LIVRET DE RÈGLES

APOCALYPSE



Un jeu de Danny Gallo & Catherine Gillain

Règles 2025, réécrites pour la version en ligne · 2 à 4 joueurs · 80 vies

1. Le but du jeu

Chaque joueur incarne une **famille** issue d'une mythologie (grecque, nordique, égyptienne…). Au fil des tours, tu améliores ton paquet de cartes en achetant des dieux, des héros, des lieux, des objets et des monstres, puis tu t'en sers pour attaquer.

Le dernier joueur qui a encore des vies et des cartes dans sa pioche de rivière gagne la partie.

2. Le matériel d'une famille

Chaque famille compte 82 cartes, numérotées en bas des cartes :

Numéros	Rôle	Où vont-elles ?
1 à 10	**Cartes de départ** (Croyants, Prêtres, Soldats…), avec le logo de la famille en plus grand	Ta pioche de départ
11 à 20	**Monstres** de la famille	Mélangés avec ceux des autres joueurs : pioche commune des monstres
21 à 82	**Personnages, lieux et objets**	Ta pioche de rivière

Au centre : une réserve de **pièces** commune à tous.

3. La mise en place

1. **Choisis ta famille** et sépare ses cartes en trois paquets (départ, monstres, rivière).
2. **Ta pioche de rivière** : mélange les cartes 21 à 82 et pose-les face cachée. Retourne les 4 premières devant toi : c'est **ta rivière**, là où tu achèteras.
3. **La rivière des monstres** : mélange les monstres de toutes les familles en jeu, pose la pile au centre et retourne 4 monstres. Cette rivière est **commune** à tous.
4. **Les pièces** : 10 pièces au centre pour 2 ou 3 joueurs, 15 pièces pour 4 joueurs.
5. **Les vies** : chaque joueur commence avec **80 vies**. Le site les compte pour toi.
6. **Ta main** : mélange tes 10 cartes de départ, pose-les face cachée (c'est ta pioche) et pioches-en 5.
7. **Le premier joueur** : celui qui a le plus d'orgueil… ou celui que le site tire au sort. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

> **Mulligan.** Au premier tour seulement, tu peux remplacer en entier les 4 cartes de ta rivière de départ.

Centre (commun)

Pioche des monstres · 4 monstres · Défausse des monstres · Réserve de pièces

Devant chaque joueur

Pioche de rivière · Ta rivière (4 cartes) · Défausse de famille

Tes lieux et boucliers

Ta pioche · Ta main (5 cartes) · Ta défausse

La **défausse de famille** reçoit les cartes éliminées pour de bon : elles ne reviennent jamais en jeu. Ta **défausse** personnelle, elle, est remélangée quand ta pioche est vide.

4. Ton tour de jeu

À ton tour, tu fais **ces 4 actions dans l'ordre que tu veux**, autant de fois que tu le peux (sauf la pièce : une seule par tour).

1 Jouer les cartes de ta main

Additionne les valeurs de toutes les cartes jouées :

Sous : ton argent du tour, pour acheter.
Dégâts : tous les dégâts du tour vont sur **un seul** adversaire.
Vies : tu les regagnes tout de suite, sans dépasser 80.

Puis applique les pouvoirs écrits sur les cartes (voir les pouvoirs).

2 Acheter des cartes

Achète autant de cartes que tes sous le permettent, dans **ta rivière** ou dans **la rivière des monstres**. Une carte achetée va **dans ta défausse** (tu la retrouveras plus tard en piochant). Sa place est aussitôt remplie par la carte du dessus de la pioche : une rivière a toujours 4 cartes.

3 Prendre une pièce

Paie **2 sous** pour prendre une pièce au centre et la poser devant toi (**une par tour** au plus). Tu pourras la dépenser à n'importe quel tour, mais elle ne vaudra plus que **1 sou**. Les pièces sont en nombre limité : quand le centre est vide, il faut attendre qu'un joueur en dépense.

4 Payer pour éliminer une carte

Paie le coût d'une carte visible dans une rivière pour la retirer du jeu : elle part dans la défausse correspondante et une nouvelle carte la remplace. Pratique pour priver un adversaire d'une carte qu'il convoite.

Fin du tour

1. Défausse **toutes** tes cartes jouées et celles restées en main. Ta main doit être vide. Les **lieux posés** et les **pièces** restent devant toi.
2. Pioche **5 nouvelles cartes**. On ne pioche qu'en fin de tour.
3. Si ta pioche est vide, **mélange ta défausse** : elle devient ta nouvelle pioche, et tu finis de piocher. (Même chose si tu dois piocher pendant ton tour.)
4. C'est au joueur suivant.

5. Les cartes



1. **Nom** et titre de la carte.
2. **Coût** (pastille dorée en haut à droite) et, dessous, le **logo de la famille**.
3. Les **valeurs** : sous (jaune), dégâts (rouge), vies (vert).
4. Le **pouvoir actif** (cadre noir) : il s'applique quand tu joues la carte.
5. Le **pouvoir à débloquer** (pastille −50 ou −20) : seulement si tes vies sont assez basses.

Une famille contient **trois types de cartes** (personnages, lieux, objets), plus ses **monstres**.

Personnages

Dieux, titans, héros. Ils donnent des sous, des dégâts, des vies et des pouvoirs. Après usage, ils vont dans ta défausse.

Lieux

Ils restent posés sur la table et forment des **boucliers** (voir ci-dessous).

Objets

Effet unique : soit tu utilises son pouvoir et l'objet est détruit, soit tu ne l'utilises pas et il va dans ta défausse pour plus tard.

Monstres

Ils marchent comme les personnages, mais s'achètent dans la rivière commune. Celui qui l'achète en devient le propriétaire.

Les lieux et les boucliers

- Un lieu joué reste **posé devant toi** jusqu'à sa destruction, et on ne peut plus le déplacer.
- **Un lieu seul ne protège pas** et ses pouvoirs sont inactifs.
- Dès que **deux lieux sont côte à côte**, leurs demi-boucliers qui se touchent forment un **bouclier** : sa valeur est la somme des deux chiffres.
- Les pouvoirs des lieux ne marchent que si tu as **au moins un bouclier complet**.
- Tant que tu as un bouclier, **on ne peut pas te faire perdre de vies**.



Exemple. Le lieu de gauche a 0 à droite, celui de droite a 5 à gauche : le bouclier vaut **5**.

Attaquer un joueur protégé. Si tes dégâts égalent ou dépassent la valeur d'un bouclier, tu le détruis : tu défausses l'un des deux lieux qui le forment. **Une attaque ne détruit qu'un seul bouclier**, et les dégâts en trop sont perdus (6 dégâts contre un bouclier de 5 : le bouclier tombe, le dernier point est perdu). Tu ne peux retirer qu'un lieu **au bout** de la rangée : un lieu du milieu, accroché à deux boucliers, ne peut pas être enlevé.

Les pouvoirs à débloquer : -50 et -20

Plus tu es proche de la mort, plus tu deviens dangereux. Le pouvoir marqué **−50** devient utilisable quand il te reste **50 vies ou moins**, celui marqué **−20** à **20 vies ou moins**. Il s'ajoute au pouvoir normal de la carte.

6. Les pouvoirs



Piocher : prends la carte du dessus de ta pioche et ajoute-la à ta main.



Éliminer une carte de ta main ou de ta défausse : elle part dans ta défausse de famille et ne reviendra jamais. Idéal pour te débarrasser des cartes de départ faibles. Une carte éliminée depuis ta main fait quand même effet ce tour-ci.



Détruire une carte d'une rivière (« des halles ») : choisis n'importe quelle carte visible, la tienne, celle d'un adversaire ou un monstre. Elle part dans la défausse correspondante et elle est remplacée.



Un adversaire défausse : chaque adversaire visé jette une carte de son choix de sa main. Un joueur ne peut pas être forcé à défausser plus de 4 cartes par tour, et sa dernière carte en main est toujours protégée.

×2, ×3 devant un pouvoir : il s'applique deux ou trois fois. **« Si vous avez 2 lieux actifs »** : bonus seulement si tu as au moins un bouclier.

7. La fin de la partie

- **Plus de vies** (0 ou moins) : tu es éliminé.
- **Plus de cartes dans ta pioche de rivière** pour la remplir : tu perds.
- **Le dernier joueur** qui a encore des vies et une pioche de famille gagne.
- **Famille nordique** : avoir **5 boucliers** complets posés fait gagner immédiatement.
- **Égalité** (c'est rare) : une revanche s'impose !

À PRÉCISER AVEC LES AUTEURS

Points où le livret 2025 se contredit ou reste flou. Le site applique pour l'instant le choix indiqué entre parenthèses.

- Vies de départ : le livret dit 10 à un endroit et 80 en « partie normale » (le site : 80).
- La phrase sur le mulligan est coupée (le site : on peut remplacer une fois les 4 cartes de sa rivière au premier tour).
- Payer pour éliminer une carte : seulement sa rivière et celle des monstres (page 3), ou aussi celle d'un adversaire (page 7) ?
- Un pouvoir −50 / −20 s'ajoute-t-il au pouvoir normal ou le remplace-t-il ? (le site : il s'ajoute.)

Les symboles du jeu

Tous les pictogrammes que tu croiseras sur les cartes, regroupés par thème.

Valeurs et coût



Sous
Pastille jaune. Argent du tour pour acheter. En haut à droite d'une carte, la même pastille indique son **coût**.



Dégâts
Pastille rouge. Tous les dégâts du tour frappent un seul adversaire.



Vies
Pastille verte. Vies regagnées, sans dépasser le maximum de départ (80).



Pouvoir à débloquer
Violet −50 : utilisable à 50 vies ou moins. Bleu −20 : à 20 vies ou moins.

Types de cartes



Lieu
Reste posé. Deux lieux voisins forment un bouclier.



Objet
Usage unique : utilisé puis détruit, ou défaussé pour plus tard.



Monstre
S'achète dans la rivière commune des monstres.



Demi-bouclier
Sur les côtés d'un lieu. Les deux moitiés qui se touchent s'additionnent.

Pouvoirs



Piocher
Ajoute la carte du dessus de ta pioche à ta main.



Éliminer
Une carte de ta main ou de ta défausse part pour toujours dans ta défausse de famille.



Détruire dans une rivière
Une carte visible d'une rivière (la tienne, un adversaire, les monstres) est détruite et remplacée.



Un adversaire défausse
Le joueur visé jette une carte de sa main (4 au plus par tour, la dernière est protégée).

Symboles propres à certaines familles



Satyre GRECS
Tête de bélier. Bonus de sous pour chaque autre satyre en main (Marsyas, Philoctète).



Tête de mort ROMAINS · AZTÈQUES
Pour utiliser ce pouvoir, la carte est détruite pour toujours (elle ne va pas dans ta défausse).



Carte tactique ROMAINS
Reste posée à côté de toi ; son bonus compte à chaque fin de tour.



Scarabées ÉGYPTIENS
Restent posés et activent les seconds pouvoirs de leur couleur. 2 scarabées au plus.

Couleur (1) HINDOUS
Second pouvoir si tu as au moins 1 autre carte de cette couleur en main (2 au total).

Couleur (2) HINDOUS
Au moins 2 autres cartes de cette couleur (3 au total).

Couleur (3) HINDOUS
Au moins 3 autres cartes de cette couleur (4 au total).

Toutes les couleurs HINDOUS
Active tous les seconds pouvoirs des cartes en main.

Logos des familles


Grecs


Inuits


Nordiques


Romains


Japonais


Aztèques


Égyptiens


Hindous

Les familles

Chaque famille a son caractère, ses pouvoirs propres et ses 82 cartes. Toutes partagent les règles de base ; les familles autres que la grecque ajoutent leurs particularités.



Mythologie grecque

« L'équilibre du penseur »

Difficulté : **idéale pour apprendre**

> *Sur l'Olympe règnent Zeus et les douze dieux, vainqueurs des Titans qui les avaient précédés. Autour d'eux gravitent les demi-dieux comme Héraclès ou Persée, et des monstres légendaires : Méduse, le Minotaure, l'Hydre, Cerbère, gardien des Enfers.*

PARTICULARITÉS

- **Satyres** : Marsyas et Philoctète rapportent des sous en plus pour chaque autre satyre en main.
- **Deux lieux actifs** : Zeus, Poséidon, Océanus et Ouranos gagnent un bonus si tu as un bouclier.
- **Prochain achat en main** (Apolon, Aéther, Colosse de Rhodes) : la carte achetée arrive directement dans ta main et peut être jouée tout de suite.
- **Dionysos** double la valeur de tes pièces pendant ce tour (2 sous chacune).
- **Gaia et l'Olympe** activent les pouvoirs −20 et −50 de toutes tes cartes en main.
- **Héra et Rhéa** : prends une carte de ta rivière qui coûte 6 sous au plus, seule, sans y ajouter d'autres sous.
- **Boîte de Pandore** : toutes les rivières (les tiennes, celles des adversaires et celle des monstres) sont défaussées et remplacées.
- **Fil d'Ariane** : à tout moment, détruis le Minotaure présent dans le jeu d'un adversaire.
- **Héphaïstos, Atlas, Hestia** détruisent un lieu adverse (pas un lieu qui forme un bouclier) ; **Typhon** détruit tous les lieux de tes adversaires.



Mythologie inuit

« L'agonie nous rend plus fort »

Difficulté : **puissante et surprenante à −20**

> *Chez les peuples de l'Arctique, tout ce qui vit a un esprit. Sedna, la mère de la mer, règne sur les animaux marins ; les chamanes (angakkuq) voyagent entre les mondes pour apaiser les esprits du froid et de la nuit polaire.*

PARTICULARITÉS

- **Collier de Glace** : pose-le dans la rivière d'un adversaire. Il ne lui reste que 3 places au lieu de 4. Le seul moyen de s'en débarrasser est de payer 10 sous.
- Une famille qui devient redoutable quand ses vies passent sous 20.

Mythologie nordique

« Si je t'attrape, je te tue »

Difficulté : **4 grandes familles aux combos uniques et redoutables**

> *Odin, Thor et les dieux d'Asgard veillent sur les neuf mondes reliés par Yggdrasil, l'arbre-monde. Les guerriers tombés au combat rejoignent le Valhalla en attendant le Ragnarök, la grande bataille de la fin des temps.*

PARTICULARITÉS

- **Victoire par les boucliers** : avoir 5 boucliers complets posés (pas 5 lieux) fait gagner immédiatement.
- **Lieu gratuit** : certaines cartes permettent de prendre un lieu dans ta rivière sans le payer (il va dans ta défausse). Gagner ainsi, c'est gagner « sans panache » : les portes du Valhalla restent fermées… mais une victoire reste une victoire.
- **Yggdrasil** : les lieux reprennent les neuf mondes (Asgard, Midgard, Helheim, Valhalla…).

IV Mythologie romaine

« Si vis pacem, para bellum »

Difficulté : ★★☆ – ces petites cartes cachent une force redoutable

> *Rome a adopté les dieux grecs sous d'autres noms (Jupiter, Mars, Vénus) et y a ajouté sa discipline militaire. Ses légions, ses arènes et sa devise « qui veut la paix prépare la guerre » ont marqué tout le monde antique.*

PARTICULARITÉS

- **Cartes tactiques** : une fois obtenues, elles ne sont pas défaussées ; elles restent face visible à côté de toi et leur bonus compte à chaque fin de tour.
- **Tête de mort** : le second pouvoir s'utilise en détruisant la carte pour toujours.
- **Le Colisée** en deux parties : réunies, elles forment un bouclier géant de 40 (25 + 15). Seule, une moitié se comporte comme un lieu normal.

神 Mythologie japonaise

« Tout art de la guerre repose sur la duperie »

Difficulté : **chez les Japonais, le choix est une forme d'art**

> *Dans le shintoïsme, les kami habitent les montagnes, les rivières et les ancêtres. Izanagi et Izanami ont créé l'archipel, Amaterasu illumine le monde, et les dragons gardent les mers et les cieux.*

PARTICULARITÉS

- **Le choix « ou »** : quand une carte propose deux effets, tu en choisis un seul (par exemple 3 sous ou 8 vies, pas les deux).
- **Sacrifice** : enlève-toi 40 vies pour infliger 40 dégâts à toi-même et à l'adversaire de ton choix, en respectant les boucliers.
- **Dragons** : prends gratuitement une carte marquée d'un dragon dans ta rivière ou dans celle des monstres.

Mythologie aztèque

« Nulle parole n'est véridique ici-bas »

Difficulté : **le sens du sacrifice**

> *Au Mexique central, Huitzilopochtli guide le soleil et Quetzalcoatl, le serpent à plumes, apporte le savoir. Pour que le soleil se lève chaque matin, les Aztèques pensaient devoir le nourrir par le sacrifice.*

PARTICULARITÉS

- **Tête de mort** : le second pouvoir s'utilise en détruisant la carte pour toujours.
- **Grand sacrifice** : détruis 3 cartes achetées de ta main (pas des cartes de départ) pour prendre gratuitement n'importe quelle carte des rivières, monstres compris.
- Une carte permet d'utiliser les pouvoirs sans détruire les cartes : on ignore alors les têtes de mort tant qu'elle est en main.

Mythologie égyptienne

« La maîtrise de soi est une force bien plus puissante que la colère »

Difficulté : ★★★ – petit scarabée deviendra grand

> *Rê traverse le ciel sur sa barque, Osiris juge les morts et Anubis les accompagne. Le scarabée, Khépri, pousse chaque matin le soleil vers l'horizon : il est le symbole de la renaissance.*

PARTICULARITÉS

- **Scarabées** : pour activer le second pouvoir d'une carte, il faut un scarabée de la même couleur posé devant toi, ou une carte d'activation. Les scarabées restent posés (2 au plus : si tu en as un 3e, détruis-en un).
- **Activer tout** : certaines cartes activent tous les seconds pouvoirs d'une couleur ; elles ne sont pas des scarabées et sont défaussées en fin de tour.
- Pouvoirs forts : **remonter ses vies à 70**, **voler toutes les pièces** d'un adversaire, un monstre qui **détruit un scarabée** adverse.

Mythologie hindoue

« Toute guerre est un manichéisme »

Difficulté : ★★★ – l'harmonie des couleurs

> *Brahma crée, Vishnou préserve, Shiva détruit : c'est la Trimurti. Vishnou descend sur terre sous forme d'avatars, et les grandes épopées (Mahabharata, Ramayana) racontent la lutte du bien contre le mal.*

PARTICULARITÉS

- **Les couleurs** : chaque carte a une couleur (logo en haut à gauche). Son second pouvoir s'active si tu as assez d'autres cartes de cette couleur en main (1, 2 ou 3 selon le symbole).
- **Lieux colorés** : beaucoup de lieux comptent comme 2 cartes de leur couleur en plus.
- **Activer tous les pouvoirs** : certaines cartes activent tous les seconds pouvoirs de ta main.