

AGORA

Age : 10 +

Joueurs : de 3 à 4.

Temps : 70 min.

Au Vème siècle A.C.N., l'Agora le célèbre marché d'Athènes, était rempli de marchands peu scrupuleux. En effet, les *kapeloï*, ces marchands en détail, avaient la fâcheuse réputation de tricher sur le prix ou la quantité des marchandises vendues. Incarne un *kapelos* et tentez de devenir le plus influent marchand d'Athènes.

Principe :

La mécanique principale du jeu tient en 2 phases :

1) Acheter des marchandises (en lots aléatoirement formés) et déterminer l'ordre du tour lors d'enchères simultanées.

2) Revendre des marchandises à l'Agora.

Lors de cette vente, chaque joueur constitue un ou plusieurs lots de marchandises de même type dont le nombre va lui rapporter plus ou moins de points Agora. En fait, ces points Agora représentent l'attitude marchande du joueur. Ainsi, il devra répartir ces points comme il le souhaite entre faire des bénéfices (ce qui lui permettra d'enchérir et de gagner de l'influence), travailler sa réputation (en faisant peu de bénéfice, il gagnera en réputation et donc en influence) ou encore corrompre les magistrats dont il est préférable d'en connaître voire d'en « commander » les effets globaux. Mais attention, les joueurs devront aussi prendre en compte les besoins de la cité qui varient et, avec eux, le nombre de marchandises revendables.

Matériel :

104 cartes :

60 cartes marchandises.

16 cartes marchandises joueurs (4 de chaque couleur)

8 cartes *Magistrat*.

20 cartes négociations (5 de valeur de 0 à 4).

4 paravents (blanc/orange/vert/bleu)

24 pions (5 de chaque couleur+ 4 noirs).

5 tuiles : 4 Marchandise et 1 Prospérité.

40 jetons drachme de valeur 1.

20 jetons drachme de valeur 3.

1 jeton Enchère.

4 jetons Agora numérotés de 1 à 4.

But du jeu :

Être le *kapelos* le plus influent d'Athènes à la fin des 2 manches de jeu (10 tours).

Conditions de victoire :

A la fin de chaque manche (quand il n'y a plus de cartes marchandises à distribuer), chaque joueur marque des Points d'Influence. Au bout de 2 manches, le joueur qui en compte le plus gagne la partie.

Mise en place :

✓ Chaque joueur reçoit :

1 paravent d'une couleur.

2 cartes marchandises au hasard parmi les 4 avec un dos de la même couleur que le paravent (laissez les autres de côté).

Une valeur de 15 drachmes qu'il place derrière son paravent. Un joueur, au hasard, reçoit le jeton enchère. 5 cartes négociation (1 de chaque valeur).

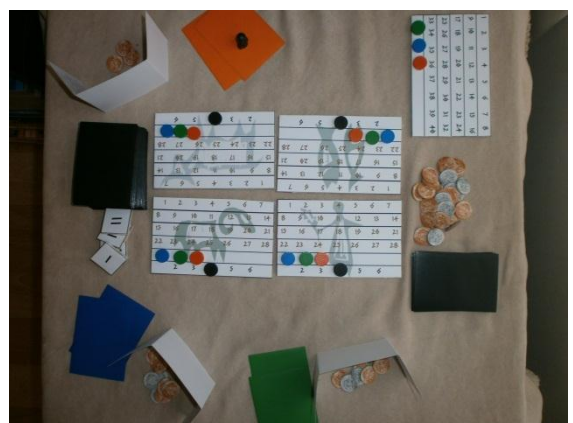
✓ Placez les 4 tuiles Marchandise au centre de la table, un pion noir (besoins de la cité) sur le numéro 4 de chacune. Placez aussi sur chacune un pion de chaque joueur.

✓ Les cartes marchandises sont mélangées et placées en pile face cachée. À côté, les 4 jetons Agora.

✓ Placez la tuile Influence de côté toujours visible un pion de chaque joueur dessus.

✓ Placez les drachmes restantes sur la table (réserve).

✓ Placez les cartes magistrats en pile face cachée à côté de la réserve.

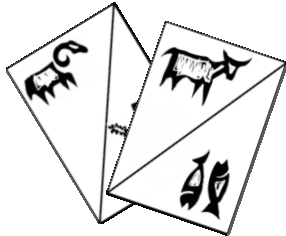
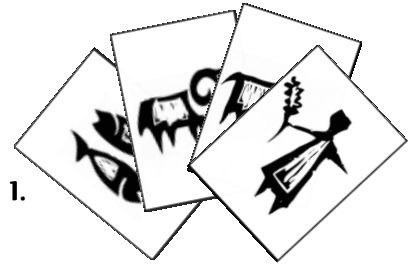


CARTES ET TUILES MARCHANDISES

Cartes marchandises :

Il existe 4 types de cartes *Marchandise simple* :
Poisson, Bouc, Bœuf, Esclave.

Le prix conventionnel d'une carte *Marchandise simple* est de 1.



Les cartes *Marchandise hybride* égalent une des deux marchandises représentées sur la carte au choix.

Le prix conventionnel d'une carte *Marchandise hybride* est de 2.

Les cartes *Marché* se revendent comme n'importe quel type de marchandise. Les besoins de la cité pour la marchandise choisie **diminuent** ou **augmentent** de 1 à la fin du tour par carte marché jouée « sous » cette marchandise.

Le prix conventionnel d'une carte *Marché* est de 3.



Les *Marchandises de qualité supérieure* se revendent comme 2 cartes *Marchandise simple* mais ne comptent que pour une carte (besoins de la cité).

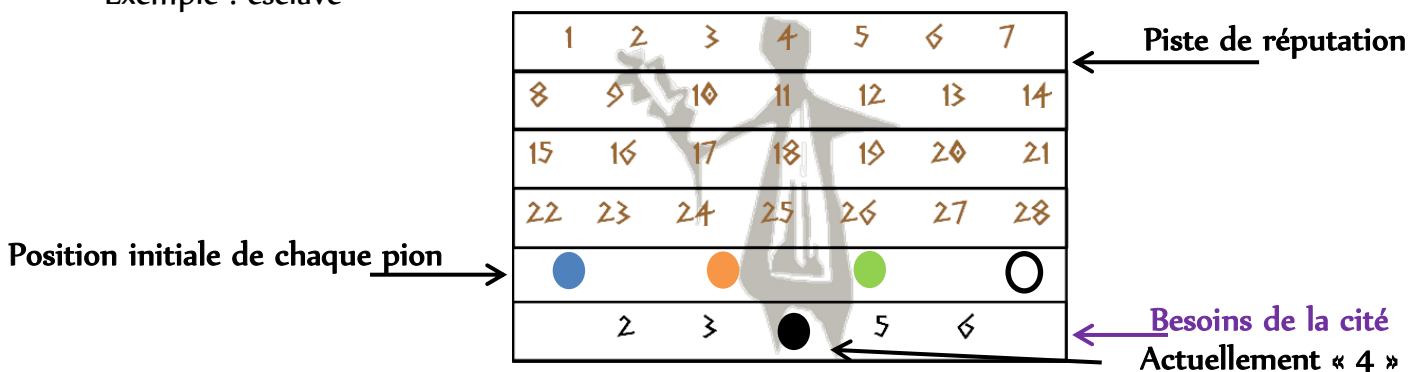
Leur prix conventionnel est de 4.

Attention :

Un joueur ne peut avoir plus de 9 cartes en main. Si tel devait être le cas, ce joueur défusse immédiatement des cartes de sa main jusqu'à en avoir 9.

Tuiles marchandises :

Exemple : esclave



TOUR DE JEU : PHASE 1 : ACHAT

Le joueur qui a le jeton Enchère va révéler les 4/3 (à 3/4 joueurs) premières cartes marchandises de la pile marchandise et placer à coté le jeton Agora « I » :



Tous les joueurs vont, en même temps, choisir une carte négociation et la révéler (toujours simultanément). Cette carte servira pour toute la phase d'achat.

Ensuite, chaque joueur va prendre autant de drachmes qu'il le souhaite, voire même aucun, et placer sa main, poing fermé sur ses drachmes, au-dessus de sa carte négociation. Quand tous l'ont fait, ils révèlent en même temps le contenu de leur main et l'additionnent à la valeur de leur carte négociation. Le joueur qui totalise la plus grande valeur remporte le lot présenté. Il place alors les drachmes de sa main dans la réserve, puis prend le lot de cartes marchandises et le place dans sa main face cachée.

Enfin, il prend le jeton Agora « I » et le place devant lui face visible.

- ❖ En cas d'égalité, les joueurs concernés par cette égalité font un nouveau tour d'enchère au poing fermé sur la base de la même carte négociation.

On révèle un deuxième lot et on procède comme ci-dessus. Les joueurs n'ont pas à choisir la carte négociation, c'est la même que pour l'achat du premier lot. Le joueur qui remporte cette nouvelle enchère prend le jeton Agora « II » et le lot révélé en le payant.

A 4 joueurs on répète ce processus encore une fois. Ce joueur prend le jeton Agora « III », prend son lot et le paye.

- ❖ Le(s) joueur(s) possédant(s) déjà un jeton Agora ne peu(ven)t participer à un tour d'enchère .

Lorsqu'il ne reste qu'un joueur à ne pas avoir remporté d'enchère (le 3^e à 3 joueurs, le 4^e à 4), on révèle les 4 premières cartes de la pile des marchandises.

Ce joueur a deux possibilités :

- Choisir et prendre des cartes du lot en en payant le prix conventionnel (cf. plus haut). Les cartes qu'il ne choisit pas sont alors défaussées.

Exemple :



S'il veut acheter toutes les cartes du lot, ce joueur devra dépenser : $1+4+2+3 = 10$ drachmes

- Passer. Ce lot est alors défaussé et le joueur prend 5 drachmes de la réserve. Il prend le jeton Agora « III » ou « IIII ». (À 3 ou 4 joueurs).

- ❖ Au cas où 1 ou plusieurs joueurs n'ont plus de drachmes à miser, ils récupèrent 5 drachmes chacun (cf. plus haut). Les lots qu'ils devaient se disputer aux enchères sont défaussés.

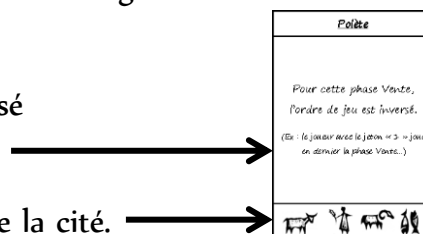
Ils participeront en derniers à la deuxième phase. Le joueur le plus proche du jeton Agora selon le sens des aiguilles d'une montre jouera le premier des deux.

TOUR DE JEU : PHASE II : MAGISTRATS

Révélez la carte du dessus de la pile magistrat. Les cartes magistrats ont 2 effets :

- Un effet global propre à chaque carte.

Exemple : Pour cette vente, l'ordre du tour est inversé



- Une hiérarchie en cas d'égalité pour les besoins de la cité.

TOUR DE JEU : PHASE III : ÉTAL

L'ordre de jeu de la phase vente est déterminé par les jetons Agora ainsi que les cartes négociation utilisées lors de la phase achat. Chaque joueur va additionner la valeur de la carte négociation qu'il a utilisé ce tour-ci avec celle de son jeton Agora. Le joueur qui obtient la somme la **plus faible** jouera en premier. Les joueurs suivants sont désignés selon l'ordre croissant. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le jeton Agora de plus faible valeur qui jouera en premier de ceux concernés.

Une fois l'ordre déterminé, chaque joueur place sa carte négociation jouée face cachée devant son paravent. Elle sera à nouveau utilisable lors de la deuxième manche.

Chaque joueur reçoit le jeton Agora dont la valeur indique sa place dans cette phase de vente (facultatif mais plus aisé pour se rappeler l'ordre).

TOUR DE JEU : PHASE IIII : VENTE

Vente :

A son tour, chaque joueur **peut** revendre des marchandises à l'Agora. Il peut vendre autant de cartes d'autant de types qu'il le souhaite. Les cartes qu'il a vendues sont alors groupées par type de marchandises. Chaque groupe de marchandises forme un lot. Les lots sont posés en-dessous de la tuile correspondante.

Chaque lot de cartes va lui rapporter un certain nombre de Points Agora qu'il doit répartir comme il le souhaite entre une ou plusieurs des actions suivantes :

Faire des bénéfices :

Par point Agora dépensé, le joueur gagne une drachme.

Augmenter sa réputation :

Par point Agora dépensé, le joueur avance son pion d'un point sur la tuile marchandise du même type que le lot vendu.

Corrompre les magistrats :

Par point Agora dépensé, le joueur regarde, sans les montrer, les * premières cartes de la pile magistrat (*= nombre de points dépensés). Ensuite, ce joueur les replace toutes, faces cachées, selon l'ordre de son choix **sur le dessus** de la pile magistrat.

Les joueurs peuvent revendre une carte seule même si elle ne rapporte pas de points Agora.

Valeur des lots :

2 cartes : 3 points ←

3 cartes : 7 points ←

4 cartes : 11 points

5 cartes : 16 points

6 cartes : 21 points

2 de chaque type de marchandise : 5 points **par tuile.**

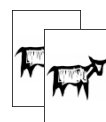
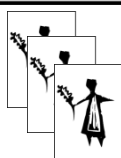
Exemple : Roger revend un lot de 3 esclaves et un autre de 2 bœufs. Il a donc 7 P.A. pour les esclaves et 3 P.A. pour les bœufs.



Il décide d'avancer sa réputation en bœufs de 3 points (maximum possible avec ce qu'il a revendu). Il avance aussi celle en esclaves de 5, tandis que les 2 Points Agora esclaves restants sont convertis en drachmes.

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
	2	3	●	5	6	

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
	2	3	●	5	6	



A la place, Roger aurait aussi pu décider d'utiliser les 3 points Agora bœuf (ou 2 esclaves et 1 bœuf etc.) afin de regarder les 3 premières cartes de la pile magistrat et de les replacer au-dessus de la pile magistrat selon l'ordre de son choix face cachée.

FIN DU TOUR

1. Actualiser les besoins de la cité :

A la fin de chaque tour, le nombre maximum de **cartes** revendables par tuile pour le tour suivant varie en fonction du nombre de cartes revendues ce tour-ci. Pour chaque tuile marchandise, déplacez le pion des besoins de la cité de la manière suivante :

Pour les deux types de marchandises **les plus vendues** : reculez le pion besoin de 2 points pour la plus vendue et de 1 pour l'autre.

Pour les deux types de marchandises **les moins vendues** : avancez le pion besoin de 2 points pour la moins vendue et de 1 pour l'autre.

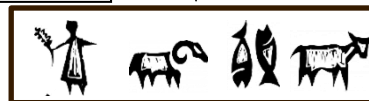
Exemple de fin de 1^{er} tour :

La carte magistrat de ce tour était un Sitophylaque

En cas d'égalité du nombre de cartes vendues ce tour-ci, la marchandise la plus à gauche est considérée comme la plus vendue de celles concernées.



« Aucune drachme ne peut être récupérée de la vente de lots ce tour-ci. »

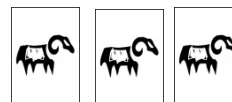


1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
2	●	←	●	5	6	



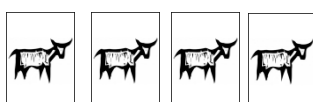
= 3 cartes

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
2	3	●	→	●	6	



= 3 cartes

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
●	←	→	●	5	6	



= 4 cartes

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
2	3	●	→	5	→	●



= 2 cartes

Comme on peut le voir, le bœuf est la marchandise la plus vendue du tour (4 cartes). Les besoins en bœufs diminuent donc de 2 (max 2 cartes au prochain tour). A l'inverse, le poisson n'a presque pas été vendu, les besoins en poissons augmentent de 2 (soit 6 cartes max au prochain tour). Enfin, comme **autant d'esclaves que de boucs** ont été vendus ce tour-ci, on regarde la carte magistrat. Les esclaves étant plus à gauche que les boucs, les besoins en esclaves diminuent de 1 (2^e marchandise la plus vendue du tour) tandis que ceux en bouc augmentent de 1 (2^e marchandise la moins vendue du tour).

2. Placer la carte magistrat révélée ce tour-ci **sous** sa pile face cachée.
3. Retirer et mettre de côté les cartes marchandises vendues ce tour-ci.
4. Faire tourner le jeton Enchère selon le sens des aiguilles d'une montre.
5. Remettre les jetons Agora à côté de la pile marchandise.

FIN DE MANCHE(S)

A la fin du tour où il n'y a plus de cartes à mettre aux enchères*, faites le décompte des Points Influences. Pour **chaque** tuile marchandise, on regarde quel pion est le plus avancé sur la piste de réputation. Le joueur dont c'est le pion avance son pion de la tuile influence de 4 points. Ensuite, on regarde pour chaque tuile quel pion est le deuxième plus avancé sur la piste de réputation. Le joueur dont c'est le pion gagne alors 2 points influence. On fait de même pour la troisième position, le joueur marque 1 point. Le dernier de chaque tuile ne marque pas de points.

Réputation

par tuile :

Le 1^{er} : 4 Pi.
 Le 2^e : 2 Pi.
 Le 3^e : 1 Pi.
 Le 4^e : 0 Pi

Une fois cela fait, **tous** les joueurs comptent leurs drachmes et en annonce la quantité. Le joueur qui en a le plus marque 4 points influences ; le 2^e : 2 points influences ; le 3^e : 1 point influence et le dernier : 0.

Drachmes :

Le 1^{er} : 5 Pi.
 Le 2^e : 3 Pi.
 Le 3^e : 1 Pi.
 Le 4^e : 0 Pi

NB : En cas d'égalité, chaque joueur gagne normalement les points influences.
 Exemple : les deux 1^{ers} ex-aequo d'une tuile marchandise remportent chacun 4 points d'influence tandis que le joueur juste après eux en gagne 1 (vu qu'il est troisième).

*Attention : à 4 joueurs, cela signifie que seuls 3 lots seront vendus lors du dernier tour de la manche. Le joueur qui n'a remporté aucune enchère gagnera automatiquement 5 drachmes mais n'aura pas de lot.

Lorsque vous avez terminé d'avancer les pions sur la tuile influence :

- Veillez à laisser tous les pions des tuiles marchandises à leur place, même ceux qui indiquent les besoins de la cité. **La position des pions à la fin de la première manche est leur position initiale pour la deuxième.**
- Mélangez l'ensemble des cartes marchandises (celles jouées durant la manche + celles qui restent dans la main des joueurs = 48 cartes) et faites, comme pour la mise en place, une pile face cachée.
- Donnez à chaque joueur les deux autres cartes marchandises de sa couleur.
- Chaque joueur récupère ses 5 cartes négociation.

Fin de la partie :

A la fin de la deuxième manche, faites à nouveau le décompte des points influences pour chaque marchandise et pour les drachmes et avancez les pions des joueurs en fonction de leurs gains sur la tuile influence.

Victoire :

A la fin de la deuxième manche, le joueur le plus influent remporte la partie. En cas d'égalité, le plus réputé gagne. En cas de nouvelle égalité, ce sera le plus riche.

UN JEU DE JEAN - DENIS OSTE
Jeandenis_oste@hotmail.com