



PELOPONNES » HEROES AND COLONIES



2 À 5 (8*) JOUEURS, À PARTIR DE 10 ANS, DURÉE D'ENVIRON 60 MINUTES

* AVEC LA PELOPONNES BOX, PELOPONNES HEROES AND COLONIES PEUT SE JOUER JUSQU'À 8 JOUEURS.

Contexte et but du jeu

En Grèce antique, partez à la recherche de nouvelles terres pour établir votre colonie. Celle-ci procurera à votre civilisation différents avantages (et inconvénients). Construisez des bâtiments prestigieux, acquérez des terrains et exploitez les facultés de vos héros.

Prenez garde aux autres civilisations, mais unifiez-vous face à la menace perse.

Il vous faudra développer votre civilisation et votre colonie durant 8 tours afin d'atteindre l'équilibre entre prestige et population.

Matériel

9 colonies (plateaux individuels)



10 tuiles Héros



Tuiles Désastre „Perses“
8 jetons Désastre „Perses“

Plateau récapitulatif

2 tuiles „résumé de tour“



Tuile civilisation „Sikyoni“



Matériel en bois :
8 figurines (une pour chaque couleur de joueur)



15 Pièces



24 trèfles



Règle du jeu

Mise en place

Placez le plateau récapitulatif en bout de table. Au-dessus de celui-ci, placez les 6 tuiles Désastre : 5 venant du jeu de base plus la tuile Désastre „Perses“.

Mélangez les 16 jetons Désastres du jeu de base avec les 8 nouveaux jetons Désastre „Perses“ et empilez-les en deux piles de 12 jetons sur les emplacements correspondants du plateau récapitulatif.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit, en plus du matériel du jeu de base, une figure à sa couleur ainsi que trois Trèfles.

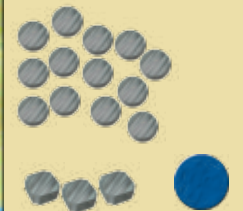
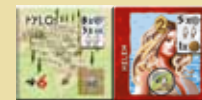
Les tuiles Civilisations, Héros et les plateaux Colonies sont mélangés séparément et chaque joueur reçoit une Civilisation, un Héros et une Colonie. Chaque joueur place sa tuile Héros côté rouge visible devant lui.

Les tuiles Civilisation et Héros déterminent le premier ordre du tour ainsi que la population et l'argent de départ et les revenus du tour, et donnent éventuellement des matériaux ou une force spécifique.

De plus, chaque héros possède une habilité spécifique durant la partie (« voir Héros) et chaque colonie offre différents avantages ou inconvénients (« voir Colonies).

Dans Peloponnes Heroes and Colonies, un nouvel attribut entre en jeu : la Force. Chaque joueur place sur le plateau récapitulatif un jeton de sa couleur indiquant sa Force.

Les 4 jetons de couleur restants permettent à chaque joueur d'ajuster ses niveaux de Bois, Pierre, Nourriture et Biens Luxueux. La figurine sert à indiquer la population du joueur. Tous ces niveaux sont placés sur « 0 » à moins d'une indication contraire sur la tuile Civilisation ou Héros.



Les règles du jeu de base sont conservées sauf pour les points suivants :
A la fin de chaque tour, tirez successivement trois jetons Catastrophe à la suite (au lieu de deux) et associez-les aux catastrophes correspondantes.

Attention : lorsque deux jetons de la même catastrophe sont tirés à la suite, le second jeton est remis face cachée sous la pile II des jetons Catastrophe et un nouveau jeton est tiré.

Lorsque les joueurs acquièrent les tuiles Bâtiment ou Terrain, ils ont, dans l'ordre du nouveau tour, la possibilité d'augmenter leur Force (« voir Force»). La catastrophe Perses sévit à deux reprises durant le jeu (« voir Perses»). Comme pour le jeu de base, les joueurs doivent nourrir leur population lors des trois approvisionnements et chaque bâtiment en cours de construction (sur lequel on a posé une pièce) doit être achevé. Dorénavant, des conflits internes doivent être en plus résolus (« voir conflit interne»).

Force

A chaque fois qu'un joueur reçoit une nouvelle tuile, il peut augmenter sa Force. Nouvelle tuile Bâtiment : le joueur donne 1 Bois et une Pierre et reçoit en contrepartie autant de points de Force que de points Prestige indiqués sur sa tuile Bâtiment.

Attention : ceci n'est pas valable pour les bâtiments qui ne peuvent pas être achevés et sur lesquels on pose une pièce !

Nouvelle tuile Terrain : le joueur donne 2 Nourritures et reçoit en contrepartie autant de points de Force que de points Prestige indiqués sur sa tuile Terrain. Son jeton est avancé en conséquence sur la piste de Force, avec un maximum de 29.



Le joueur paye 3 Bois et 1 Pierre (au lieu de 2 Bois) pour le pont et reçoit 4 points de Force (points de Prestige de la tuile)

Perses

Dès que le troisième et le sixième jeton Désastre « Perses » sont tirés, les Perses attaquent. Leur force est alors déterminée et comparée à la Force totale des joueurs.

La force des Perses est calculée en multipliant le nombre de joueurs par la somme des jetons Perses révélés. *Attention : les 7^{me} et 8^{me} jetons perses tirés sont ignorés.*



Dans une partie à 4 joueurs, la force des Perses est de 20 (4 x 5)

Dans le cas où les joueurs ont une Force totale au moins égale à celle des Perses, ils les repoussent avec succès et divisent par 2 leur Force (arrondie à l'inférieur).

Après quoi chaque joueur a la possibilité d'engager des mercenaires (« voir mercenaires»).

Dans le cas où les Perses sont plus forts à la première attaque, tous les joueurs doivent tourner leur héros côté orange visible. Dans le cas où les Perses sont plus forts à la seconde attaque, les joueurs doivent écarter de leur jeu la tuile qui présente le plus de points de Prestige. Si le joueur a plusieurs tuiles de même valeur, il choisit celle qu'il doit défausser.



Les joueurs ont seulement une Force totale de 18 et doivent tourner leur héros du côté orange.

Mercenaires

Dans le cas où les joueurs réussissent à repousser les Perses, ils ont la possibilité, dans l'ordre du tour, de recruter des mercenaires. Chaque joueur peut au maximum recruter un nombre de mercenaires égal à son niveau de Force. Les joueurs payent une pièce par mercenaire recruté, qu'ils placent sur l'emplacement à leur couleur du tableau récapitulatif. Puis, les joueurs gagnent un point de Force par mercenaire engagé. De plus, chaque mercenaire compte pour un point de Population à la fin du jeu.



Le joueur place 3 pièces sur l'emplacement à sa couleur et gagne 3 points de Force.

Conflit interne

A chaque approvisionnement (3 fois dans la partie), après avoir nourri les Citoyens et résolu les bâtiments en cours de construction, les conflits internes ont lieu :

Déterminez le joueur ayant la plus grande Force et celui la plus faible. Les égalités sont départagées par l'ordre du tour.

Le joueur le plus faible doit donner un Trèfle ainsi qu'un Citoyen au joueur le plus fort. Les deux joueurs ajustent leur piste Citoyen en conséquence. Si un joueur ne possède pas de Citoyen, il ne peut pas en perdre et le joueur le plus fort n'en reçoit pas.

De 5 à 8 joueurs, les deux joueurs les plus forts reçoivent des deux joueurs les plus faibles un Trèfle et un Citoyen.

Enfin, le (ou les) joueur(s) le plus forts divise(nt) leur Force par deux (arrondie à l'inférieur).



Le joueur le plus fort (jaune) reçoit un Citoyen et un Trèfle du joueur le plus faible (bleu). Après quoi la Force du joueur jaune passe de 8 à 4.

Fin de partie

Comme pour le jeu de base, la partie s'achève après le 8^{me} tour.

Les joueurs reçoivent une dernière fois leur revenu, les trois derniers jetons Catastrophe sont révélés et le dernier approvisionnement avec son conflit interne a lieu.

Le gagnant

Les joueurs cumulent leurs points comme suit :

- Les points de Prestige des bâtiments, des terrains et des héros encore sur le côté rouge visible.
- Selon la colonie, un point de Prestige pour 2, 3 ou 4 pièces.
- Les points de Population sont calculés en multipliant le nombre de Citoyens par 2, 3 ou 4 selon la colonie.
- Chaque mercenaire rapporte un point de Population.
- Chaque Trèfle rapporte 2 points de Prestige ou 2 points de Population, attribués au choix.

Le score final de chaque joueur est la plus petite valeur entre ses points de Population et de Prestige.

Le joueur ayant le plus grand score remporte la partie. En cas d'égalité, on compare la deuxième valeur. Si l'égalité persiste, les Biens Luxueux départagent les joueurs.

Variante négociations

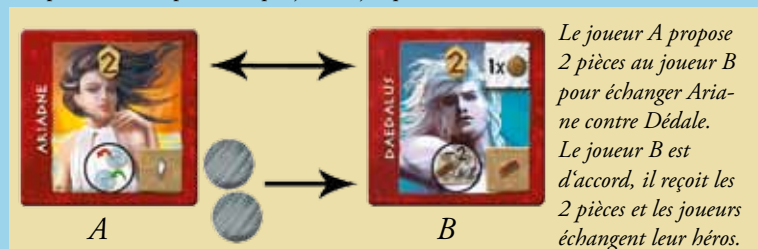
Lorsque le joueur reçoit sa Civilisation, il reçoit immédiatement l'argent indiqué par cette tuile. L'ordre du premier tour est déterminé par le nombre écrit en bas à gauche des tuiles Civilisation.

Chaque joueur reçoit sa Colonie et son Héros, mais pas encore les pièces supplémentaires procurées par les Héros. Avant de commencer la partie, chaque joueur peut proposer de l'argent aux autres joueurs pour échanger sa Colonie et/ou son Héros, en commençant par les Colonies.

Dans le cas où un joueur accepte l'offre du premier joueur, les joueurs échangent leurs colonies et le premier joueur paye son offre. Dans le cas où l'autre joueur refuse l'offre, il n'y a pas échange de colonies et le premier joueur conserve ses pièces.

Ensuite, le premier joueur peut également proposer de l'argent aux autres joueurs pour échanger son Héros. Le procédé est le même que pour les colonies.

On procède ainsi pour chaque joueur jusqu'à la fin du tour.



Le joueur A propose 2 pièces au joueur B pour échanger Ariane contre Dédale. Le joueur B est d'accord, il reçoit les 2 pièces et les joueurs échangent leur héros.

A la fin du tour de négociations, chaque joueur reçoit l'argent indiqué en haut à droite de sa tuile Héros.

Héros

Achille (Achilles):

Le plus grand héros de Troie, fils de Peleus et Thetis; Achille débute avec 1 pièce, 2 Citoyens et 5 points de Force. Achille obtient 2 points de Force de plus quand sa Force augmente en construisant des bâtiments ou des terrains. Lorsque sa tuile Héros est retournée, il perd alors une Pierre à chaque tour.



Andromède (Andromeda):

Princesse éthiopienne ayant été offerte en sacrifice au monstre des mers Ketos mais délivrée par Persée et transformée avec lui en constellation. Andromède débute avec 5 Nourritures et 2 Citoyens. Elle reçoit 3 pièces de plus par nouvelle tuile posée qui en procure au moins une (en haut à droite).

Lorsque sa tuile héros est retournée, elle perd alors un Bois à chaque tour.



Ariane (Ariadne):

Fille de Minos, elle donne à Thésée une pelote de laine et une épée qui le sauvèrent du labyrinthe. Ariane peut une fois par tour prendre un jeton catastrophe venant d'être tiré et le placer sous la pile II des jetons Catastrophe. Un autre jeton catastrophe est tiré à la place.



Dédale (Daedalus):

Inventeur et architecte crétois, il fuit de Minos en Crète pour la Sicile à l'aide d'ailes qu'il a lui-même construites.

Dédale débute avec 1 point de Force. Il a besoin soit de 2 Pierres, soit de 2 Bois de moins, pour la construction de chaque bâtiment (attention, pas 1 Bois et 1 Pierre).



Hector:

Le plus important des héros et leader de Troie, adversaire d'Achille.

Hector débute avec 4 points de Force. Quand la Force est divisée par 2 après une attaque perse ou un conflit interne, Hector lui, ne perd que 2 points de Force.



Hélène (Helen):

La princesse Hélène, « la belle Hélène » et reine de Sparte, était la plus belle femme du monde. Elle fut la cause du conflit de la guerre de Troie après que le prince troyen Pâris l'ait enlevée et emmenée à Troie.

Hélène débute avec 5 pièces, 2 Citoyens et 1 point de Force. Hélène reçoit un Citoyen de plus pour chaque nouvelle tuile Terrain. Lorsque sa tuile Héros est retournée, elle perd 1 Nourriture par tour.



Ulysse (Odysseus):

Ulysse rusé héros de Troie, roi d'Ithaque;

Ulysse commence avec 3 points de Force. Il peut, une fois dans la partie, se prémunir d'une catastrophe de son choix. Pour cela, il doit placer une de ses pièces sur l'emplacement de sa tuile Héros.

Attention : il peut aussi s'agir de l'attaque perse.

Dans ce cas, il est le seul joueur à être prémuni. En fin de partie, la pièce retourne à la banque.



Pénélope (Penelope):

Femme d'Ulysse, qui durant son absence a dû repousser de nombreux prétendants.

Pénélope débute avec 1 Citoyen et 1 point de Force. Elle économise 2 Nourritures à chaque approvisionnement.



Sisyphé (Sisyphus):

Après avoir défié les dieux, Sisyphé est condamné à rouler éternellement en haut d'une colline un rocher qui en redescend une fois arrivé au sommet. Sisyphé débute avec 2 Pièces, 1 Citoyen et 3 points de Force. Son enchère est augmentée de 1. Attention : ceci n'est pas valable pour la détermination de l'ordre du tour !



Tantale (Tantalus):

Tantale, roi de Lydie, était ami des dieux, mais il leur offrit son propre fils lors d'un banquet et devint leur ennemi. En châtiment, il eût à subir la faim, la soif et mourut dans l'agonie.

Tantale débute avec 2 pièces, 2 Nourritures et 3 points de Force. Il peut recruter autant de mercenaires que sa Force en cours lors de chaque approvisionnement (après que les conflits internes aient été résolus).



Colonies

Le Péloponnèse devint vite trop petit pour les Grecs anciens. De ce fait, ils décidèrent d'établir des colonies qui devinrent souvent de grandes villes. Cette colonisation permit d'étendre la langue, la culture et le fonctionnement d'une Polis, notamment en mer Méditerranée et en mer Noire.

Apollonia:

La cité d'Apollonia se situe dans l'actuelle Albanie et a été fondée en 588 av. JC comme une colonie dorique de Corfou avec des colons venant de Corinthe.

Spécificités : stockage réduit pour la Pierre et la Nourriture, mais légèrement augmenté pour les Biens Luxueux. Le joueur est à chaque fois le dernier de l'ordre du tour. Les catastrophes Sécheresse (le joueur perd la moitié de la Nourriture arrondie à l'inférieur) et Tremblement de terre (le joueur perd 2 Bois et 2 Pierres par bâtiment) s'abattent plus sévèrement sur Apollonia.



Byzantium:

Byzantium fut fondée vers 660 av. JC, au sud-ouest du Bosphore, par les Grecs doriens de Mégare, Argos et Corinthe.

Spécificités : petit stockage de Nourriture, des revenus en pièces un peu moins importants, stockage de Biens Luxueux un peu plus important. Chaque Citoyen compte pour 4 points de Population en fin de partie et 4 pièces ramènent un point de Prestige.



Leptis Magna:

Leptis Magna fut la première colonie commerciale des Phéniciens de Tripoli. Elle fut tout d'abord sous la dominance de Carthage, puis après la conquête de la Numidie, sous dominance romaine (46 av. JC).

Spécificités : revenu d'argent légèrement plus important. Pour les bâtiments en cours de construction, le joueur place 3 de ses pièces sur le bâtiment au lieu d'une. Le joueur n'a pas de restriction de pose pour les tuiles Terrains.



Massilia:

Vers 620 – 600 av JC, un don de terres des princes de Ligurie permet aux Grecs de fonder une colonie habitée en permanence, sur la côte sud de la France actuelle qu'ils nommèrent Massilia, actuellement Marseille.

Spécificités : petit stockage, production de Biens Luxueux légèrement plus importante.



Salamis:

Salamis est une cité antique située à l'embouchure de Pediaios à l'ouest de l'île de Chypre, dans une large baie à environ 6km au nord de l'actuelle Famagusta.

Spécificités : en fin de partie le joueur ne reçoit que 2 points de Population pour chacun de ses citoyens. Lors de l'approvisionnement 1 Nourriture suffit pour alimenter 2 Citoyens.



Milet (Miletus):

La colonie de Milet, imprégnée par la culture du sud-ouest de l'Anatolie, est connue comme première implantation minoenne, plusieurs fois détruite puis reconstruite. Au fil des siècles, plusieurs cultures y laissèrent leur empreinte.

Spécificités : revenu d'argent plus important, stockage de Biens Luxueux un peu plus important. Le joueur est à chaque tour premier joueur. 2 pièces rapportent en fin de partie un point de Prestige.



Taras:

Taras, l'actuelle Tarente est située dans la région des Pouilles, dans le golfe de Tarente qui est ouvert sur la mer Ionienne. Elle est la ville des deux mers et du pont tournant dont le centre historique Borgo Antico est une grande île de 34 hectares séparant la Méditerranée d'une lagune située derrière l'île.

Spécificités : stockage réduit pour le Bois et la Pierre, obtention de Biens Luxueux légèrement plus facile. Les catastrophes Déclin (le joueur met ses Biens Luxueux à « 0 ») et Tempête (le joueur perd 2 Nourritures et 2 pièces par terrain) s'abattent plus sévèrement sur Taras.



Naukratis:

Naukratis était une cité commerciale de Grèce antique implantée en Égypte dans l'ouest du delta du Nil. Elle fut construite en 630 av. JC et connue pour ses vases et ses guirlandes de fleurs.

Spécificités : stockage important, revenu d'argent faible, échange possible d'un Bien Luxueux contre une autre ressource ou une pièce (ratio 1:1).



Naxos:

Naxos fut la première colonie grecque de Sicile établie en 735 -734 av. JC par des habitants de la ville de Chalcis sous le commandement de Theokoles.

Spécificités : stockage important, revenu d'argent plus important, obtention de Biens Luxueux un peu plus difficile. En fin de partie, 2 pièces rapportent 1 point de Prestige.

Civilisation Silyon

Le joueur est protégé de la Tempête et commence avec 9 pièces, 9 Nourritures et 3 Citoyens.

Attention : Si la capacité de stockage de Nourriture de sa colonie est inférieure à 9 Nourritures, le joueur reçoit immédiatement la différence en Biens Luxueux.

A chaque revenu du tour, le joueur reçoit 1 Nourriture, mais perd 1 Bois et 1 Pierre dans la mesure où c'est possible. Dans le cas où le joueur produit sur d'autres tuiles du Bois et de la Pierre, cette perte est directement décomptée.

