentriques liées les unes aux autres et sur lesquelles étaient fixées les planètes et le soleil. Au centre se trouvait le Monde

Terrestre instable basé sur les 4 éléments cités par Empédocle et soumis à un cycle d'alternance. A l'extérieur se trouvait le Monde Céleste, le monde des astres qui pouvaient circuler grâce à un fluide parfait, un cinquième élément, nommé la Quintessence ou l'Éther, qui n'était pas soumis au cycle décrit par Empédocle et dont découlaient les quatre éléments du Monde Terrestre aussi appelé Monde Sublunaire.

On peut noter que d'autres philosophes avant lui, Pythagore, Anaxagore, Socrate et Platon avaient évoqué la notion d'Éther et de sphères concentriques. Mais sa synthèse de plusieurs notions lui a valu d'être désigné comme l'inventeur de l'Éther.

Par contre, il était l'un des premiers à justifier l'ensemble par l'intervention d'un Grand Architecte alors que les autres philosophes s'intéressaient au matérialisme sans expliquer pourquoi l'Univers était en mouvement.

Quels concepts sont inventés pour le jeu ?

Le jeu met en scène à la fois le Monde terrestre et le Monde Céleste. Bien que Aristote évoque des sphères concentriques, nous avons préféré utiliser des tuiles éléments, plus agréables et bien pratiques pour distinguer les éléments, y compris pour l'Éther lui-même.

Nous avons ajouté des concepts pour faire de cette théorie un jeu.

Empédocle évoque une force de Haine mais pas des fragments de Haine ni plusieurs forces. Toutes les explications sur le transfert des fragments de Haine vers l'étoile de la Sérénité sont donc imaginées pour le jeu. De même la notion d'Opportunité est évidemment une invention de notre part.

Le Cylindre est une pure création. Aristote décrivait des sphères connectées entre elles, le mouvement des unes entraînant celui des autres et non une passerelle directe entre les deux Mondes.

Nous avons considéré que les changements d'équilibre dans la sphère terrestre mentionnés par Empédocle sont dus à l'union des 4 éléments et à la bascule entre deux forces pour disposer du Cylindre.

A quoi correspond la Discorde ?

C'est la séparation progressive des éléments sous l'effet de la Haine dans le cycle d'Empédocle.

A quoi correspond l'Attraction ?

Cette phase inventée pour le jeu est la capture des éléments par les forces. Nous l'avons séparé de la Discorde pour distinguer la phase de positionnement sur les éléments de celle de la capture des éléments.

A quoi correspond l'Union ?

C'est la réunion progressive des éléments sous l'effet de l'Amour.

Quelle est la situation au début du jeu ?

L'Amour règne et les éléments sont unis au sein du Monde Terrestre. La Haine a été rejetée à l'extrémité du Monde Terrestre sans en être complètement sortie. Un nouveau cycle va débiter.

Comment la Haine est-elle exclue du Monde Terrestre ?

Il existe une faille dans le cycle perpétuel. La force qui dispose du Cylindre a des fragments de Haine qui baissent en intensité pour faire fonctionner le cycle lorsque toutes les forces sont éliminées, elle y compris, ou lorsque l'équilibre du Monde Terrestre est modifié. Le Grand Architecte en profite pour exclure les fragments vers l'étoile de la Sérénité prévue pour cela.

Qu'est ce que la pierre de Foudre ?

Dans l'Antiquité, on considérait que la pierre de Foudre était, soit apportée par la Foudre, soit générée précisément là où la Foudre frappait le sol terrestre.

Pourquoi l'Éther est-il sur une tuile Cœur rouge ?

Avec cette stabilisation visant à briser le cycle d'Empédocle, le Grand Architecte a choisit le camp de l'Amour.

Cette tuile représente l'Éther fourni aux forces qui cherchent à stabiliser le Monde Terrestre sous l'Amour. A l'opposé, la Haine exclue du Monde Terrestre est sur l'étoile de la Sérénité et se dissout dans l'Éther.

Extension : l'Aubaine (12+)

Introduction

Lors de la Discorde, le Tourbillon génère une énergie que vous arrivez à contrôler.

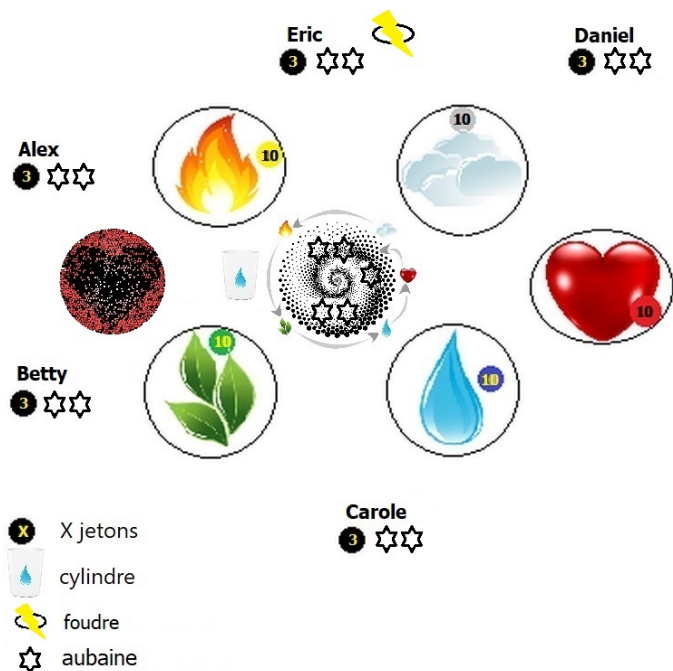
On l'appelle Aubaine car elle offre une seconde chance pour changer son dé, bien utile car la Foudre peut perturber les plans de chacun dans cette extension.

Nous conseillons que les joueurs aient au moins 12 ans.

Mise en place

Chaque joueur prend deux gemmes blanches qui représentent l'Aubaine en plus de la mise en place standard. En complément, une Aubaine par joueur est placée sur la tuile Tourbillon.

Dans notre exemple, en début de partie, Éric gère la Foudre.



Règles

L'Aubaine permet à un joueur de changer sa face de dé sous certaines conditions pour éviter l'élimination.

Les joueurs ne pourront utiliser une Aubaine que lors de la Discorde et pourront la récupérer dans les deux premières phases s'il y en a de disponible sur la tuile Tourbillon.

La pierre de Foudre empêche le joueur qui la possède de prendre un élément pendant ce tour.

Ce joueur représente la Foudre et joue exactement comme les autres. Mais il va essayer de bloquer un élément ou d'éliminer un autre joueur en faisant tomber la Foudre sur une tuile. La pierre de Foudre est donc associée à un rôle et ne signifie plus simplement parler en premier lors d'un tour de table.

Le joueur qui gère la Foudre ne pourra prendre qu'une seule Aubaine dans un tour, à la fin de la Discorde, s'il y en a de disponible, quelle que soit la situation.

Les règles suivantes s'exécutent pendant les règles standards. Par exemple, la règle 1.2 est exécutée pendant la règle 1.2 du jeu de base.

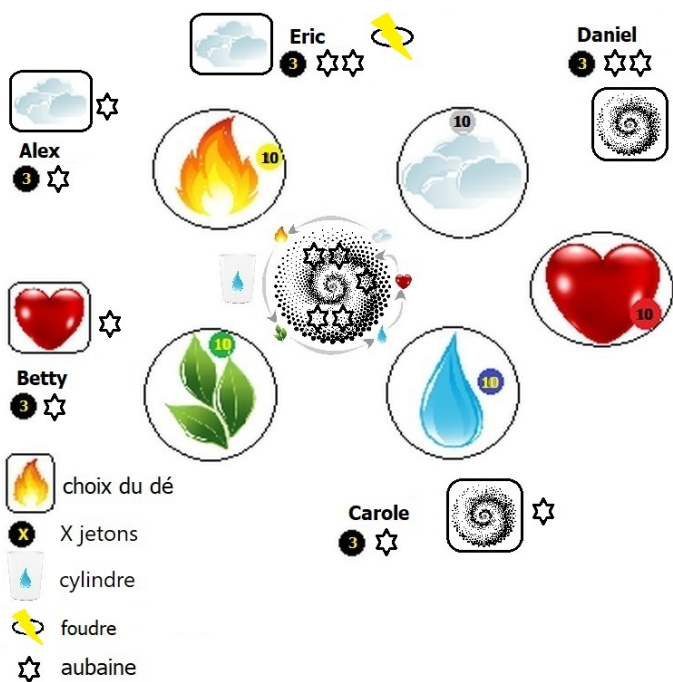
Phase 1) La Discorde

1.2) Si un joueur veut profiter de l'Aubaine pendant le tour, il doit en mettre une sous son gobelet avec son dé d'Opportunités, à l'extérieur de sa tuile Cœur noir. Si un joueur n'a plus d'Aubaine, il ne peut pas en profiter.

Exemple

Alex (Air, force d'Attraction), Betty (Cœur, force d'Attraction) et Carole (force Tourbillon) ont décidé de profiter de l'Aubaine. Daniel a choisi le Tourbillon (force Tourbillon) tandis que Éric a choisi l'Air (force d'Attraction).

En début de partie, personne ne dispose du Cylindre.



L'Aubaine se traite après que tous les joueurs ont dévoilé leur dé d'Opportunités et avant les éliminations.

Si plusieurs joueurs ont demandé l'Aubaine, on fait un tour de table en partant du joueur qui gère la Foudre puis on tourne en sens antihoraire pour chaque joueur qui a joué l'Aubaine. La logique veut que le joueur qui gère la Foudre ne joue pas l'Aubaine.

Si le dé du joueur est différent de celui du joueur qui dispose du Cylindre, le joueur peut changer son dé d'Opportunités sur une face non choisie par un autre joueur, y compris sur la face Tourbillon. Un joueur peut donc basculer de force d'Attraction à force Tourbillon ou inversement.

Par contre, si son dé est identique à celui du joueur qui dispose du Cylindre, il ne peut pas changer sa face de dé.

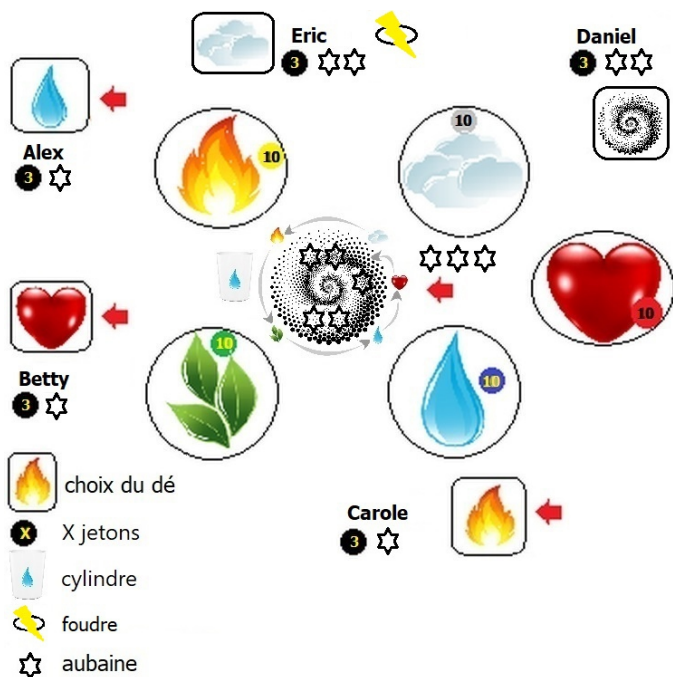
Une fois l'Aubaine résolue, le joueur la met sur la tuile Tourbillon, même s'il n'a pas changé son dé.

On applique ensuite la règle standard pour vérifier si des joueurs sont éliminés car leurs Opportunités sont identiques.

Exemple

Alex a décidé de changer son dé sur l'Eau ce qui lui évite l'élimination ainsi qu'à Eric. Il peut le faire car Eric n'a pas le Cylindre. Betty peut conserver son dé sur le Cœur. Carole décide de changer son dé sur le Feu.

Les 3 Aubaines sont mises sur la tuile Tourbillon.



1.5) Si le joueur qui incarne la force Tourbillon obtient l'Opportunité Tourbillon en relançant son dé, il prend une Aubaine, si elle est disponible. Sinon, il prend un élément et bloque la tuile comme dans la règle standard sauf s'il gère la Foudre car il ne peut pas prendre l'élément bloqué.

Phase 2) L'Attraction

2.3) Les joueurs qui ont posé leur dé sur la tuile Tourbillon peuvent prendre une Aubaine s'il y en a et dans l'ordre d'arrivée sur la tuile (joueur jouant la force Tourbillon puis joueur qui a obtenu l'Opportunité Tourbillon en relançant son dé).

2.4) Si le dé du Monde Céleste indique le Tourbillon, les joueurs qui ont posé leur dé sur cette tuile peuvent reprendre une Aubaine en plus dans le même ordre d'arrivée sur cette tuile. Cela ne concerne pas le joueur qui gère la Foudre.

Exemple

Les joueurs font un tour de table. Éric parle en premier car il gère la Foudre et il est qualifié. Puis ce sera Alex et les autres.

Éric jouant la Foudre, il ne pourra pas prendre l'élément Air alors qu'il est disponible. Il décide donc de relancer son dé pour essayer de se faire éliminer avec un autre joueur.

Alex est bloqué car l'Eau n'est plus disponible. S'il relançait son dé et obtenait le Feu, l'Air ou l'Éther, il serait éliminé avec Carole, Éric ou Betty. Seul l'élément Terre pourrait être récupéré directement s'il l'obtenait en lançant le dé. On peut noter que même en jouant l'Aubaine, il n'avait pas la certitude que son choix serait le bon car il ne savait pas encore quelle tuile serait bloquée par la force Tourbillon.

Comme il existe plus de risques qu'il soit éliminé et n'obtienne rien, il décide donc de conserver son Opportunité Eau même si l'élément est bloqué car il peut poser son dé sur la tuile Tourbillon et espère prendre une Aubaine contrairement à la règle standard où il n'aurait rien pu prendre. Et à condition que personne n'obtienne l'Opportunité Eau en relançant son dé.

Betty et Carole conservent leur dé. Daniel a fini son tour de jeu.

Éric relance son dé et obtient l'Éther. Il est éliminé avec Betty.

Carole prend l'élément Feu. Alex prend une Aubaine.

Peut-on jouer l'Aubaine quand on gère la Foudre ?

Oui mais un joueur n'a pas vraiment d'intérêt à en jouer et puisque il cherche à bloquer les autres joueurs.

Pourquoi ajouter le rôle de la Foudre ?

La Foudre a longtemps été considérée comme la colère des Dieux, manifestation de forces surnaturelles.

En jouant la Foudre, empêchant la prise d'élément, le joueur observe les autres joueurs pour les bloquer et ajoute de l'incertitude à leur prise d'élément. Une bonne gestion de l'Aubaine est alors utile pour compenser ce risque.

Peut-on faire des échanges quand on gère la Foudre ?

Oui, il est possible d'échanger des éléments acquis précédemment.

Un joueur prend-il de l'Aubaine si son dé est placé sur une tuile élément sans prendre d'élément ?

Non car l'Aubaine est seulement disponible sur la tuile Tourbillon.

Faut-il jouer l'Aubaine pour la Force Inconnue ?

Non. Elle n'en prend pas au départ et on ne la compte pas pour la mise en place initiale de l'Aubaine sur la tuile Tourbillon. Elle n'en prend jamais lorsque son dé lui permet de le faire ni lorsqu'elle gère la Foudre.

Quels sont les conflits avec l'Aubaine ?

Outre le conflit sur la réunion des 4 éléments qui se règle comme dans la règle standard, il peut y avoir un conflit sur la prise de la dernière Aubaine, si deux joueurs arrivent sur la tuile Tourbillon dans le même tour. Dans ce cas, le joueur qui arrive sur cette tuile du fait qu'une tuile élément est bloquée est prioritaire sur le joueur qui arrive sur la tuile via l'Opportunité Tourbillon. Si plusieurs joueurs ont obtenu l'Opportunité Tourbillon, ils sont éliminés et il n'y a donc pas de conflit.

L'ordre de prise des éléments est différent de l'ordre pour modifier ou conserver son dé avec l'Aubaine ?

Oui, pour les changements de dé avec l'Aubaine lors de la Discorde comme pour les relances de dé lors de l'Attraction, donc sans lien avec l'Aubaine, le joueur qui gère la Foudre parle en premier s'il est concerné puis on tourne en sens antihoraire.

Par contre, l'ordre de prise des éléments est basé sur l'ordre de pose du dé sur les tuiles: l'Air, le Feu, la Terre, l'Eau, l'Éther puis la tuile Tourbillon (une Aubaine avec l'extension, rien en standard).

Faut-il comparer le dé d'un joueur avec le dé du joueur qui gère le Cylindre avant ou pendant le tour des tables?

Le dé est comparé pendant le tour de table. Si le joueur qui dispose du Cylindre a entre-temps changé son dé car il a lui-même joué l'aubaine, alors les dés ne sont plus identiques et l'autre joueur peut jouer son aubaine pour éviter une élimination avec un troisième joueur.

Combien de temps devrait durer la partie avec l'Aubaine ?

Vous pouvez vous attendre à 20 minutes de plus en moyenne.

Contributeurs

Auteur : Alexis Suard

Arts :

Tatjana Rittner © *123RF.com*

amicabel © *123RF.com*

Olga Solovieva © *123RF.com*

Beata Bredko © *123RF.com*

Wittaya Gasamwattana © *123RF.com*

Règles en français : Alexis Suard (relecture Jean-Marc Armbruster, Aymeric Chaffot, Christel Bruno)

Merci

Je voudrais remercier mon ami Jean-Marc pour ses conseils et pour les tests du jeu.

Merci aux autres joueurs qui ont toujours testé le jeu dans la bonne humeur, sur des festivals ou sur Clermont-Ferrand, et notamment Aymeric Chaffot, Frédéric Martin, Quentin Guillon-De-Prince, Vincent Montel ainsi qu'à l'association Ludika'Fée et ses adhérents pour leurs conseils.

Empedocle est un jeu publié par Poptalks

Tous droits réservés © 2020 Poptalks

EAN13: 3770015762008 (FR/EN)

Contacts

Pour toutes questions :

contact@poptalks.com

EMPEDOCLE

2 - 5 joueurs / 10+

30 minutes



Attention !
Ne convient pas aux enfants
de moins de 3 ans. Petites
pièces. Risque d'étouffement.

PPTALKS