

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Beim Zeus

Un jeu de Klaus Palesch édité chez Kosmos
Pour 3 à 6 joueurs, âgés de 12 ans et plus
Durée approximative : 75 minutes

Les joueurs rivalisent pour construire des temples. Vous devez acheter les terrains lors d'enchères secrètes. Ne montez pas trop, vous devrez également dépenser pour construire les temples sur les terrains que vous avez acheté.

Celui qui élèvera les plus beaux temples gagnera la partie.

Contenu

1 plateau de jeu
48 cartes de propriété
1 tableau avec 31 temples en trois tailles :
15 petits, 10 moyens et 6 grands
90 pions en 6 couleurs
6 grands marqueurs de pouvoir des dieux en 6 couleurs
6 tablettes d'enchères fléchées
1 grand marqueur blanc "favori des dieux"
1 bloc de feuilles de marque
de l'argent (la monnaie locale est le bœuf).

Préparation

Préparez les temples par taille et placez-les à coté du plateau.

Chaque joueur reçoit:

- les pions de sa couleur
- un capital de départ
- une ou deux propriétés gratuites
- La répartition selon le nombre de joueurs est la suivante:

Joueurs	Couleurs	Argent	Numéros des propriétés au départ
3	18 (rouge, jaune, bleu)	650	2 chacun parmi les n° 2, 8, 14, 22, 28 et 33
4	14 (+ vert)	500	N° 2, 8, 14 et 22
5	12 (+violet)	400	N° 2, 8, 14, 22 et 28
6	10	320	N° 2, 8, 14, 22, 28 et 33

- Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions de sa couleur ainsi que son marqueur de dieu.
- Les propriétés sont mélangées face cachée et distribuées aléatoirement aux joueurs. Tous les joueurs marquent leurs propriétés avec des pions de leur couleur. Les cartes sont ensuite défaussées.
- Chacun reçoit une feuille du bloc. Il marque le numéro de la propriété et le prix (ici 0).
- Les propriétés restantes sont mélangées pour former une pile face cachée.
- Chacun reçoit enfin une tablette d'enchère.
- Un joueur est désigné banquier.
- On désigne le premier joueur. Avec 3 ou 6 participants, c'est le joueur assis à gauche du possesseur de la propriété 33 qui commence. Avec 4 ou 5 participants, c'est le joueur assis à gauche du possesseur de la propriété 22 qui commence. Le premier joueur reçoit le marqueur blanc et commence à jouer.

Déroulement de la partie

Déroulement abrégé :

- A) Le joueur dont c'est le tour, celui qui possède le pion blanc et est donc le « favori des dieux », prend les trois premières cartes et les retourne sur les cases de vente aux enchères.

- B) Chaque joueur choisit alors entre :
1. vendre aux enchères les propriétés visibles
ou
 2. construire un temple
- C) Puis le joueur passe le marqueur blanc à son voisin de gauche.

Déroulement complet :

A) Retourner 3 cartes

Le joueur dont c'est le tour retourne les trois premières cartes du paquet et les place sur les zones de vente aux enchères prévues sur la plateau. Ces propriétés seront mises en vente plus tard.

Remarque : lorsque la pioche est épuisée, on retourne la défausse qui devient la nouvelle pioche.

B) Ventes aux enchères ou construction

Le joueur dont c'est le tour décide quelle action il choisit.

1) Vente des propriétés aux enchères

Les trois propriétés visibles sont proposées à la vente. Tous les joueurs font une offre. Le plus fort enchérisseur choisit ensuite l'une des trois propriétés. Puis le second enchérisseur prend l'une des deux propriétés restantes. La troisième propriété est placée sur la défausse pour être à nouveau proposée plus tard.

Lors de la première vente, vous devez enchérir entre 20 et 30 bœufs. Ultérieurement, le prix sera déterminé librement en tenant compte de l'importance de la carte et les offres des autres joueurs.

- a) Chaque joueur prépare son offre en secret, sur sa tablette d'enchère. Le joueur « favori des dieux » ajoutera 3 bœufs à son enchère. Ceci est rappelé par le chiffre « 3 » au sommet du pion blanc.
- b) Le joueur le plus offrant choisit l'une des trois propriétés. Le joueur suivant prend l'une des deux restantes. La troisième carte est placée sur la défausse. En cas d'égalité, c'est le premier joueur ou celui qui le suit de plus près qui l'emporte.
- c) En prenant sa carte, le joueur paye le montant de son enchère à la banque et écrit sur sa feuille le numéro de la propriété et combien elle lui a coûté. Si c'est le joueur « favori des dieux » qui gagne, il ne paye pas les 3 bœufs offerts par les dieux et ne les marque pas.
- d) Les deux joueurs placent des marqueurs de leur couleur sur les propriétés qu'ils viennent d'acquérir.

2) Construction d'un temple

Le joueur peut choisir de construire un temple sur 1 à 3 terrains alignés, s'il en possède de tels.

- a) Le joueur commence par retirer les trois cartes de propriété proposées à la vente et les place sur la pile de défausse.
- b) Il prend à la réserve un temple de la taille appropriée, le pose sur ses terrains et le marque de sa couleur.
- c) Il paye le prix de construction du temple, égal à la valeur des terrains sur lesquels il construit (il se réfère à sa feuille de marque).
- d) Le joueur indique enfin la construction dans la troisième colonne de sa feuille, en face des propriétés concernées.

Règles particulières de construction

1. *Il doit rester un terrain non construit sur chaque péninsule*

Il est interdit de construire sur la dernière propriété d'une péninsule. En clair, acheter la dernière propriété d'une péninsule entièrement bâtie ne présente aucun intérêt.

2. *Pouvoir des dieux*

Chaque joueur peut utiliser une fois dans la partie son marqueur « Pouvoir des dieux » pour obtenir une faveur des dieux. Il peut utiliser ce pouvoir de deux façons :

a) Il peut construire un temple gratuitement.

Il peut construire un temple simple gratuitement sur l'un de ses terrains. Il peut également bénéficier d'une réduction de 50 bœufs sur le coût de construction d'un temple double ou triple.

b) Il peut agrandir un temple.

En construisant une extension : il peut agrandir un temple sur un ou deux terrains adjacents qu'il possède. Le joueur doit alors payer le coût de construction égal au prix d'acquisition des terrains sur lesquels il agrandit son temple.

Ou en reliant deux temples : il peut choisir de relier deux temples lui appartenant pour former un nouveau temple double ou triple. Cette opération n'a aucun coût, dans la mesure où les constructions ont déjà été payées.

Remarque : Les marqueurs de temple retirés sont à nouveau disponibles à la construction.

Reconnaissance des dieux

Un joueur qui a construit un temple est récompensé par les dieux. Chaque temple qu'un joueur a construit lui rapporte, à chaque fois que vient son tour de jouer :

2 bœufs pour un temple **simple**

5 bœufs pour un temple **double**

10 bœufs pour un temple **triple**.

Si le joueur oublie de demander sa récompense, elle est perdue.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les propriétés ont été vendues. Avec 3, 4 ou 6 joueurs, la dernière vente ne comprend que deux cartes. Avec 5 joueurs, elle n'en comprend qu'une seule.

Une fois la dernière enchère réalisée, chacun dispose encore d'un tour de jeu pour construire éventuellement un dernier temple. Quand le joueur qui a déclenché la dernière vente a terminé son tour, la partie est terminée.

Si tous les temples possibles ont été construits, la partie se termine immédiatement.

Comptes

Les propriétés non bâties et les pouvoirs des dieux inutilisés ne rapportent rien.

Chaque temple voit sa valeur déterminée par le nombre de temples de ce type construits :

Les temples **simples** valent **10 fois** le nombre de temples simples construits

Les temples **doubles** valent **30 fois** le nombre de temples doubles construits

Les temples **triples** valent **150 fois** le nombre de temples triples construits

Par exemple, si 13 temples simples ont été construits, chacun d'eux rapportera 130 bœufs à son propriétaire ; si 4 temples triples ont été construits, chacun d'eux rapportera 600 bœufs à son propriétaire.

Chaque joueur reçoit de la banque la valeur de ses temples.

Primes spéciales

Si un seul joueur a construit dans une péninsule, il reçoit une prime spéciale :

100 bœufs pour une péninsule de **taille 6**

200 bœufs pour une péninsule de **taille 9**

Le joueur qui possède le plus de bœufs gagne la partie.

Les commandements de Zeus (les lois divines)

1. Si un joueur a oublié de marquer la valeur d'un terrain qu'il a acheté, il devra payer pour construire 10 bœufs de plus que son terrain le plus cher.
2. Si un joueur enchérit plus qu'il ne possède, son enchère n'est pas prise en compte, sans pénalité particulière.
3. Si un joueur a oublié de réclamer la reconnaissance des dieux, il ne peut plus le faire dès que le joueur suivant a commencé son tour.