

STEFAN DORRA & RALF ZUR LINDE

PERGAMON

Un jeu pour 2 à 4 archéologues à partir de 10 ans

Thème du jeu

En 1878, le Musée Royal de Berlin organisa des fouilles dans l'antique ville de Pergamon située sur le territoire de l'actuelle Turquie. La ville connut son heure de gloire aux alentours de 200 avant J.C. lorsqu'elle était le port le plus important de la province romaine d'Asie.

En tant qu'archéologue, vous tentez d'obtenir le meilleur budget de recherche possible de façon à financer les fouilles dans l'antique Pergamon. Sur place, vous mettez au jour d'anciens vases, des jarres, des bracelets et des masques d'or. Suivant la profondeur de vos excavations, vous pouvez découvrir des objets datant des cinq siècles précédant notre ère. En regroupant des découvertes similaires vous pouvez constituer des collections plus ou moins attrayantes qui pourront être exposées au musée de Pergamon. Le joueur qui expose les collections de plus grande valeur et qui acquiert la plus grande renommée auprès des visiteurs du musée (symbolisée par des tickets d'entrée) remporte la partie.

Contenu

1 plateau de jeu



4 pions Joueur

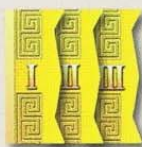


12 jetons Collection
circulaires
(4 ensembles de I, II, III chacun)



en 4 couleurs

12 jetons Collection anguleux
(4 ensembles de I, II, III chacun)



en 4 couleurs

60 tuiles Découverte
carrées



24 cartes Fonds de
Recherche
(3 x 1-8 pièces)



40 pièces



36 jetons Ticket
d'Entrée
(12 représentant
1, 2 et 5 points
chacun)



1 pion noir de
Pilleur de Tombe
(pour le jeu à 2
joueurs)



4 cartes aide-
mémoire
(pour exposer les
Collections)



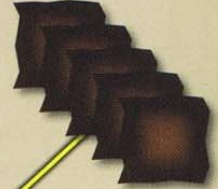
Préparation

1. Positionnez le plateau de jeu au centre de la table. Dans la partie supérieure, vous trouverez **13 cases Fonds de Recherche**. Sur la gauche se trouve le **Site d'Excavation** et ses 5 Galeries (ou niveaux). Dans chaque Galerie, il ne peut y avoir que 4 Découvertes posées côte-à-côte. Au centre du plateau figure le **Calendrier** qui présente les 12 tours du jeu. Sur la droite, on trouve le **Musée de Pergamon** avec le Plan de l'Exposition (cases 1 à 24).

2. Mélangez les 24 **cartes Fonds de Recherche** et posez cette pile face cachée à côté du plateau de jeu.



3. Mélangez les 60 **Découvertes** et placez-les face cachée en piles de 5 tuiles, chacune sur l'une des 12 cases du Calendrier.



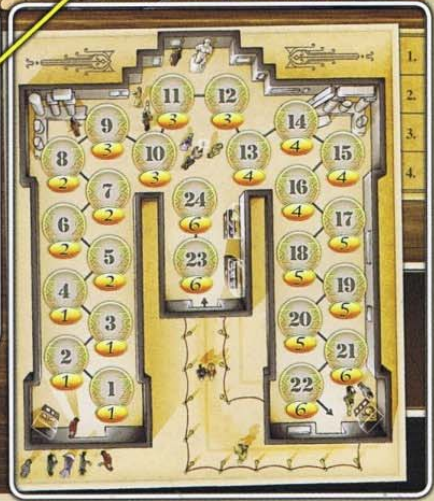
cases Fonds de Recherche



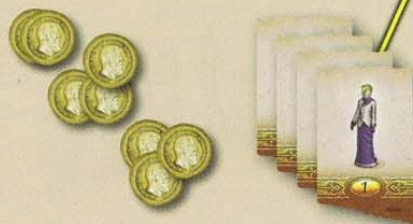
Site d'Excavation



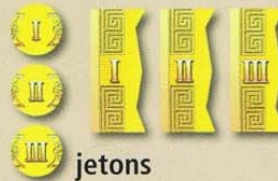
Calendrier



Musée de Pergamon



pion Joueur



jetons



carte aide-mémoire

matériel pour le Joueur jaune

4. Constituez une banque avec les **pièces** à proximité du plateau de jeu. Empilez les **Tickets d'Entrée** sur les cases vides situées en dessous du Calendrier.

Note : Les paragraphes relatifs à la détermination du premier joueur, oubliés dans la traduction officielle, ont été ajoutés sur fond coloré.

5. Chaque Joueur choisit une couleur et prend le **pion Joueur** associé, ainsi que 3 jetons Collection circulaires et 3 anguleux. En outre, chaque Joueur reçoit une **carte aide-mémoire** qui détaille les étapes importantes mais faciles à oublier de l'Exposition.

Le joueur le plus âgé est désigné comme premier joueur.

6. Le Pilleur de Tombe noir n'est utilisé que lors d'une partie à 2 Joueurs (voir page 7).



Ordre du Tour

Une partie dure 12 tours. Chaque tour est composé des phases suivantes :

1. **Mise en jeu des Découvertes**
2. **Attribution des Fonds de Recherche**
3. **Excavation, Exposition, Stockage des Découvertes**
4. **Évaluation (uniquement aux tours 5, 7, 9, et 12)**

Il y a une légère modification des règles pour une partie à 2 joueurs détaillée page 7.

1. Mise en jeu des Découvertes

Au cours de cette phase, le premier Joueur met en jeu de nouvelles Découvertes sur le Site d'Excavation.

Prenez la première pile de 5 Découvertes sur le Calendrier et retournez-les. Triez ces Découvertes par ordre d'ancienneté, de la plus récente à la plus ancienne : le chiffre imprimé dans le coin inférieur droit de la Découverte indique le siècle avant J.C.



S'il y a plusieurs Découvertes du même siècle, triez-les en fonction du nombre à deux chiffres situé à gauche.



Disposez les 5 tuiles, verticalement et face visible sur les Galeries du Site d'Excavation. Placez la Découverte la plus récente sur la Galerie I, la suivante sur la Galerie II et ainsi de suite.

Ne placez aucune nouvelle tuile sur une Galerie, si en cours de la partie elle comporte déjà 4 Découvertes. Le cas échéant, ne prenez dans la pile que le nombre de tuiles requis par les Galeries incomplètes. Les Découvertes en surplus sont rangées dans la boîte sans les regarder, elles sont désormais inutiles.



Exemple : Vous piochez des Découvertes des périodes 1,2,4,4 et 4. Placez la Découverte avec le nombre 1 sur la Galerie I, la Découverte portant le chiffre 2 sur la Galerie II. Les 3 tuiles avec le nombre 4 suivent dans l'ordre : 14, 36 et 85.

2. Attribution des Fonds de Recherche

Au cours de cette phase, les Joueurs reçoivent de nouveaux Fonds pour financer leurs Recherches.

Piochez 2 cartes Fonds de Recherche, et posez-les face cachée à coté du plateau de jeu.

Le dos de chaque carte indique si elle attribue de 1 à 4 pièces (bourse) ou de 5 à 8 pièces (coffre). Un montant de la somme des deux cartes sera mis en jeu. Ainsi, les Joueurs peuvent estimer s'il y aura plus ou moins d'argent disponible pour les fouilles pour le tour.

En commençant par le premier Joueur puis en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, placez votre pion Joueur sur la case Fonds de Recherche de votre choix. Une case ne peut contenir qu'un seul pion. La case contenant votre pion indique le montant du financement que vous demandez ainsi que la Galerie dans laquelle vous creuserez en phase 3.

Vous souhaitez obtenir 3 pièces et excaver les Galeries I ou II.



Ensuite, retournez les 2 cartes face visible et disposez autant de pièces que leur somme à côté du plateau de jeu.



Exemple : Les deux cartes indiquent 7 et 4 pièces donc 11 pièces sont mises en jeu.

Le Joueur placé le plus à droite sur la piste Fonds de Recherche prend autant de pièces qu'indiqué sur sa case. Puis de la droite vers la gauche, les Joueurs restants prennent autant de pièces qu'indiqué sur la case qu'ils occupent.

Le dernier Joueur peut toujours empocher **toutes les pièces restantes**. Parfois, cela s'avérera être moins que ce qu'il avait demandé, et parfois, le Joueur dépassera son objectif. En demandant trop, il est possible de ne rien obtenir.

3. Excavation, Exposition, Stockage des Découvertes

Au cours de cette phase, vous mettez successivement au jour des Découvertes et devez faire le choix de les exposer ou de les stocker.

Le Joueur situé le plus à droite sur la piste Fonds de Recherche commence. Ensuite, les autres Joueurs font de même dans l'ordre de la position de leur pion de droite à gauche. Chaque Joueur réalise toutes les actions qu'il souhaite faire avant de passer au Joueur suivant.

a) Mettre au jour les Découvertes

En premier lieu, vous pouvez excaver **toutes** les Découvertes d'**une** Galerie. Les Galeries permises sont indiquées sur la case occupée par votre pion Joueur.

Vous pouvez creuser dans l'une des Galeries I à V.



Il est nécessaire de payer pour pouvoir faire une fouille. Excaver la Galerie I coûte 1 pièce, la Galerie II 2 pièces, et ainsi de suite. Les coûts sont indépendants du nombre de Découvertes mises au jour.

Disposez devant vous ces récentes Découvertes. Si vous détenez des Découvertes de tours précédents, ajoutez les nouvelles à ces dernières.



Exemple : Vous choisissez la Galerie III et payez 3 pièces. Vous prenez les 2 Découvertes et vous les disposez devant vous.

b) Exposer les Découvertes

Vous pouvez désormais exposer une ou plusieurs Collections au Musée. Pour constituer une Collection, vous devez assembler plusieurs Découvertes appariées pour reconstituer des objets entiers à partir de leurs moitiés (Masques, Bracelets, Jarres ou Vases). Plus ces objets sont vieux, plus la Collection a de la valeur. Une Découverte du 5e siècle avant J.C. vaut 5 points, une du 4e siècle avant J.C. vaut 4 points, et ainsi de suite. Tant que vos Collections ne sont pas exposées dans le Musée, vous pouvez les réarranger à volonté. Une fois votre Collection exposée dans le Musée, vous ne pouvez plus la modifier ou l'agrandir.

Quand vous exposez votre Collection, vous pouvez augmenter sa valeur en la «mettant en valeur». Pour chaque pièce ainsi payée à la banque, vous augmentez la valeur de votre Collection de 1 point. L'augmentation de la valeur de votre Collection est limitée à 3 points maximum. Pendant le dernier tour, vous pouvez cependant «mettre en valeur» une Collection autant de fois que vous le souhaitez.

Pour exposer une Collection au Musée, posez un jeton anguleux (I, II ou III) devant les Découvertes que vous avez reconstituées et posez le jeton circulaire correspondant dans le Musée de Pergamon sur la case d'Exposition qui correspond à la valeur de votre Collection. Si votre Collection vaut plus de 24 points, posez le jeton circulaire sur la case "24".

**Recevez immédiatement
1 Ticket d'Entrée
pour chaque nouvelle
Collection exposée.**



Chaque case du Plan de l'Exposition ne peut contenir qu'un seul jeton Collection. Dès qu'une nouvelle Collection est exposée au Musée, l'intérêt envers toutes les Collections d'une valeur identique ou inférieure décroît. Déplacez chaque jeton qui a la même valeur ou une valeur inférieure à la nouvelle Collection d'une case en arrière.



La carte aide-mémoire explique ce qu'il faut faire lorsqu'une nouvelle Collection est exposée.

Si un Joueur est contraint de déplacer l'un de ses jetons de la case 1 vers l'extérieur du Musée, ce jeton lui est restitué. Il doit disperser la Collection correspondante et remettre les Découvertes dans la boîte.

Exemple : Votre Collection comprend 3 Découvertes : Bracelet (5e siècle), Vase, (3e siècle) et Masque (4e siècle). Elle vaut donc 12 points. Vous placez votre jeton sur la case 12 du Musée. (Si au préalable vous «mettez en valeur» votre Collection et payez 2 pièces à la banque, la valeur passe à 14.)



Il y a déjà 3 Collections sur les cases 9, 12 et 16. Les deux jetons des cases 9 et 12 sont déplacés respectivement vers les cases 8 et 11.



Si vous avez déjà 3 Collections exposées au Musée (vos 3 jetons anguleux sont attribués à des Collections et vos 3 jetons circulaires sont placés sur le Plan de l'Exposition) et que vous souhaitez exposer une Collection supplémentaire dans le Musée, vous pouvez disperser n'importe laquelle de vos Collections déjà exposée (reprenez le jeton circulaire du Musée et remettez les Découvertes correspondantes dans la boîte). Vous pouvez réutiliser les jetons ainsi libérés pour exposer une nouvelle Collection.

c) Stocker les Découvertes

À la fin de votre tour, vous devez entreposer les Découvertes que vous souhaitez garder ou que vous ne pouvez pas encore exposer. Vous pouvez stocker jusqu'à 3 Découvertes gratuitement. Pour chaque tranche de 3 Découvertes supplémentaire, vous devez payer 1 pièce de Frais de Stockage. Si vous n'avez plus d'argent ou que vous ne voulez pas payer les Frais de Stockage, vous pouvez vous défausser de certaines Découvertes et les remettre dans la boîte. Vous n'avez pas à payer les Frais de Stockage pour ces Découvertes.



Pour vos cinq Découvertes, vous devez payer 1 pièce

4. Évaluation

Comme indiqué sur le Calendrier, une Évaluation au cours de laquelle vous recevez des Tickets d'Entrée pour les Collections que vous exposez a lieu à la fin des tours 5, 7, 9 et 12.

Vous recevez autant de Tickets d'Entrée qu'indiqué par les cases du Plan de l'Exposition sur lesquelles sont posés vos jetons circulaires. Pour chaque Collection vous recevez entre 1 et 6 Tickets d'Entrée. Ces Tickets d'Entrée sont reçus sous la forme de jetons qui peuvent être gardés secrets.

Comme le montre le Calendrier, lors de chaque Évaluation, une récompense supplémentaire est attribuée à un objet exposé disposant d'une certaine caractéristique. Ainsi, lors de la première Évaluation (tour 5), le Joueur possédant le Vase le plus ancien reçoit 2 Tickets d'Entrée. Pour être pris en compte, les Vases doivent bien sûr être exposés au Musée !



Exemple : Pendant l'Évaluation de la fin du tour 5, le Joueur propriétaire du plus ancien Vase exposé marque 2 points.

À la fin de la seconde, troisième et quatrième Évaluation, les Joueurs possédant respectivement la plus ancienne Jarre (tour 7), le plus ancien Masque (tour 9) ou Bracelet (tour 12) reçoivent 2 Tickets d'Entrée. Pour déterminer l'âge d'une Découverte, la date complète est prise en compte (le chiffre du siècle sur la gauche et le nombre à deux chiffres sur la droite).



Exemple : Ce Masque date de l'an 463 avant J.C.

Après chaque Évaluation, les visiteurs perdent leur intérêt pour les anciennes Collections. Pour le refléter, **tous** les jetons placés sur le Plan sont descendus de plusieurs cases. 3 cases au tour 5, 4 cases au tour 7 et 5 cases au tour 9. Pour vous le rappeler, des flèches sur le Calendrier indiquent ce nombre de cases. (Souvenez-vous de disperser les Collections qui sortent du Musée.)

Nouveau tour

Le tour actuel est terminé. Défaussez les deux cartes de recherche et reprenez vos pions des cases de recherche.

Le joueur dont le pion était le plus à gauche sur les cases de recherche devient le nouveau premier joueur. C'est lui qui mettra en jeu les nouvelles découvertes en phase 1 et qui choisira en premier sa case de recherche. Les autres joueurs choisiront leur case à la suite, en sens horaire

Fin de partie et Évaluation finale

La partie s'achève après le tour 12. Après l'attribution des Tickets d'Entrée pour les Collections et pour la possession du Bracelet le plus ancien, un ultime bonus est attribué. Le Joueur possédant la pièce la plus ancienne du Musée reçoit 3 Tickets d'Entrée. La seconde plus ancienne pièce et la troisième plus ancienne pièce reçoivent respectivement 2 et 1 Tickets d'Entrée.

Le Joueur ayant le plus de Tickets d'Entrée a réussi à attirer le plus d'attention sur ses Collections et remporte la partie. En cas d'égalité, le Joueur dont la Collection comprend la Découverte la plus ancienne l'emporte.

Le Pilleur de Tombe (règle pour 2 Joueurs)

Le Pilleur de Tombe est utilisé lors d'une partie à 2 Joueurs. Le Pilleur de Tombe occupe à chaque tour une case de la piste Fonds de Recherche, en plus de dérober des Découvertes et des Fonds de Recherche.

Voici les modifications de règle à prendre en compte pour utiliser le Pilleur de Tombe.

Phase 2 : Attribution des Fonds de Recherche

Après avoir disposé les 2 cartes Fonds de Recherche, posez le Pilleur de Tombe sur une case Fonds de Recherche.

- Si vous avez pioché 2 cartes montrant des bourses, posez le Pilleur de Tombe sur la case indiquant 2 bourses (5e case en partant de la droite).
- Si vous avez pioché 1 carte montrant une bourse et 1 carte montrant un coffre, posez le Pilleur de Tombe sur la case indiquant une bourse et un coffre.
- Si vous avez pioché 2 cartes montrant des coffres, posez le Pilleur de Tombe sur la case indiquant 2 coffres.



Après que les Joueurs ont placé leurs pions sur une case Fonds de Recherche libre, les Joueurs et le Pilleur de Tombe obtiennent les Fonds de Recherche d'après leur position (de droite à gauche).

Phase 3 : Excavation, Exposition et Stockage des Découvertes

Les Joueurs et le Pilleur de Tombe exécutent leurs actions conformément à leur position sur la piste Fonds de Recherche (de droite à gauche). Quand c'est au tour du Pilleur de Tombe, il creuse dans la Galerie la plus chère qu'il peut financer et dans laquelle il a le droit de chercher d'après la case qu'il occupe sur la piste Fonds de Recherche. Restituez les pièces à la banque et remettez les Découvertes volées dans la boîte. S'il n'y a pas de Découvertes dans cette Galerie, il prend pour cible la Galerie la plus chère suivante qui renferme des Découvertes. Si le Pilleur de Tombe n'a pas la possibilité d'utiliser toutes ses pièces, il les garde et pourra les dépenser lors de son prochain tour.

Exemple : Le Pilleur de Tombe est placé sur la case Fonds de Recherche 7 et reçoit 3 pièces. D'après cette case, la Galerie la plus profonde qui lui est permise est la Galerie III et il dérobe les Découvertes de cette Galerie après avoir payé 3 pièces. Les Découvertes volées sont remises dans la boîte.

Nouveau tour

Le premier Joueur du prochain tour sera celui des 2 Joueurs qui a été le dernier à exécuter ses actions lors du tour en cours. Cependant, le Pilleur de Tombe reste toujours le premier à être placé sur une case de la piste de Fonds de Recherche, puis vient le pion du premier Joueur.



Variantes pour plus de profondeur tactique

Si vous souhaitez rendre le jeu plus tactique, vous pouvez essayer l'une des variantes suivantes ou les deux.

Variante 1 : Ordre des Joueurs (pour 3 et 4 joueurs)

Le tour vient de prendre fin. Remettez les 2 cartes Fonds de Recherche dans la boîte. Déplacez vos pions Joueur de la case Fonds de Recherche vers les quatre cases d'ordre à droite du plateau de jeu. Placez le pion le plus à gauche sur la case 1, le suivant sur la case 2 et ainsi de suite.

Le dernier Joueur à avoir mis au jour des Découvertes et dont le pion occupe la case 1 est le nouveau premier Joueur. Il dispose les nouvelles Découvertes pendant la phase 1 et il est le premier à choisir une nouvelle case Fonds de Recherche durant la phase 2. Les Joueurs restants choisissent ensuite leurs cases dans l'ordre de la piste de tour (1-2-3-4).

Variante 2 : Tri des Découvertes

Au moment où, pendant la phase 1, le premier Joueur dispose les 5 tuiles les unes sous les autres face visible sur les Galeries du Site d'Excavation, elles sont toujours triées par siècle (1-5).

Mais s'il y a plusieurs Découvertes datant du même siècle, le premier Joueur peut choisir dans ces dernières l'ordre dans lequel il souhaite les répartir entre les Galeries (sans tenir compte du nombre à deux chiffres figurant sur chaque tuile).

Conseils des auteurs

Demander des Fonds de Recherche

Un Joueur qui ne demande qu'un financement modeste (1 ou 2 pièces) peut être relativement certain de recevoir cette somme, de pouvoir agir tôt et, ainsi, d'avoir un large choix de Découvertes à sa disposition. Les Joueurs requérant une somme importante (5 ou 6 pièces) agissent plus tard. Il est possible que le financement total dévoilé soit insuffisant et que les derniers Joueurs ne reçoivent qu'une fraction du financement demandé, voire aucun.

Si le Site d'Excavation ne contient que des Découvertes peu nombreuses ou d'une faible valeur (datant du 1e ou 2e siècle), il peut être intéressant d'économiser les Fonds de Recherche reçus pour les tours ultérieurs.

Utiliser les Fonds de Recherche

Les Joueurs doivent chercher à obtenir autant de financement que possible et à l'utiliser au mieux. L'argent est nécessaire pour financer les excavations, entreposer les Découvertes et mettre en valeur les Collections. Cependant, trop de mise en valeur peut parfois laisser les caisses vides et empêcher le financement d'excavations très profitables.

Crédits

Auteurs : Stefan Dorra & Ralf zur Linde

Illustration & Mise en page : Klemens Franz

Visuel 3D : Andreas Resch

Traduction : Christophe Mouchel

Relecture : IELLO

Correction des oublis : François Haffner

Copyright : © 2011 eggspiele GmbH & Co. KG, Hamburg

© 2011 IELLO pour la version française

