

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



BACCHUS' BANQUET

La Gloire et la Gloutonnerie de Rome

En 37 après JC, après la mort de Tibère, Caligula devint le nouvel empereur de Rome. Imitant le style de vie de son grand-oncle, il en rajoutait dans les excès. Celui qui ne bénéficiait pas de ses emballements et de sa largesse, devint frustré par ses caprices. Finalement, les nobles Romains et l'armée n'avaient plus d'autre option que de tenter d'assassiner ce fou au trône.

COMPLEMENTS AU JEU

- 93 Cartes Action
- 9 Cartes Hôte
- 8 Cartes Privilège
- 5 Fiches de joueur
- 5 Boucles en bois
- 1 Livret de règle

CONCEPTS DE BASE

Tu commences le jeu avec un estomac vide. Quand tu manges des plats et bois du vin, ton estomac se remplit de plus en plus. Ceci est visualisé en déplaçant la boucle (un fiche en bois avec un trou central) sur la ceinture.

Les valeurs sur la ceinture indiquent la saturation de l'estomac. La boucle commence à la valeur « 0 » (ceci est également la valeur la plus basse) et pendant le jeu la boucle est déplacé à gauche ou à droite en fonction des actions de ton personnage.

L'exemple ci-dessous montre une boucle/ceinture à la position « 8 ».

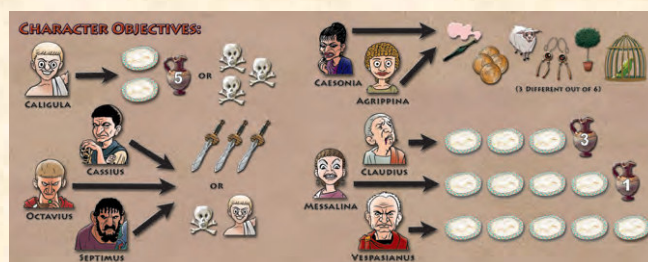
Quand tu manges trop (donc quand la boucle dépasse la valeur 10), la ceinture s'éclate. Ton personnage s'est mis hors combat et hors jeu. Si cela t'arrive, tu peux néanmoins recommencer avec un nouveau personnage.

OBJECTIFS

Il y a 9 personnages différents, également appelés Hôtes.

Chaque personnage a son propre objectif. Comme la plupart des personnages sont secret, les objectifs le sont également.

- **Caligula** — Il veut manger au minimum 2 plats (n'importe lesquels) et boire pour au moins 5 points de vin (dans un ordre quelconque). Il est le seul personnage dont l'identité n'est pas secret. Caligula peut aussi gagner quand 3 personnages sont éliminés à cause d'un excès de plats, vins ou poison!
- **Octavius, Septimus en Cassius** — Ces conspirateurs ont un objectif commun : ils veulent éliminer Caligula soit en mettant 3 dagues en jeu (voir plus loin), soit en éliminant Caligula avec des plats, du vin ou du poison.
- **Claudius, Vespasianus & Messalina** — Chacun de ces personnages veut manger une quantité de plats et boire un nombre de points de vin (voir aperçu ci-dessous).
- **Caesonia & Agrippina** — Chacun de ces personnages veut collectionner 3 cadeaux différents. Il y a au total 6 sortes de cadeaux différents disponibles.



PRÉPARATION DU JEU

(voir schéma sur la page suivante)

Prends une fiche de joueur et une boucle. Place la fiche devant toi sur table et place la boucle sur la ceinture, de telle façon que le « 0 » soit visible à travers le trou.

Place temporairement la carte Hôte "Caligula" de côté. Mêles les 8 autres cartes Hôte et tire, sans regarder, autant de cartes qu'il y a de joueurs moins une carte. Après, tu mêles la carte "Caligula" parmi les cartes tirées. Ensuite, tu laisses chaque joueur en tirer une. Le joueur qui reçoit la carte "Caligula" la dévoile et la place visible sur table. Les autres joueurs laissent leur carte face cachée sur table. Les cartes Hôte non utilisées sont remises faces cachées dans la boîte de jeu.

Caligula distribue au hasard 1 carte Privilège à chaque joueur et garde 2 cartes pour soi-même. Les cartes Privilège non utilisées sont remises faces cachées dans la boîte de jeu. Chacun place sa carte Privilège face cachée à côté de sa fiche de joueur.

Mêle les cartes Action et empile les faces cachées au milieu de la table. Tire 7 cartes Action du haut de la pile et positionne les faces visibles dans un cercle autour de la pile centrale.





DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur ayant Caligula comme personnage, commence le jeu et devient le **joueur actif** (= joueur qui choisit les cartes Action) pour le premier tour.

Quand tu es le joueur actif, tu choisit 3 cartes Action parmi les 7 cartes disponibles. Montre ton choix clairement aux autres joueurs afin qu'ils sachent bien quelles cartes tu as choisies.

Mêle ensuite les 3 cartes de telle façon que toi seul sache encore dans quel ordre tu les gardes en main. Finalement, joue les cartes **face cachées** de la façon suivante :

- **Défausse** (Discard) — Défausse une carte. Place la carte sur la pile de Défausse.
- **Garde** (Keep) — Garde une carte pour toi-même. Place la carte devant toi (à côté du display) sur la table. Cette carte n'est dévoilée et appliquée qu'en fin du tour.
- **Don** (Gift) — Donne une carte à un autre joueur.

LE DON

La carte Don doit toujours rester face cachée et secrète jusqu'au moment où elle est acceptée. Un joueur qui reçoit cette carte doit décider de l'accepter ou de la passer à un autre joueur.



- **Si tu acceptes la carte Don**, tu la retournes et l'applique sur toi-même. Garde toutes les cartes acceptées face visible à côté de ta fiche de joueur. Les cartes acceptées ne sont défaussées que lors de l'élimination de ton personnage.

Si la carte indique une valeur (positive ou négative), la boucle est déplacée en conséquence (voir plus loin).

- **Si tu n'acceptes pas la carte Don**, tu la donnes à un autre joueur à qui on n'a pas encore offert la carte (tant que la

carte n'a pas été offerte à tous les autres joueurs, elle ne peut pas être donnée au joueur actif). Chaque joueur à qui on offre la carte, a toujours les mêmes 2 options : accepter le don ou le donner à quelqu'un d'autre.

Si personne n'accepte la carte, elle revient auprès du joueur actif (= le joueur qui a choisit la carte et qui l'a offerte en premier lieu). Ce joueur doit maintenant accepter la carte, la dévoiler et l'appliquer sur soi-même.

INITIATIVE

Le joueur qui accepte la carte Don, devient le joueur actif pour le tour suivant. Si tu veux donc prendre l'initiative, tu es obligé d'accepter la carte Don.

Si tu acceptes la carte « Doze » (Somme) ou toute carte qui élimine ton personnage (voir plus loin), le joueur à ta gauche, devient le joueur actif.

Quand tous les joueurs ont acceptés au moins 2 ou plus de cartes que toi-même, tu peux réclamer la carte Don dès que le joueur actif l'ait sélectionné. Dans ce cas, tu l'appliques immédiatement sur toi-même. Si tu ne réclames pas la carte, le jeu se poursuit normalement.

FIN D'UN TOUR

Après l'application de la carte Don, le joueur actif actuel retourne sa carte Garde et l'applique sur soi-même, après quoi il l'ajoute auprès de ses cartes acceptées.

Note : Si la carte Don revient auprès du joueur actif, il doit d'abord appliquer la carte Don avant de dévoiler et d'appliquer la carte Garde. Si jamais la carte Don l'élimine, la carte Garde n'est plus appliquée.

Pioche 3 nouvelles cartes du haut de la pile de cartes Action et place ces cartes sur les emplacements vides autour de la pile afin qu'il y ait à nouveau 7 cartes face visibles et disponibles.

Le nouveau joueur actif (= le joueur qui a accepté la carte Don précédente), commence un nouveau tour de jeu en choisissant 3 nouvelles cartes. Cette procédure est continuée jusqu'à la fin du jeu.

AJUSTER LA BOUCLE

Quand tu acceptes une carte avec une valeur positive (plat, vin, poison), déplace la boucle autant de positions à droite (vers un chiffre supérieur).

Attention : Si la boucle dépasse le « 10 », ton personnage est éliminé.

Quand tu acceptes une carte avec une valeur négative (Dance, Bill & Co, Feather, Doze), déplace la boucle autant de positions à gauche.

Note : Si la boucle devrait reculer au-delà du « 0 », la boucle reste sur le « 0 ».

Quand tu acceptes une carte sans valeur (cadeau, dague, Umbra, Food Taster, Hymn to Bacchus), la boucle n'est pas déplacée.



DEDUCTION

Comme toutes les cartes acceptées restent visible auprès de la fiche du chaque joueur, chacun a la possibilité de deviner les objectifs secrets des autres joueurs.



Exemple : Si un joueur commence à collectionner des cadeaux, il/elle pourrait bien être Caesonia ou Agrippina.

Les joueurs ont donc intérêt à garder leurs propres objectifs secret le plus longtemps possible. Ainsi ils seront moins facilement bloqués ou pris comme cible.

ELIMINATION

Si tu es assommé par des plats, du vin et/ou du poison (= la boucle dépasse la valeur 10), ton personnage tombe dans un sommeil profond et est mis hors jeu.

Dévoile ton personnage en montrant et défaussant la carte Hôte. Défausse toutes les cartes acceptées et replace la boucle sur la position « 0 ». Tu rejoins immédiatement la partie en tirant une nouvelle carte Hôte.

Tu ne reçois pas de nouvelle carte Privilège, mais si tu as toujours ta carte initiale, tu peux la garder pour l'utiliser ultérieurement.

Si Caligula est éliminé, tous les conspirateurs (Octavius, Septimus en Cassius) dévoilent leur identité et gagnent la partie (même s'ils n'ont pas causé eux-mêmes l'élimination de Caligula). Si aucun conspirateur est dévoilé, le jeu est continué sans le personnage Caligula et sans conspirateurs. Celui qui tire un conspirateur comme personnage de remplacement, tire une nouvelle carte à la place.

FIN DU JEU

Quand tu as atteint ton objectif, tu dévoiles ta carte Hôte pour prouver que ton personnage a bien atteint son objectif. Tu as gagné le jeu!

Tu peux réclamer la victoire :

- En ayant accepté les bonne cartes sans être éliminé du jeu **ou**
- En étant Caligula quand 3 personnages sont éliminés **ou**
- En étant un conspirateur quand Caligula est éliminé **ou**
- En étant un conspirateur quand 3 dagues ont été acceptées.

Note : Comme les conspirateurs ont un objectif commun, toutes les dagues acceptées (par n'importe quel joueur) sont pris en compte (même les dagues qui ont été acceptées par Caligula). Un conspirateur ne peut gagner qu'individuellement si tous les autres conspirateurs sont éliminés ou pas dans le jeu.

Il pourrait arriver que 3 hôtes sont éliminés, dont Caligula, sans qu'un conspirateur ait gagné. Dans ce cas exceptionnel, le jeu se termine en match nul.



CARTES ACTION SPÉCIALES

Tu ne peux pas déployer plus d'une carte Action spéciale du même type à côté de ta fiche de joueur. Si tu acceptes une carte identique, tu dois la défausser.

Food Taster (Goutteur) : Cette carte te permet de défausser n'importe quelle carte que tu ne veux pas appliquer. Défausse le Food Taster par la même occasion (très utile contre le poison et les dagues).

Hymn to Bacchus (Hymne à Bacchus) : Quand tu bois du vin (en acceptant une carte vin), tous les autres joueurs boivent avec toi. Tout autre joueur déplace sa boucle d'un cran à droite.

Umbra (Ombre) : Cette carte te permet de défausser n'importe quel plat que tu ne veux pas manger. Défausse cette carte par la même occasion.

PRIVILÈGES

Chaque carte Privilège ne s'utilise qu'une fois. Défausse la carte après usage.

Une carte Privilège doit toujours être joué **avant** que la carte Don est acceptée et dévoilée par un joueur.



Par tour, on ne peut jamais jouer plus d'une carte Privilège. Si plus d'un joueur veut jouer sa carte Privilège dans le même tour, le joueur actif à la priorité (ou le joueur le plus proche à sa gauche).

Il y a 4 types de cartes Privilège :

Claim (Réclamer) (3 versions) : Prends et accepte une des deux cartes indiquées (sans regarder la carte). Ensuite tu dois appliquer la carte sur toi-même. *Exemple : Réclame la carte Garde (Keep) ou Défausse (Discard).*



Exchange (Echanger) (3 versions) : Echange les 2 cartes indiquées de place. *Exemple : la carte Don (Gift) est échangée avec la carte Défausse (Discard).* Ensuite le tour continue normalement.

Give back (Rendre) : quand tu reçois la carte Don (et uniquement à ce moment), tu peux immédiatement rendre la carte au même joueur. Celui-ci ne peut pas la refuser et doit l'appliquer.

Special gift (Don spécial) : quand tu reçois la carte Don (et uniquement à ce moment), tu peux immédiatement offrir la carte un autre joueur. Celui-ci ne peut pas la refuser et doit l'appliquer. Tu peux également offrir cette carte au joueur actif ou à un joueur qui l'a déjà passé à un autre joueur.

VARIANTES

Avec des joueurs jeunes ou inexpérimentés, il est conseillé de ne pas utiliser les cartes Privilège lors d'une première partie.

Une variante intéressante consiste également à garder toutes les cartes Privilège face visible sur la table. Ainsi chacun pourra mieux évaluer qui peut menacer qui avec quelle carte.

COMMENTAIRES DU CRÉATEUR DE JEU

Bacchus' Banquet est un jeu interactif et subtil qui pousse à prendre des risques calculés tout en étant bon observateur.

Un problème est de prendre l'initiative. Comme ceci n'est que possible en acceptant une carte, il faut observer attentivement quelles cartes le joueur actif choisit. Y a-t-il une carte dangereuse pour toi ou pour un autre joueur? Y a-t-il une carte qui t'intéresse en particulier?

A la fin du tour, observe la carte que le joueur actif a gardé pour soi-même. Peut-il en avoir besoin pour gagner le jeu? Fais également attention à la carte défaussée.

Quand tu as l'initiative, tu dois évaluer si tu veux la garder et comment tu peux y parvenir. Si tu choisis des cartes avec une petite valeur ou sans valeur, il y a beaucoup de chance que l'un ou l'autre joueur accepte la carte Don. S'il y a au moins une carte dangereuse (p.e. du poison), il y a beaucoup de chance que la carte Don est refusée par tout le monde.

Changer fréquemment de style de jeu est idéale pour tromper ses adversaires et les induire en erreur.

Quand tu es presque éliminé, il ne te reste qu'une chance marginale pour rester dans le jeu. Chaque erreur peut devenir fatal. De ce fait, tu ne peux plus prendre de risque à moins que cela soit nécessaire pour empêcher un autre joueur à gagner le jeu.

CREDITS

Créateur de jeu : Frédéric Moyersoen

Illustrations : Chirs Mc Loughlin

Production : Pete Fenlon, Coleman Charlton.

Copyright ©2008 Mayfair Games, Inc.

“Bacchus' Banquet” est une marque déposée par Mayfair Games, Inc. Tous droits inclus.



<http://fredericmoyersoen.blogspot.com/>

www.fredericmoyersoen.net

WWW.MAYFAIRGAMES.COM