

OFFRANDES



430 av JC. Péloponnèse, Grèce.

La guerre d'Archidamos fait rage entre les deux grandes cités, Athènes, la démocrate et Sparte, l'oligarque. Les hoplites spartiates mènent des raids et pillent l'Attique tandis que la flotte athénienne, maîtresse des mers, ravage les côtes du Péloponnèse. Les alliés des deux camps, Délos, Thèbes ou Corinthe, apportent des forces d'appoint dans cet affrontement qui s'éternise.



En juin, un malheur supplémentaire, la peste, décime les cités grecques.

Les cités ont compris que seule l'aide des dieux leur permettra de survivre à cette période troublée.

BUT DU JEU.

Chaque joueur incarne une cité grecque. Le but du jeu est d'obtenir le maximum de reconnaissance des dieux en leur faisant les plus belles offrandes possibles, sachant qu'ils ne sont pas tous aussi puissants. Pour effectuer une offrande, il faudra vous fournir en animaux auprès du paysan, préparer ceux-ci avec l'aide du porteur de fleurs et de la porteuse d'eau et enfin vous diriger vers les autels des dieux guidé par le gardien du temple.

MISE EN PLACE ET MATÉRIEL.

- Chaque joueur prend les 19 pions de sa couleur :
Rouge pour **Sparte** / Jaune pour **Corinthe** / Vert pour **Athènes** /
Bleu pour **Thèbes** / Noir pour **Délos**
- Placer au centre de la table les 3 plateaux.
- Placer un disque de la couleur de chaque joueur sur le 0 de la piste de score du plateau Temple. 
- Chaque joueur place les 7 pions de sa couleur sur les premières cases de chaque personnage qui sont présentes sur les trois plateaux. 
- Placer les stocks d'animaux et de drachmes à côté du plateau
- **Distribuer 10 drachmes à chaque joueur.**
- Déterminer aléatoirement le premier joueur et lui donner le marqueur premier joueur.



Plateau Corruption



Plateau Marché



Plateau Temple

DESCRIPTION DES PERSONNAGES.



PAYSAN
Fournit des animaux de valeur croissante.



PORTEUSE D'EAU
Purifie de 1 à 5 animaux.

Préparent conjointement les animaux au sacrifice.



PORTEUR DE FLEURS
Orne de 1 à 5 animaux.



GARDIEN DU TEMPLE
Mène les animaux aux autels de dieux d'importance croissante.



PRÊTRESSE
Prie pour les cités.



CORRUPTEUR
Corrompt les personnages adverses.



GARDE
Protège des corrupteurs adverses.

PHASE PRÉLIMINAIRE.

Chaque joueur doit commencer la partie avec 3 personnages de départ.

Le joueur situé à la droite du premier joueur (donc le dernier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre) avance 3 de ses pions personnages d'une et une seule case (il est donc interdit d'avancer un personnage de 2 cases).

Puis le joueur à sa droite fait de même, et ainsi de suite jusqu'au retour au premier joueur.

Dans la suite du jeu le tour se déroulera dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce choix initial de personnages dans l'ordre inverse du tour est nécessaire pour ne pas léser le premier joueur.



Dans cet exemple :

- **Sparte** choisit 1 gardien du temple, 1 paysan et 1 porteur de fleurs.
- **Athènes** choisit 1 garde, 1 porteur de fleurs et 1 porteuse d'eau.
- **Thèbes** choisit 1 garde, 1 paysan et 1 porteuse d'eau.
- **Corinthe** choisit 1 gardien du temple, 1 prêtresse et 1 corrupteur.

Le jeu peut maintenant commencer...

LE TOUR DE JEU.

Le tour de jeu se déroule en 4 phases.

phase 1 : Enchères.

Phase 2 : Corruption.

phase 3 : Offrandes.

phase 4 : Revenus.

Les règles qui suivent correspondent à une partie à 4 ou 5 joueurs. Les ajustements pour jouer à 3 sont décrits en fin de livret.



PHASE 1 : ENCHERES.

Déroulement de cette phase

Chaque joueur, en commençant par le premier joueur va réaliser un **tour d'enchères**. A la fin du tour d'enchères d'un joueur, le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) va en effectuer un nouveau et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient réalisé leur tour d'enchères.

Tour d'enchères.

Le joueur dont c'est le tour prend en main les 7 tuiles Personnage, en choisit 2, les posent devant lui et fait une offre en drachmes (minimum 1 drachme).

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut ensuite faire une offre plus élevée ou passer.

L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs (sauf un) passent.

• Si un joueur ne fait pas d'offre et passe à son tour, il ne peut plus faire d'offre pendant cette enchère.

• Un joueur ne peut proposer plus de drachmes que ce qu'il a en réserve.

Le gagnant de l'enchère prend les 2 tuiles Personnage devant lui, paye le coût de son offre à la banque et avance, sur les plateaux, ses 2 pions sur l'échelle des personnages désignés pour cette enchère. Les autres joueurs conservent leur mise.

Deux cas de figure peuvent alors se présenter :

• L'enchère a été remportée par le joueur dont c'est le tour d'enchères. Son tour d'enchères se termine immédiatement.

• L'enchère a été remportée par un autre joueur. Le joueur dont c'est le tour peut alors choisir 2 nouvelles tuiles Personnage (parmi celles qui lui restent) et enchérir pour gagner ces personnages. Cependant, pour cette nouvelle enchère, les joueurs en ayant déjà remporté une pendant ce tour d'enchères ne peuvent plus participer.

Exemple



Sparte est premier joueur.



Sparte propose un garde et un gardien du temple pour 3 drachmes.



Thèbes remporte cette enchère en offrant 4 drachmes, les autres joueurs ayant passé.

Le tour d'enchères se poursuit jusqu'à ce que le joueur dont c'est le tour gagne une enchère ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus la possibilité de faire un lot de deux personnages (3 autres joueurs ayant chacun gagné une enchère pendant ce tour).

Le joueur dont c'est le tour d'enchères peut décider, à chaque fois qu'il doit proposer un lot de personnages, de passer directement son tour. On passe alors au tour d'enchères du joueur suivant.

C'est ensuite au joueur suivant dans l'ordre du tour d'effectuer un nouveau tour d'enchères. Tous les personnages redeviennent disponibles et tous les joueurs peuvent à nouveau y participer.

On continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué leur tour d'enchères.

La dernière case de chaque échelle de personnage

Les joueurs vont donc au fur et à mesure de la partie faire monter leurs pions sur les échelles des personnages. Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case d'une échelle de personnage, excepté sur la dernière case de chaque échelle qui ne peut accueillir qu'un seul pion. (Dans chaque catégorie, il n'y a qu'un seul premier.)

Si le pion d'un joueur occupe la dernière case d'une échelle et qu'un autre joueur doit avancer son pion de la quatrième case de la même échelle vers la dernière, le pion présent sur la cinquième case descend automatiquement sur la quatrième et le pion présent sur la quatrième le remplace sur la cinquième case.

PHASE 2 : CORRUPTION

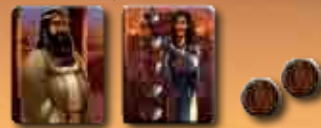
Les joueurs possédant des pions avancés sur l'échelle du corrupteur peuvent éventuellement corrompre un et un seul personnage d'un adversaire.

Ordre de la corruption

C'est le joueur dont le pion est le plus avancé sur l'échelle du corrupteur qui commence à jouer lors de cette phase. S'ils sont plusieurs, l'ordre du tour les départage. La phase se joue ensuite dans l'ordre des pions sur l'échelle du corrupteur.

Corruption d'un personnage

Un joueur peut corrompre un personnage d'un de ses adversaires s'il possède plus de corrupteurs que son adversaire n'a de gardes. Il désigne alors une des échelles de personnage, avance son pion d'une case sur cette échelle et recule le pion de l'adversaire qu'il corrompt d'une case sur la même échelle.



Sparte propose alors un paysan et une porteuse d'eau pour 2 drachmes. **Thèbes** ne peut plus participer à cette enchère.



Sparte remporte cette enchère.

Le tour d'enchère se termine et le joueur suivant en initie un nouveau.



Sparte gagne un paysan et de ce fait **Corinthe** descend son marqueur paysan.



- **Corinthe** corrompt en premier et peut corrompre la cité de son choix. Elle choisit de corrompre **Sparte**.
- Ensuite c'est à **Sparte** de corrompre (car elle est premier joueur) mais elle ne peut corrompre qu'**Athènes**.
- Ensuite c'est à **Thèbes** de corrompre mais elle ne peut corrompre personne car **Sparte** et **Athènes** ont déjà été corrompues.
- **Athènes** ne peut pas corrompre.

Quelques restrictions sur la corruption.

- Un joueur ne peut corrompre qu'une seule fois par tour de jeu.
- Le joueur qui se fait corrompre doit posséder au moins un personnage sur l'échelle choisie par le joueur qui le corrompt.
- Un joueur ne peut subir la corruption qu'une seule fois par tour de jeu.
- Les corrupteurs et les gardes ne peuvent pas être corrompus.
- Un joueur ne peut faire descendre le pion d'un autre joueur de la dernière case d'une échelle vers la quatrième grâce à la corruption qu'à condition qu'il possède un pion sur la dernière case de l'échelle du corrupteur (Pour corrompre les meilleurs personnages, il faut être le meilleur corrupteur).






PHASE 3 : OFFRANDES.

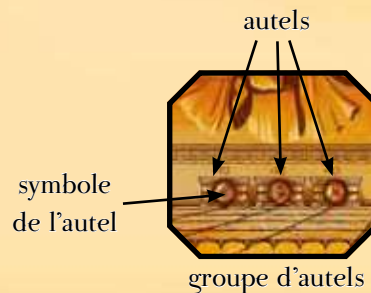
Chaque joueur en commençant par le premier joueur va pouvoir effectuer une offrande en fonction des personnages qu'il a acquis et marquer des points.

Chaque joueur ne peut faire qu'une seule offrande (comportant éventuellement plusieurs animaux de même type) par tour.

L'offrande sera d'autant plus belle que la valeur des animaux offerts sera grande.

Valeur des animaux

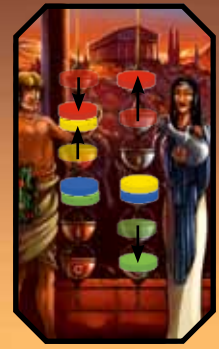
-  Poule : valeur = 1
-  Porc : valeur = 2
-  Chèvre : valeur = 3
-  Mouton : valeur = 4
-  Boeuf : valeur = 5



Faire une offrande

Le joueur qui fait l'offrande doit :

- Repérer le type d'animaux qu'il peut offrir, correspondant à la position de son pion sur l'échelle du paysan.
- Repérer les positions de ses pions sur l'échelle des deux porteurs et prendre le nombre adéquat d'animaux dans le stock : ce nombre correspond à la valeur indiquée sur la vasque où se situe son pion le moins avancé. (Il est donc impossible de prendre plus de 5 animaux.) Les animaux doivent être tous du même type. S'il n'y a plus assez d'animaux dans le stock vous pouvez prendre ce qui reste ou choisir des animaux de valeur moindre ; si cela est impossible, ne prenez rien.
- Repérer la position de son pion sur l'échelle du gardien du temple. Choisir un autel situé dans le groupe correspondant à cette position ou dans un groupe d'autels plus à gauche et y déposer ses animaux. Si des animaux étaient déjà présents sur l'autel choisi, il faut les remettre dans le stock.
- Poser un de ses pions sur le symbole dessiné sur cet autel. Si l'autel était occupé, le pion présent est remplacé et rendu à son propriétaire.



Corinthe corrompt un porteur de fleurs à **Sparte**.

Sparte corrompt une porteuse d'eau à **Athènes**.



Sparte ne prendra aucun animal.

Corinthe ne prendra aucun animal.

Athènes prendra 1 mouton.

Thèbes prendra 2 poules.



Thèbes offre 2 poules à **Hermès**.

Athènes offre 1 mouton à **Athéna**.

Condition d'offrandes sur un autel

Si l'autel est vide, on peut y déposer des offrandes sans restriction.

Si l'autel est déjà occupé par des animaux (déposés lors d'une précédente offrande), la nouvelle offrande doit satisfaire les conditions suivantes :

- Les animaux offerts doivent être en nombre égal ou supérieur aux animaux déjà présents.
- La valeur du type d'animal offert doit être égale ou supérieure à celle des animaux déjà présents.
- L'offrande doit être différente de celle déjà présente.

Il est possible d'offrir des animaux sur un autel que l'on possédait déjà en respectant la condition énoncée plus haut.

S'il n'est pas possible d'offrir les animaux que l'on a pris, il faut les remettre dans le stock.

Marquer des points de dévotion

• Grâce aux offrandes

Le joueur qui a fait une offrande durant le tour marque immédiatement un nombre de points égal à la valeur du type d'animal offert multipliée par le nombre d'animaux offerts.

• Grâce aux prêtresses

A chaque tour, lors de sa phase d'offrandes, un joueur qui possède un pion avancé sur l'échelle de la prêtresse marque le nombre de points correspondant, indiqué sur la lampe où se trouve son pion (soit 2, 4, 6, 8 ou 10 points de dévotion).

Note : les points marqués ne sont jamais perdus.

PHASE 4 : REVENUS

- Le possesseur du marqueur premier joueur le donne au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque joueur reçoit 10 drachmes. Si un joueur avait économisé des drachmes lors du tour précédent, il les conserve dans une limite de 25 drachmes au total (le surplus éventuel est remis dans le stock).





On recommence alors un nouveau tour.

FIN DE PARTIE

Lorsque tous les autels ont reçu une offrande ou qu'un joueur a dépassé les 100 points, la partie s'arrête alors à la fin de la phase 3 et on effectue le décompte des autels.



Sparte peut offrir 2 moutons. Il ne peut le faire que sur les autels d'Hermès, d'Athéna ou d'Aphrodite.

Sparte offre 
Corinthe offre 
Athènes offre 
Thèbes offre 



Sparte :

$$4(\text{prêtresse}) + 1 \times 1(\text{poule}) = 5 \text{ points}$$

Corinthe :

$$8(\text{prêtresse}) + 1 \times 3(\text{chèvre}) = 11 \text{ points}$$

Athènes :

$$4(\text{prêtresse}) + 2 \times 5(\text{boeuf}) = 14 \text{ points}$$

Thèbes :

$$0(\text{prêtresse}) + 3 \times 4(\text{mouton}) = 12 \text{ points}$$



DÉCOMPTE DES AUTELS.

Chaque joueur ajoute aux points de dévotion gagnés durant la partie les points relatifs aux autels qu'il occupe à la fin de la partie, c'est-à-dire sur lesquels est posé un pion de sa couleur.

Les autels du premier groupe rapportent 5 points chacun.

Ceux du deuxième groupe rapportent 10 points chacun.

Ceux du troisième groupe rapportent 15 points chacun.

Ceux du quatrième groupe rapportent 20 points chacun.

Celui du cinquième groupe rapporte 25 points.

Sparte :

$$5 + 25 = 30 \text{ points}$$

Corinthe :

$$10 + 10 + 20 = 40 \text{ points}$$

Athènes :

$$5 + 5 + 10 = 20 \text{ points}$$

Thèbes :

$$15 + 15 + 20 = 50 \text{ points}$$



Le joueur ayant le total de points le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur occupant le plus d'autels gagne la partie.

CONFIGURATION « 3 JOUEURS »

A trois joueurs, lors de la phase d'enchères (phase 1), un joueur ne peut proposer que 2 lots de personnages (au lieu de 3) lors de son tour d'enchères. S'il perd la première enchère qu'il initie, il peut en proposer une seconde (avec les mêmes restrictions que le jeu à 4/5) mais s'il perd la seconde, son tour d'enchères se termine et les tuiles Personnage passent au joueur suivant.

REMERCIEMENTS.

Nous remercions toutes les personnes qui ont permis à ce projet d'aboutir, et tout particulièrement Pierô pour ces magnifiques illustrations, Nicolas qui est en quelque sorte à l'origine de l'aventure, Jos et Thierry qui ont subi toutes les versions de ce jeu (et surtout les premières), Yolande et Michel pour leur soutien, CyberFab et CyberMimi pour leur enthousiasme et leur amitié, Franck, Véro, Thierry, Flora, Christophe, Sébastien pour leur relecture, sans oublier l'intégralité des personnes qui ont testé le jeu. Et le dernier petit mot pour nos deux puces : Lola et Chloé.



CREDITS

Auteur : Cédric Lefebvre

Illustrations : Pierô

© 2010 Ludonaute

www.ludonaute.fr