

# BURDIGALA

Un jeu de Bruno CATHALA

## An 56 avant Jésus-Christ.

À l'embouchure de la Devèze et de la Garonne, Burdigala (Bordeaux) prend peu à peu son essor. Grâce à son port intérieur, la cité devient un comptoir commercial contrôlant, entre autres, les routes de l'étain gaulois, du cuivre ibérique et de la céramique grecque. Jules César dépêche alors Publius Crassus, le premier urbaniste romain, avec pour mission de construire des édifices à la hauteur de la prospérité de la ville. Dès lors sont érigés théâtres, aqueducs, temples et autres édifices à la gloire de Rome. Vous êtes un jeune notable ambitieux. Pour devenir le meilleur d'entre tous, vous allez devoir étendre votre prestige en assistant Publius Crassus dans la construction des différents bâtiments, mais aussi en contrôlant le commerce des marchandises dans le port fluvial.

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans.



### I. MATÉRIEL

- **1 plateau** représentant Burdigala en construction.

Sur ce plateau, on distingue 14 quartiers (1) délimités par les rues et les rivières, qui peuvent contenir un ou deux sites de construction (2) et des emplacements de jetons bonus (2b), ainsi que des cases points de contrôle (3), généralement situées au croisement des rues, qui

accueilleront les pions des joueurs.

Certains points de contrôle sont aussi des cases portuaires (4). On distingue aussi des rues (5), qui permettent les déplacements, des voies maritimes (6) et des voies rapides (7), qui ne peuvent être utilisées que sous certaines conditions.

- **21 tuiles construction** avec une face chantier et une face bâtiment (8).

- **4 jetons bonus** de valeurs 3, 3, 2 et 2

points de prestige (9).

- **30 cubes pierres de construction** (10).

- **24 jetons corruption**, avec une face illustrée et une face portant une valeur numérique allant de 0 à 5 (11).

- **21 cartes marchandises** (12).

- **34 cartes intrigues** (13).

- **16 pions personnages** (4 dans chacune des 4 couleurs) (14).



## II. MISE EN PLACE

- Dépliez le plateau au centre de la table.
- Chaque joueur prend 3 pions de sa couleur (4 pions à 2 joueurs), en place un sur la case 0 de la piste de score et garde les autres devant lui.

- Mélangez les tuiles construction, face chantier visible, et placez-en une sur chacun des différents sites du plateau.

**(Remettez les tuiles excédentaires dans la boîte sans en prendre connaissance ; elles ne seront pas utilisées pour cette partie).**

- Placez les 30 cubes pierres de construction à proximité du plateau.
- Mélangez les jetons corruption et placez-les, valeur numérique cachée, à proximité du plateau.

- Mélangez les jetons bonus et placez-les aléatoirement, valeur numérique visible, sur les emplacements du plateau prévus à cet effet.
- Mélangez les cartes marchandises et faites-en une pile face cachée à proximité du plateau.

- Mélangez les cartes intrigues et faites-en une pile face cachée à côté du plateau.
- Chaque joueur pioche une carte intrigue.

- Les joueurs lancent les deux dés. Le plus fort total détermine celui qui commence. Il place un de ses pions sur une des cases points de contrôle encore vides, puis chacun fait de même, dans le sens horaire, jusqu'à ce que tout le monde ait posé tous ses pions.
- Il ne peut y avoir qu'un pion par case.

## III. BUT DU JEU

Avoir le plus grand nombre de points de prestige à la fin de la partie.

Ces points sont obtenus de quatre façons :

- En faisant progresser la construction sur les différents chantiers.
- En terminant la construction d'un bâtiment.
- En réalisant des combinaisons de cartes marchandises.
- En récupérant certaines cartes intrigues.

## IV. TOUR DE JEU

Le jeu se déroule dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. Lors de son tour, le joueur commence par lancer les dés. Puis il doit **obligatoirement** effectuer les deux actions suivantes dans l'ordre :

1) **D'abord, déplacer un de ses personnages** en utilisant les rues, d'un nombre de cases correspondant au résultat de l'un des deux dés. Le déplacement doit correspondre exactement à la valeur du dé choisi. Il est interdit de passer deux fois par la même rue et/ou de terminer son déplacement sur une case occupée.



2) **Puis poser une pierre sur un chantier** présent dans un quartier voisin du personnage déplacé.

**(Les quartiers sont les surfaces délimitées par les rues et les rivières. Un quartier contient un ou deux chantiers. Les cases points de contrôle accueillant les personnages sont généralement au contact de plusieurs zones).**

- **Gain.** Le joueur marque alors immédiatement autant de points de prestige qu'il reste de cases libres sur le pion chantier qu'il a choisi, et avance son pion d'autant de cases sur la piste de score.



Stéphane pose une pierre sur un chantier de taille 5 dont un emplacement est déjà occupé. Il reste donc 3 emplacements. Stéphane marque 3 points et avance son pion d'autant de cases sur la piste de score.

- **Dernière pierre.** Si la pierre posée termine le bâtiment, la tuile chantier est retournée côté bâtiment et le joueur marque le nombre de points indiqué sur cette tuile.

- **Bonus.** Certains quartiers contiennent un jeton bonus. La valeur de ce bonus est ajoutée à la valeur du premier bâtiment construit dans ces quartiers.

Deux bâtiments sont spéciaux :

- **Le chantier arrêté,** comme son nom l'indique, ne rapporte pas autant de points que les autres gros chantiers, mais permet de piocher 2 cartes intrigues quand on le termine.

- **La nécropole** ne rapporte aucun point de prestige quand elle est construite, mais permet de se débarrasser de tous les jetons corruption que l'on a devant soi à ce moment-là.

**(Ces jetons corruption sont défaussés faces cachées et mélangés dans la pioche des autres jetons corruption)**





Lorsqu'un bâtiment est construit, tous les autres personnages voisins du quartier sur lequel il a été érigé piochent immédiatement une carte intrigues ! (Attention, sauf indication contraire liée à une carte intrigues, un joueur ne peut pas posséder plus de 3 cartes intrigues ; peu importe qu'elles soient placées dans sa main ou visibles devant lui.)

Si un joueur pioche une carte lui faisant dépasser ce total, il doit obligatoirement se défausser d'une carte pour ne plus en avoir que 3 en main et/ou devant lui.)

**Bleu termine un bâtiment.**  
Les personnages voisins, dont un des siens, piochent des cartes intrigues.  
Bleu ne peut pas posséder plus de 3 cartes intrigues.  
Il est obligé de se défausser d'une carte.



Lors de son tour, le joueur peut aussi jouer une carte intrigues (et une seule par tour) au moment de son choix.

Les effets de ces cartes sont explicités dans l'aide de jeu.

• **Si le joueur ne peut pas respecter les deux actions obligatoires (mouvement valable + pose d'une pierre) :**

Il ne se déplace pas du tout et doit retirer un de ses pions personnages du plateau, mettant fin à son tour.



### CAS PARTICULIERS

• **Si le joueur a fait un double en lançant les dés :**

Les règles ci-dessus restent valables mais, le joueur ayant moins de choix dans son déplacement, il accède à d'autres privilèges :

- Il peut, s'il le souhaite, **terminer son déplacement sur une case occupée**. Il déplace alors l'occupant initial sur n'importe quelle case vide de son choix.
- Il peut aussi **utiliser les voies maritimes et les voies rapides** au cours de son déplacement.
- Enfin, il peut décider de **rejouer immédiatement un tour complet**, à condition de piocher un jeton corruption, qu'il regarde, puis pose devant lui, face numérique cachée.

• **Si le joueur a fait 7 en additionnant les résultats de ses dés (4 et 3, 5 et 2, 6 et 1) :**

Il peut choisir de **se corrompre** pour accéder à des privilèges supplémentaires.

Il pioche alors un jeton corruption, qu'il place devant lui, face numérique cachée.

Puis il choisit :

- soit de **poser une pierre supplémentaire** sur le même chantier que sa pierre obligatoire, auquel cas il ne marquera que les points liés à la deuxième pierre ;
- soit de **piocher une carte marchandises**.

**Attention :** si se corrompre peut permettre de gagner beaucoup de prestige, c'est également un chemin dangereux, car la corruption fera perdre de précieux points de prestige en fin de partie.

• **Si le joueur termine son déplacement sur une case portuaire :**

Il pioche immédiatement une carte marchandises, en prend connaissance et la place devant lui face cachée.



### V. FIN DE PARTIE

• La partie se termine à la fin du tour d'un joueur, dans les cas suivants :

- lorsque tous les bâtiments ont été construits,
- ou lorsqu'un joueur n'a plus de pions personnages sur le plateau,
- ou lorsqu'il n'y a plus de cartes marchandises dans la pioche.

On ne termine pas le tour de table. La partie prend fin immédiatement. Chaque joueur révèle alors les cartes marchandises présentes devant lui, et ajoute à son score la valeur des combinaisons de cartes toutes différentes (1-2-3-4-5 cartes différentes donnent 1-3-6-10-15 points de victoire).

Chaque joueur avance son pion sur la piste de score de 2 cases pour chaque carte intrigues permanente placée face visible devant lui.

Enfin, tous les joueurs révèlent leurs jetons corruption et reculent d'autant de cases sur la piste de score, que de points corruption accumulés.

Le joueur le plus corrompu recule de 5 cases supplémentaires !

**Une fois toutes ces opérations effectuées, le joueur possédant le score le plus élevé l'emporte.**





 Stéphane  
 = 15  
 = 3  
 = 1  
**19**

 Bruno  
 = 6  
 = 1  
**7**



**Exemple :** Stéphane possède 8 cartes marchandises (3 cartes vin, 2 cartes céramique, 1 carte cuivre, 1 carte blé et 1 carte étain). Il peut donc réaliser les combinaisons suivantes : 5 cartes différentes = 15 points. (Il lui reste 2 cartes vin et 1 carte céramique.) 2 cartes différentes = 3 points. (Il lui reste 1 carte vin.) 1 carte différente = 1 point. Soit un total de 15 + 3 + 1 = 19 points de prestige supplémentaires. Il avance son pion de 19 cases sur la piste de score.

• Bruno possède 4 cartes marchandises (3 différentes, lui rapportant 6 points, et 1 identique à l'une des 3 autres, lui rapportant 1 point), soit 6 + 1 = 7 points de prestige supplémentaires.

 Seb  = 5  
 Stéphane  = 7  
 Igor  = 7



**AIDE DE JEU/CARTES INTRIGUES**

- Sauf indication contraire, on ne peut pas avoir plus de 3 cartes en main et/ou devant soi.
- Un joueur peut jouer une et une seule carte intrigue lors de son tour.
- Les cartes arborant un chiffre 2 entouré de lauriers dans leurs coins supérieurs ont un effet permanent et restent visibles devant le joueur. Elles donnent 2 points de prestige en fin de partie.
- On ne peut pas posséder 2 cartes identiques devant soi !



- CONSUL**  
+ 2 points de prestige quand le joueur termine un bâtiment à deux cubes.
- HYGIÈNE**  
+ 2 points de prestige quand le joueur termine un bâtiment à trois cubes.
- CHAR**  
Permet de se déplacer pour 1 point de mouvement d'une voie rapide à une autre, même sans avoir fait de double aux dés.
- BATEAU**  
Permet d'utiliser les voies maritimes lors de son déplacement, même sans avoir fait de double aux dés.
- BONNE RÉCOLTE**  
Permet d'avoir 5 cartes devant soi et/ou dans sa main.
- IN VINO VERITAS**  
À chaque fois que vous devez piocher une carte intrigue, vous pouvez choisir, en plus, de piocher une carte marchandise si vous prenez un jeton corruption.
- TRAHISON**  
Éliminez une carte intrigue adverse (dans la main ou devant le joueur).
- INFLUENCE**  
Ajoutez ou retranchez 1 à la valeur d'un de vos dés.
- INDISCRÉTION**  
Prenez secrètement connaissance de la nature de 3 chantiers.
- NÉGOCIANT**  
Regardez les cartes marchandises d'un adversaire et faites un échange d'une de vos cartes contre une des siennes selon vos désirs.
- MARIN**  
Piochez 3 cartes marchandises. Gardez-en une et mélangez les autres dans la pioche.
- PUBLIUS CRASSUS**  
Posez une pierre supplémentaire (seuls les points de la dernière pierre posée sont pris en compte).
- RELATIONS**  
Défaussez-vous immédiatement du jeton corruption de votre choix. Ce jeton est défaussé face cachée et mélangé dans la pioche des autres jetons corruption.
- VOL**  
Volez une carte marchandise prise au hasard dans la main d'un adversaire.