

# PELOPONNES

... les puissantes civilisations entrent dans une ère nouvelle

Un jeu de développement de civilisations par Bernd Eisenstein pour 1 à 5 joueurs, âgés de 1à ans et plus.  
Durée d'une partie : environ 15 minutes par joueur

## 1. Aperçu

Péloponnèse, siège des dieux. Chaque joueur représente une des 7 civilisations péloponnésiennes 1000 ans avant JC, tentant de la développer, améliorant sa richesse et accroissant sa population, afin de devenir la nouvelle puissance du prochain millénaire.

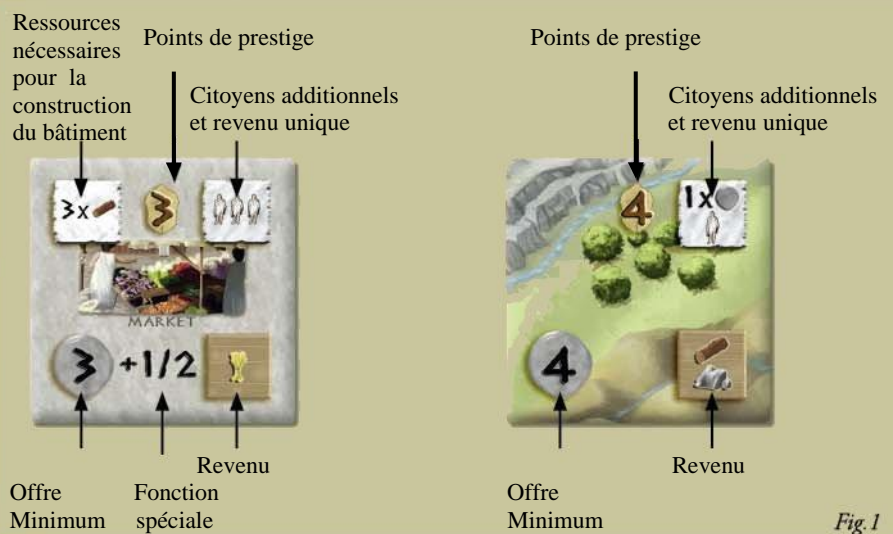
## 2. But du jeu

Les joueurs durant les 8 tours que dure une partie tenteront de développer leur civilisation, d'agrandir leur territoire grâce aux tuiles terrain et de bâtir de prestigieux édifices grâce aux tuiles Bâtiments. Cela permet d'accroître ainsi le nombre de citoyens, l'accès au luxe, à la richesse et au pouvoir. Seule une répartition équitable entre citoyens, territoire et bâtiments permettra aux joueurs d'accéder à la victoire et de rejoindre les héros des légendes de l'histoire péloponnésienne.

## 3. Matériel

20 tuiles Bâtiment

20 tuiles Terrain



Chaque tuile Bâtiment représente un bâtiment spécifique

Les tuiles Terrain représentent 4 différents types de terrain : champs, forêt, collines et montagnes.

5 Tuiles Désastre + 16 jetons Désastre

Les tuiles Désastre permettent d'avoir une vue d'ensemble des désastres possibles. Avec les jetons Désastre, elles représentent les événements négatifs qui surviennent durant la partie.

Certains bâtiments ont des fonctions spéciales qui offrent une protection contre certains événements.

7 Tuiles Civilisation

Chaque tuile Civilisation représente une importante civilisation de l'antiquité péloponnésienne.

Ordre de tour du joueur pour le premier tour



Population, argent et ressources en début de partie

Revenu

Fig. 2

16 Jetons

10 Jetons de couleur, 2 dans chacune des 5 couleurs des joueurs, 5 jetons « +20 » et 1 jeton Flèche

5 Plateaux individuels :

A l'aide de marqueurs de possession, on indique sur les plateaux individuels les possessions actuelles des civilisations des différents joueurs. Chaque joueur dispose d'un entrepôt pour le bois, la pierre et la nourriture. De plus, la population totale et le nombre de biens luxueux sont indiqués. Dès qu'une possession d'un joueur change, la valeur concernée est ajustée. En bas de chaque plateau individuel se trouve également un résumé des événements qui surviennent à la fin de la partie.



25 Marqueurs en bois (5 en 5 couleurs)

40 Pièces d'argent en bois, 10 pièces d'or en bois (chaque pièce d'or valant 3 pièces d'argent)

3 Tuiles Résumé du tour

1 Tuile Conquête

1 Livret de règles



#### 4. Mise en place

Chaque joueur reçoit un plateau individuel. Chacun reçoit en outre 5 marqueurs, afin d'indiquer les possessions de la civilisation du joueur. En début de partie, les marqueurs sont tous placés sur les cases 0 de pistes de bois, de pierre, de nourriture, de population et de biens de luxe (1)

Les 7 tuiles Civilisation sont mélangées face cachée et une est distribuée à chaque joueur. Cette tuile est placée face visible au dessus du plateau individuel des joueurs, les tuiles Civilisation restantes sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées pour cette partie.

Chaque joueur reçoit le montant d'argent indiqué sur sa tuile Civilisation (coin supérieur droit) qu'il place à côté de son plateau (2)

Les pièces restantes et les jetons « 20+ » sont disposés à portée de main des joueurs : c'est la banque (3)

Chaque joueur « reçoit » également le bois, la pierre et la nourriture indiqués sur sa tuile Civilisation (coin supérieur droit) : pour ce faire, le joueur déplace ses marqueurs Possession sur les pistes appropriées sur son plateau individuel. Chaque joueur marque de même sa population de départ.

Chaque joueur choisit une couleur, prend les 2 jetons colorés correspondants et les place à côté de son plateau. Un jeton sert à définir la couleur des joueurs, l'autre sert à indiquer l'ordre du tour des joueurs.

L'ordre du premier tour est déterminé par les civilisations avec lesquelles chacun débute la partie : le joueur qui possède la tuile Civilisation avec le plus petit nombre dans le coin inférieur gauche est le premier joueur, et les autres joueurs poursuivent en fonction du nombre indiqué sur leur tuile Civilisation. Les jetons de couleur sont placés en rangée à la suite du jeton Flèche indiquant ainsi l'ordre du tour (4)

Une tuile Résumé est placée entre chaque joueur (5)

La tuile Conquête est placée au milieu de la table (à 5 joueurs, elle n'est toutefois pas utilisée et reste dans la boîte) (6)

Les 5 tuiles Désastre sont placées de façon visible par tous les joueurs (7)

Les 16 jetons Désastre sont mélangés face cachée et placés à côté des tuiles Désastre (8)

Les tuiles Terrain et Bâtiment sont triées en fonction de la lettre indiquée sur leur verso (A, B ou C). Chaque groupe est mélangé séparément et on constitue 3 piles que l'on place face cachée sur la table (9)

#### 5. Aperçu du jeu

- Tirage des tuiles
- Enchères
- Détermination de l'ordre des joueurs
- Amélioration des civilisations
- Population et revenus uniques
- Revenus du tour
- Désastres



Fig.3

##### a) Tirage des tuiles

En commençant par la pile de tuiles « A », on tire autant de tuiles que de joueurs participant. Ces tuiles sont placées face visible en rangée. Ensuite, d'autres tuiles sont tirées et placées face cachée à côté de la tuile Conquête pour former une rangée avec la tuile Conquête. On procède de cette manière de façon à avoir un total de 5 tuiles visibles.

Exemple : Dans une partie à 3 joueurs, 3 tuiles sont piochées et placées en rangée, 2 autres supplémentaires sont tirées et placées à côté de la tuile Conquête, totalisant ainsi 5 tuiles (6)

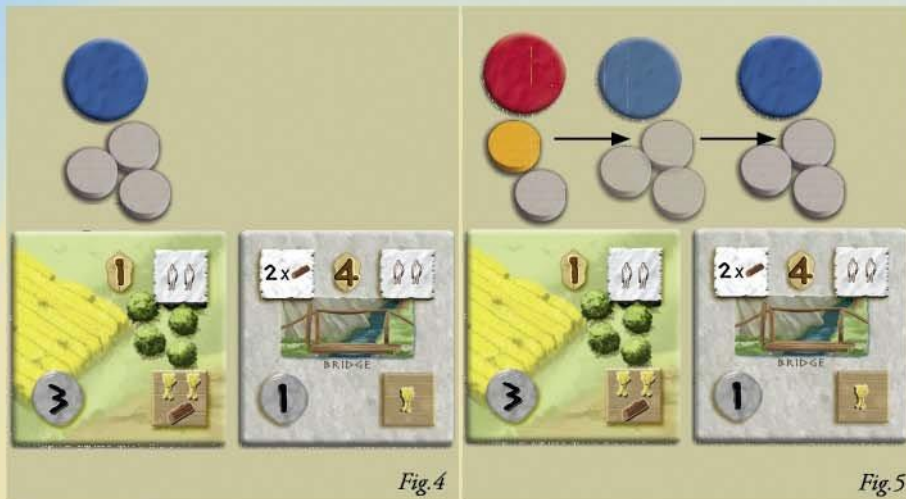


Lorsqu'une tuile est une tuile Réapprovisionnement (on en trouve dans les piles B et C), la partie est interrompue temporairement : un Réapprovisionnement s'opère (voir plus loin, point 7), plus de tuiles sont tirées et placées face visible jusqu'à ce qu'il y ait à nouveau un total de 5 tuiles. Puis la partie se poursuit.

##### b) Enchères

En commençant par le joueur qui a son jeton de couleur le plus proche de la flèche, et en poursuivant dans l'ordre déterminé par cet arrangement, chaque joueur fait une offre pour une des tuiles Terrain ou Bâtiment exposée. Il prend n'importe quel nombre de pièces de sa réserve et les place, en même temps que son autre jeton de couleur, sous la tuile qu'il désire acquérir [fig.4].





Remarque : Chaque offre doit au moins être égale au montant minimum indiqué sur la tuile concernée.

Si un joueur désire faire une offre pour une tuile pour laquelle un joueur a déjà fait une offre, il doit offrir plus de pièces. Le joueur qui avait fait une offre inférieure doit immédiatement retirer son offre et son jeton de couleur de la tuile et placer son argent et son jeton de couleur sur une autre tuile sans changer le montant de son offre [fig. 5].

Le joueur qui avait fait une offre inférieure peut également récupérer son offre (toutes ses pièces et son jeton) plus **1 pièce** offerte par la banque. Il ne pourra plus prendre de tuile ce tour.

Un joueur peut également passer sans faire d'offre, dans ce cas il reçoit **3 pièces** de la banque.

Les tuiles Terrain / Bâtiment dans la rangée où se trouve la tuile Conquête coûte exactement 3 pièces de plus que leur prix minimum. Un joueur ne peut pas être « expulsé » quand il se trouve sur une de ces tuiles. Un joueur qui fait une offre sur une tuile dans cette rangée est assuré d'obtenir cette tuile.



Exemple : Un joueur veut acquérir une tuile de la rangée où se trouve la tuile Conquête. La tuile indique un prix d'offre minimum de 3, le joueur place donc 6 pièces ainsi que son jeton de couleur et est assuré d'obtenir cette tuile. [Fig.6].

Lorsque tous les joueurs ont réalisé une offre, « retiré » leur offre ou passé, la phase d'enchères se termine.

#### c) Détermination de l'ordre des joueurs

Le nouvel ordre des joueurs est déterminé par le montant de chaque offre. Le joueur faisant la plus forte offre est le nouveau premier joueur, etc ... (les jetons de couleur sont ordonnés à côté de la tuile Flèche en conséquence).

Si plusieurs joueurs ont réalisé des offres identiques, l'ordre entre ces joueurs reste le même que durant le tour précédent. Passer est toujours l'offre la plus faible.

#### d) Amélioration des civilisations

Tous les joueurs prennent leurs Tuiles Terrain / Bâtiment simultanément. Toutes les pièces utilisées par les joueurs pour les offres sont ajoutées à la banque, et chaque joueur récupère son jeton de couleur.

##### Placer les nouvelles tuiles

Les **tuiles Bâtiment** sont placées à gauche de la tuile Civilisation des joueurs (ou à gauche de la dernière tuile Bâtiment) pour former une rangée. Le joueur paye le montant des ressources (bois/pierre) et ajuste ses marqueurs sur son plateau individuel, s'il construit le bâtiment.

S'il ne peut pas ou ne veut pas construire le bâtiment, il met à la place une pièce de sa réserve sur la tuile.



Dans les 2 cas, la population de la civilisation évolue en fonction de la tuile (voir point 5e) et le bâtiment peut être utilisé immédiatement.

Si le joueur n'a pas suffisamment de ressources ou de pièce pour marquer le bâtiment, la tuile est retirée et retourne dans la boîte.

Dans le tour d'approvisionnement suivant, chaque bâtiment marqué avec une pièce doit être achevé. Cela signifie que le joueur doit immédiatement payer le montant de ressources indiqué puis remettre la pièce dans sa réserve (voir point 7)

Les **tuiles Terrain** sont placées à droite de la tuile Civilisation des joueurs (ou à droite de la dernière tuile terrain posée).

Toutes les tuiles terrain ne peuvent pas être placées à droite de la tuile Civilisation des joueurs. La tuile immédiatement adjacente doit toujours avoir au moins une ressource – bois, nourriture ou pierre – en commun. [Fig 7].



Note : La première tuile Terrain directement placée à côté de la tuile Civilisation peut être de tout type.

Si un joueur ne peut pas placer immédiatement sa tuile Terrain de cette manière, cette tuile retourne dans la boîte.

#### e) Population et revenus uniques

Le joueur reçoit des nouveaux citoyens et/ou un revenu unique (de l'argent la plupart du temps) de la nouvelle tuile posée. Il peut conserver ses gains même si plus tard il perd la tuile.

Il ajuste le marqueur de population et les autres marqueurs sur son plateau individuel, et reçoit l'argent de la banque selon le montant indiqué sur la tuile [Fig 8]





## f) Revenus du tour

Le revenu que reçoit le joueur chaque tour est indiqué dans le coin droit inférieur de chaque tuile Terrain et tuile Bâtiment de la civilisation du joueur [Fig 9].

Le joueur ajuste alors les marqueurs concernés sur son plateau individuel et prend l'argent de la banque et l'ajoute à sa réserve.



Fig.9



Fig.10

Le revenu en argent dépend de la taille de la population (par exemple, un joueur avec 10 citoyens reçoit 4 pièces) [Fig 10]

Note : Arkadia reçoit des citoyens chaque tour. Sa population est toujours ajustée avant de déterminer le revenu.

## g) Désastres

A la fin de chaque tour 2 jetons Désastres sont retournés face visible, un après l'autre, et placés à côté de leur tuile Désastre.

Si le Désastre vierge est révélé, il retourne dans la boîte.

Un Désastre intervient immédiatement dès que le 3<sup>ème</sup> jeton Désastre du même type est révélé (voir point 6).

Puis on débute un nouveau tour, 5 nouvelles tuiles (Terrain/Bâtiment) sont piochées et placées face visible, et le premier joueur commence les enchères.

Un total de 8 tours est joué dans une partie : 3 tours avec les tuiles A, 3 tours avec les tuiles B et 2 tours avec les tuiles C.

## 6. Désastres



Tremblement de Terre (earthquake) : Chaque joueur doit immédiatement donner un bois et une pierre (en ajustant les marqueurs sur son plateau individuel) pour chaque tuile Bâtiment présente dans sa civilisation (y compris ceux incomplets et ceux qui ont une pièce dessus).

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas « payer », il doit retirer chaque tuile non payée : par exemple s'il ne peut pas payer 2 pierres, 2 bâtiments sont retirés, s'il ne peut pas payer 1 bois et 1 pierre, il doit retirer un bâtiment.

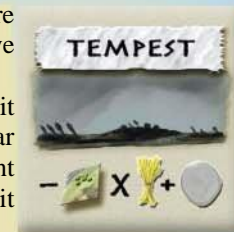
Sécheresse (Drought) : Chaque joueur perd immédiatement un tiers (arrondi au supérieur) de sa nourriture (en ajustant le marqueur nourriture).

Epidémie (Plague) : Chaque joueur perd immédiatement un tiers (arrondi au supérieur) de ses citoyens (en ajustant le marqueur citoyens).



Tempête : Chaque joueur perd immédiatement une nourriture (en ajustant le marqueur nourriture) et une pièce de sa réserve pour chacune de ses tuiles Terrain.

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas « payer », il doit retirer chaque tuile non payée (elle retourne dans la boîte). Par exemple s'il ne peut pas payer 2 nourritures, 2 terrains sont retirés, s'il ne peut pas payer 1 nourriture et 1 pièce, il doit retirer un terrain.



Déclin : Chaque joueur perd immédiatement 10 biens luxueux (en ajustant le marqueur correspondant). Si le joueur n'en possède pas autant, il perd tout simplement la totalité de ses biens luxueux.

Certains bâtiments offrent une protection contre un désastre. Si un joueur bâtit un de ces bâtiments (avec ou sans pièce dessus) il est protégé contre les effets du désastre concerné.



## 7. Tour d'approvisionnement

Si une tuile de Réapprovisionnement est piochée

- Tous les joueurs doivent nourrir leurs citoyens
- Paient le montant du matériel nécessaire pour achever les bâtiments marqués par une pièce.

Chaque citoyen a besoin d'une unité de nourriture. Chaque joueur ajuste son marqueur de nourriture. Si un joueur ne possède pas suffisamment de nourriture, il doit réduire le nombre de ses citoyens en fonction de ceux qui ont été nourris [Fig 11].



Un joueur ne peut pas priver de nourriture sa population s'il a suffisamment de nourriture. Il doit nourrir autant de citoyens qu'il le peut, ou jusqu'à ce que son marqueur nourriture soit à 0.

Fig.11

Chaque bâtiment où se trouve une pièce doit être achevé en payant le prix des ressources nécessaires [Fig 12].

Si un joueur ne peut pas ou ne désire pas payer ces ressources pour achever un bâtiment, la tuile est retirée et remise dans la boîte. Dans tous les cas, la pièce qui se trouvait sur le bâtiment retourne dans la réserve du joueur.



Fig.12



## 8. Biens luxueux

On gagne des biens luxueux en surproduisant des ressources : lorsqu'un joueur reçoit un revenu supérieur à la capacité de son entrepôt (qui contient au maximum 10 bois, 10 pierres et 13 nourritures), les ressources supplémentaires sont comptées en tant que biens luxueux (les joueurs ajustent leur marqueur sur leur plateau).

Exemple : Léonidas a 8 bois et en produit 4 de plus : il déplace son marqueur bois sur son plateau à 10, et déplace son marqueur Biens Luxueux de 2 [Fig 13].

Si un marqueur biens luxueux dépasse la case 20, le joueur prend un jeton 20+ et continue à comptabiliser ses biens en repartant de la case 0.

Lorsqu'un joueur a 14 citoyens ou plus, il reçoit aussi des biens luxueux en plus de ses pièces, comme indiqué sur le plateau individuel [Fig 14].



Fig.13



Fig.14

Un joueur peut, à tout moment, échanger des biens luxueux avec le rapport 2:1 pour n'importe quelle ressource (pierre, bois ou nourriture). **Ce n'est toutefois possible que lorsqu'il n'a pas suffisamment de ressources nécessaires pour la construction ou pour nourrir ses citoyens.**

Les biens luxueux peuvent également être vendus dans le rapport 2:1 avec la banque pour faire des enchères ou pour placer une pièce sur un bâtiment. **Ce n'est toutefois possible que lorsque le joueur n'a pas suffisamment d'argent.**

## 9. Fin de la partie

Dès que la dernière tuile C est placée, c'est la fin de partie. Les 2 derniers jetons Désastre sont révélés, un après l'autre et les désastres éventuellement résolus dans l'ordre.

Puis chaque joueur doit nourrir ses citoyens une dernière fois et payer les ressources pour les bâtiments inachevés ou retirer ceux non achevés.

## 10. Décompte et victoire

Chaque joueur totalise séparément ses :

- Points de prestige : C'est la somme de points de prestige de tous les bâtiments et de toutes les tuiles Terrain (nombre indiqué au milieu en haut de chaque tuile) plus un point pour chaque 3 pièces détenues par le joueur dans sa réserve ;
- Points de population : 3 points par citoyen.

Le plus petit des 2 résultats est le score total du joueur.



Fig.15

Le joueur avec le plus de points l'emporte. S'il y a égalité, le joueur à égalité avec le plus de points (prestige ou population) l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur à égalité ayant le plus de biens luxueux l'emporte.

Exemple : Dimitrios a un total de 25 points de prestige (total de ses tuiles bâtiments, terrain et pièces) mais n'a que 6 citoyens dans sa civilisation (= 18 points de population). Son score final est de 18 points.

Helena a 22 points de prestige mais 9 citoyens (= 27 points de population). Son score final est donc de 22 points.

Helena l'emporte ! [Fig 15].

## Jeu en solitaire

Vous pouvez jouer à Peloponnes seul afin d'apprendre le déroulement d'une partie et optimiser les différents aspects du jeu.

Vous choisissez n'importe quelle civilisation pour commencer et appliquez les règles pour les parties à 5 joueurs (5 tuiles au début sans tuile Conquête).

L'objectif est d'atteindre le plus grand score.

Au lieu de faire des enchères, vous achetez simplement une tuile Terrain ou Bâtiment chaque tour au prix indiqué.

## Niveaux de jeu

Si vous désirez ajouter un peu de piment à vos parties en solitaire, vous pouvez utiliser le système de niveaux de jeu.

Niveau 1 : Une partie jouée avec les règles 5 joueurs. Pour terminer ce niveau, vous devez obtenir un score de 24.

Le niveau 2 est joué avec une civilisation différente de celle du niveau 1. Vous choisissez un revenu supplémentaire. Pour indiquer cela, une des tuiles Résumé est placée à moitié sous la tuile civilisation et tournée de



Fig.16



façon à indiquer le type de revenu additionnel visible en bas à droite [Fig 16].

Les tuiles sont tirées chaque tour comme dans une partie 4 joueurs, avec 1 tuile placée à côté de la tuile Conquête. La tuile dans la colonne de la tuile Conquête coûte 3 pièces de moins que le prix minimum de l'enchère, comme dans les règles de base [Fig 17].

**28 points** sont nécessaires pour compléter ce niveau.



Fig. 17

Le niveau 3 est joué avec une autre civilisation que les 2 niveaux précédents. Vous choisissez 2 revenus additionnels, en plaçant 2 tuiles Résumé comme précédemment. Les tuiles sont piochées comme dans une partie 3 joueurs, avec 2 tuiles dans la rangée de la tuile conquête.

**32 points** sont nécessaires pour compléter ce niveau.

Le niveau 4 est joué avec une tuile Civilisation non utilisée jusqu'à maintenant. Vous choisissez 3 revenus additionnels, en plaçant 3 tuiles résumé comme précédemment. Les tuiles sont piochées comme dans une partie 2 joueurs, avec 3 tuiles dans la rangée de la tuile Conquête.

**35 points** sont nécessaires pour compléter ce niveau.

Le niveau 5 est joué avec une tuile Civilisation non utilisée jusqu'à maintenant. Vous choisissez 3 revenus additionnels, en plaçant 3 tuiles Résumé comme précédemment. Chaque tour cependant, 4 des 5 tuiles sont placées dans la rangée Conquête.

**35 points** sont nécessaires pour compléter ce niveau.

### Bâtiments spéciaux

#### Port + Temple d'Apollo

Le joueur peut chaque tour choisir comme revenu un bois, une pierre, une nourriture ou une pièce.

#### Forteresse de Tyrins

Le joueur perd un citoyen lorsqu'il prend cette tuile. Si le joueur n'a pas de citoyen, il ne peut pas prendre ce bâtiment. Ce citoyen n'est pas rendu si le joueur perd plus tard ce bâtiment.



#### Marché + Agora

Chaque offre du joueur vaut désormais 1/2 de plus. Cela lui permet de miser le même montant qu'un autre joueur mais force le joueur présent à faire une offre pour une autre tuile.

Remarque : Ce bonus ne permet pas de déterminer l'ordre du tour.



#### Caserne (Barracks)

Le joueur peut ignorer les règles de placement lorsqu'il place une tuile Terrain. Il perd 2 citoyens lorsqu'il place cette tuile.

Si le joueur n'a pas deux citoyens, il ne peut pas prendre ce bâtiment. Ces citoyens ne sont pas rendus si le joueur perd plus tard ce bâtiment.



#### Tuiles Terrain signalant un réapprovisionnement



Un tour d'approvisionnement est joué immédiatement lorsqu'une tuile de ce type est révélée.

#### Maçonnerie Cyclope, Atelier de Phidias, Stoa, Puits, Temple d'Apollo, Aqueduc, Lion Gate, Port

Chacun de ces bâtiments permet de se protéger contre un désastre spécifique.



Auteur : Bernd Eisenstein © 2009

Illustrations : Matthias Catrein ([www.matthias-catrein.com](http://www.matthias-catrein.com), [m.catrein@bluewin.ch](mailto:m.catrein@bluewin.ch))

Mise en pages : Michaela Sommer ([m.sommers@irongames.de](mailto:m.sommers@irongames.de))

Traduction française : Stéphane Dehouck ([admin@fievredujeu.com](mailto:admin@fievredujeu.com))

Editeur : Irongames © 2009 ([www.irongames.de](http://www.irongames.de), [info@irongames.de](mailto:info@irongames.de))

L'auteur remercie pour leur inlassable tests : Jeff allers, Westparkgamers, Peer Sylvester, Wolfhart Umlauf, Michaela Sommer, Angi Krüger, Mario Prochnow, Rheinold Müller, Michael Schmitt, Carsten Schünemann, Hartmut Kommerell, Wiebske Mast, Jeffrey D.Allers, Christian Daus, Sandra Lemberger, Frank Schwarz, die Sanwalds, Berndt Sander, Volker + Ilse Sitzler, Lena et les autres.

Remerciements particuliers à Richard « Histogame » Stubenvoll et à Günter « Bambus » Cornett pour leurs précieux conseils.