

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Ostia

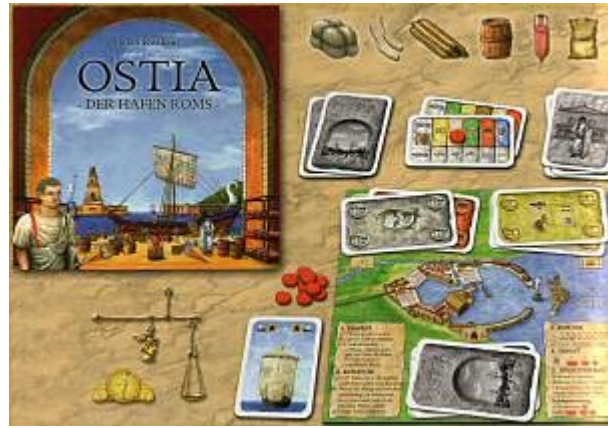
Editeur : Pro Ludo

Auteur : Stefan Risthaus

Nb Joueurs : 3-5

Age : 12 ans

Durée : 60-75 min



## Matériel :

6 cartes « Sénat » - Billets (1 denarius et 2, 5, 10 et 20 denarii) - 1 pion de 1<sup>er</sup> joueur - 60 pions de point de victoire - 20 entrepôts - 5 plateaux de jeu - 5 cartes « Bateau » - 51 cartes de marchandises - 10 cartes « Bluff » - 1 règle

## But du jeu

Le joueur avec le plus de points de victoire après 5 tours l'emporte. Vous recevez des points de victoire à chaque tour pour les offres les plus attractives au sénat et à la fin de la partie pour la variété de marchandises dans vos entrepôts et pour avoir le plus d'argent.

## Avant de commencer :

Si c'est votre première partie d'Ostia, mettez de côté les 6 cartes « Ivoire ».

Chaque joueur reçoit :

- ✚ 1 plateau de jeu,
- ✚ 1 entrepôt à poser dans l'emplacement sur le plateau,
- ✚ 1 carte « Bateau »
- ✚ 2 cartes « Bluff »
- ✚ 55 Denarii.

Les cartes de marchandises sont mélangées et chaque joueur reçoit une carte. Les cartes restantes forment la pioche.

Les cartes « Sénat » sont également mélangées et forment une autre pile. On écarte du jeu la 1<sup>ère</sup> carte. La suivante est retournée au milieu de la table avec un point de victoire dessus pour indiquer qu'elle est active. Une autre carte est découverte qui sera active au tour suivant.

Le joueur qui était le plus récemment à Rome (ou à défaut le plus jeune) reçoit le pion de 1<sup>er</sup> joueur et commence la partie.

La partie dure 5 tours. Chaque tour se compose de 5 phases, chacune étant jouée intégralement par tous les joueurs avant de passer à la suivante :

## 1. Phase portuaire :

Les joueurs prennent leur carte « Bateau » en main.

Cette carte comporte 2 symboles : *Bateau* et *Entrepôt*. On placera les cartes marchandises reçues gratuitement lors de cette phase du côté du symbole *Bateau* (à gauche de la carte). Les joueurs ne possèdent pas réellement ces marchandises, il faudra les acheter. Une fois achetées, elles passent du côté *Entrepôt* (à droite de la carte).

Cette phase est composée de trois étapes successives :

- a. **Distribuer des cartes marchandises** : Chaque joueur reçoit 5 cartes de la pioche (si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour reconstruire une pioche). Ces cartes doivent être mises à la gauche de la carte « *Bateau* ».
- b. **Choisir une marchandise** : Chaque joueur peut maintenant faire passer gratuitement une marchandise de son bateau vers son entrepôt en changeant de côté de sa carte « *Bateau* » une carte marchandise. Les 4 cartes restantes restent sur le côté gauche de la carte « *Bateau* ».
- c. **Négocier les marchandises du bateau** : Chaque joueur va mettre aux enchères ses 4 marchandises restantes en 2 tours. Le 1<sup>er</sup> joueur commence : il prend deux cartes identiques ou différentes de son bateau et les met sur la table. Son voisin de gauche propose alors un prix pour ces deux cartes. Ce prix doit être au moins égal à la valeur des 2 cartes (à côté du symbole des marchandises). Dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun propose un prix. Il n'y a qu'un seul tour d'enchère durant lequel les joueurs ne sont pas obligés de surenchérir sur les prix précédents. Pour garder les cartes pour lui, le vendeur doit payer à la banque le montant le plus élevé augmenté de 1 Denarius. S'il ne peut pas ou s'il ne veut pas, il peut les vendre à un autre joueur de son choix (pas forcément celui qui a fait la meilleure offre. Si tout le monde passe, le vendeur est obligé d'acheter les cartes pour la moitié de leur valeur (arrondi au dessus). Les cartes vendues sont toujours mises sur le côté droit de la carte « *Bateau* » de l'acheteur. Le vendeur reçoit le montant requis et doit en donner la moitié (arrondi) à la banque.

Si un joueur ne peut pas payer son enchère, il doit vendre ses entrepôts, jusqu'à avoir suffisamment d'argent. Un entrepôt rapporte 7 Denarii de la banque. S'il n'a pas suffisamment d'entrepôts, il doit prendre un crédit pour 7 Denarii. Les crédits sont représentés par des entrepôts placés verticalement.

Ensuite, chaque joueur à tour de rôle met également aux enchères 2 cartes. Après les premiers tours de ventes aux enchères, on refait une 2<sup>ème</sup> série de la même façon.

A la fin de la phase, plus personne ne doit avoir de marchandises dans son bateau (toutes les cartes marchandises sont à droite de la carte « *Bateau* »). Chacun remplace alors sa carte « *Bateau* » par ses cartes « *Bluff* ».

## 2. Phase du comptoir :

A moins de 5 joueurs, on découvre un certain nombre de cartes marchandises de la pioche : 4 pour 3 joueurs et 2 pour 4 joueurs. Elles serviront lors de la vente des marchandises au forum (phase suivante).

Tous les joueurs décident en même temps comment ils souhaitent utiliser leurs marchandises. Toutes les cartes marchandises (ainsi que les cartes « *Bluff* » pour brouiller un peu les pistes) sont jouées faces cachées sur les 3 cases du plateau de jeu :

✚ sur le forum (en haut à gauche) pour les vendre



- ✚ sur le sénat (en haut à droite) pour les donner au sénat et gagner des points de victoire
- ✚ sur l'entrepôt (en bas) pour les garder pour un prochain tour plus favorable

Un joueur ne peut pas poser plus de 3 types différents de marchandise sur les cases sénat et forum réunies. À la fin de la phase, on met de côté les cartes « Bluff » et on vérifie cette limite. Si quelqu'un a joué trop de types de marchandise, il doit défausser toutes ses marchandises du type le plus populaire au sénat (la marchandise tout à fait en haut sur la carte « Sénat » active).

### **3. Vendre des marchandises au forum :**

Chaque joueur vend maintenant ses cartes. La valeur de chaque marchandise dépend du nombre total de marchandises du même type proposées par les joueurs : la valeur de chaque carte diminue avec le nombre de cartes en fonction du tableau imprimé sur les plateaux.

A moins de 5 joueurs, les cartes qui ont été découvertes dans la phase précédente comptent dans le total. Tous les profits sont payés par la banque et les cartes vendues sont défaussées.

### **4. Donner des marchandises au sénat :**

Les offres de chaque joueur sont étudiées afin de savoir lesquelles sont les plus séduisantes pour le sénat. Pour cela, chaque carte marchandise possède la valeur indiquée sur la carte « Sénat » active. Le joueur avec l'offre la plus séduisante reçoit 3 points de victoire, le deuxième joueur 2 et le troisième joueur 1 point. En cas d'égalité, les joueurs se partagent les points des places correspondantes. Par exemple, 2 joueurs ex-æquo pour la 2<sup>nd</sup> offre gagnent 1 point chacun (2+1 divisé par 2, arrondi en dessous).

### **5. Réexaminer les capacités des entrepôts :**

Chaque joueur peut garder autant de cartes marchandises pour le prochain tour qu'il possède d'entrepôts. Les cartes excédentaires doivent être défaussées.

Avant cela, chaque joueur a toutefois la possibilité de construire un ou plusieurs entrepôts pour 10 Denarii chaque. Chaque joueur peut toutefois posséder au maximum 4 entrepôts.

D'autre part, il faut également rembourser les crédits en payant 10 Denarii ou payer 2 Denarii d'intérêts.

Note : la vérification de la capacité de stockage n'a lieu qu'à la fin du tour. Durant le tour, un joueur peut avoir autant de cartes qu'il le souhaite.

Fin du tour. Le 1<sup>er</sup> joueur transmet son pion de 1<sup>er</sup> joueur à son voisin de gauche qui devient 1<sup>er</sup> joueur pour le prochain tour. La carte « Sénat » active est défaussée, l'autre carte « Sénat » devient active et une nouvelle carte « Sénat » est découverte.

Le jeu prend fin après le 5<sup>ème</sup> tour. Après la dernière phase du 5<sup>ème</sup> tour de jeu, on procède à une dernière phase : chaque joueur peut maintenant distribuer ses cartes (marchandises et bluff) entre l'entrepôt et le forum.

Les joueurs obtiennent de nouveaux points de victoire pour les marchandises stockées dans les entrepôts : en commençant par le 1<sup>er</sup> joueur, chacun obtient 1 point de victoire pour chaque type différent de marchandise stocké dans ses entrepôts. Les cartes sur le forum sont défaussées.

Si un joueur possède plus d'entrepôts qu'il ne souhaite conserver de cartes, il peut immédiatement les vendre pour 7 Denarii.

Un joueur avec encore un crédit devant lui perd immédiatement, il faut donc rembourser ses dettes juste avant le décompte final sous peine d'être éliminé. Le joueur le plus riche reçoit 3 points de victoire, le deuxième joueur 2 et le troisième joueur 1 point. Les égalités sont résolues comme au sénat.

Le gagnant est le joueur avec le plus de points de victoire. En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'entrepôts gagne. En cas de nouvelle égalité, le joueur avec la plus haute valeur (en fonction de la dernière carte « Sénat ») en marchandises stockées dans ses entrepôts l'emporte.