

# Minerva

*A l'apogée de l'empire Romain, les patrons rivalisent pour avoir les faveurs des Dieux. Chaque joueur incarne un patron et doit placer au mieux ses clients pour s'enrichir. Il pourra alors faire des dons au temple pour la construction de celui-ci et en tirer les faveurs de Minerve.*

*Le clientélisme domine toute la vie sociale de la Rome antique. D'une part, le patron offre sa protection à ses nombreux clients, en contrepartie, le client soutient son patron dans ses entreprises politiques et militaires. Cette clientèle est formée par les paysans qui cultivent ses terres, par les esclaves qu'il a affranchis et leurs descendants. (Source wikipédia).*

**3 à 5 joueurs à partir de 12 ans – 60 mns**

## **Matériel :**

60 pions clients (5 couleurs x 12). Un marqueur « 1<sup>er</sup> joueur ». Les Plateaux de jeu.

« 25 pions bois » « 25 pions pierre » « 25 pions argent »

« 16 pions faveur de différentes valeurs et différentes couleurs »

**But :** avoir le plus grand nombre de faveurs en fin de partie.

**Préparation :** placer les plateaux sur la table.

Mettre les pions faveurs dans leurs cases respectives sur le plateau Temple.

Chaque joueur reçoit 5 clients de sa couleur. Les pions ressources sont placés à côté du plateau, ils constituent le dépôt.

Le joueur le plus pieux commence le premier tour. Il reçoit le marqueur 1<sup>er</sup> joueur.

Par la suite c'est celui qui aura eu la majorité au conseil qui débutera le tour, il prendra le marqueur 1<sup>er</sup> joueur dès le début de la phase de dons.

Le tour se joue dans le sens horaire.

**Nota :** Il est possible de faire une partie plus courte en utilisant que la moitié du temple.

Dans ce cas il n'y a pas de bonus couleurs en fin de partie.

## **Phase de placement :**

A tour de rôle, chaque joueur place tout ou partie de ses clients sur les 4 emplacements possibles, la mine d'argent, la carrière, la forêt, le conseil.

Le premier joueur place les clients qu'il veut où il veut, ensuite c'est le tour du second joueur et ainsi de suite.

**Le conseil :** 2 patrons ne peuvent être en égalité au conseil. Si un joueur décide de trôner au conseil il doit placer un ou plusieurs clients de plus que la famille majoritaire.

**Avantage du conseil :** C'est le patron majoritaire au conseil qui tranche les égalités, il devient premier à la phase de dons. Il reçoit en plus une ressource de son choix.

**La mine d'argent, la carrière, la forêt :**

Chaque lieu va produire comme indiqué par le tableau ci-dessous.

Nombre de clients total présents sur un lieu de production / Ressources produites

0 ou 1 / 0	2 ou 3 / 1	4 ou 5 / 2	6 ou 7 / 3	8 ou 9 / 4	10 ou 11 / 5	12 ou 13 / 6	14 ou 15 / 7
------------	------------	------------	------------	------------	--------------	--------------	--------------

15 clients étant le maximum sur un lieu de production.

Les ressources produites sont prises dans le dépôt et placées à côté de leur lieu de production en attendant leur partage.

### **Phase de partage des ressources :**

Chaque joueur présent sur un lieu de production reçoit une ressource, s'il y en a assez pour tout le monde. S'il y a un reste c'est le joueur majoritaire qui le prend.

S'il n'y en a pas assez de ressources pour tous les joueurs présents sur un lieu de production, le joueur majoritaire prend une ressource et c'est le joueur trônant au conseil qui décide à qui il attribue le reste.

Si plusieurs joueurs sont en égalités c'est le joueur trônant au conseil qui décide à qui il attribue les ressources restantes.

*Exemple : 3 joueurs ont chacun 3 clients dans la forêt. La production est de 4 bois.*

*Chacun prend un bois et le joueur au conseil décide à qui il donne le dernier bois.*

*S'il est présent sur le lieu de production il paraît évident qu'il se le donnera à lui-même.*

Le joueur majoritaire au conseil prend une ressource de plus, de son choix, dans le dépôt à la fin de la phase de partage des ressources.

### **Phase de dons et nouveaux clients :**

#### **Les dons :**

Le joueur majoritaire au conseil prend le marqueur premier joueur et commence la phase de dons.

Pour récupérer une faveur, il faut fournir le nombre de ressources correspondant à une ligne, ou à une colonne. Lorsqu'une faveur est prise le joueur pose une ressource dans chaque case du temple correspondant au type de matériaux dépensés. Ces cases ainsi validées ne rentrent plus en compte pour la prise des autres faveurs sur la même colonne ou la même ligne.

#### **Les nouveaux clients :**

Un joueur peut accueillir un ou plusieurs clients de sa couleur par tour, en rendant 1 argent + 1 pierre + 1 bois par client. Pour un maximum de 12 clients.

**Nota :** il est possible de récupérer plusieurs faveurs et plusieurs clients dans un même tour.

### **Fin du tour :**

A la fin du tour, chaque joueur reprend ses clients.

Et un nouveau tour redémarre au début, à la phase de placement, en commençant par le joueur ayant le marqueur 1<sup>er</sup> joueur.

**Nota :** Si personne ne se place au conseil lors d'un tour, c'est le 1er joueur du tour précédent qui reste conseiller et premier joueur.

### **Fin du jeu :**

Quand il n'y a plus de faveur à prendre, le jeu s'arrête.

Si un joueur a réunis les 4-couleurs parmi les faveurs, il marque 3 points faveurs de plus.

Le vainqueur est celui qui a collecté le plus de points faveurs. En cas d'égalité, les ressources primes, ensuite les clients.

Le gagnant peut faire un vœu, il sera exaucé par Minerve.

# Points Faveurs



# Conseil



# Mine d'Argent



# Carrière - Pierre



# Forêt - Bois



# Minerva



## TEMPLE

Argent

Pierre

Bois

Faveurs

Argent	Pierre	Bois	Faveurs

