

KLAUS-JÜRGEN WREDE

DER UNTERGANG VON  
**POMPEJI**

Nombre de joueurs : 2-4

Age : à partir de 10 ans

Durée : 45 min.

### 63 Après J.C.

*63 après J.C., Pompéi, cité située près du Vésuve, a été fortement endommagée par un fort tremblement de terre. Dans la crainte d'une éruption du volcan, environ 20 000 habitants, pris de panique, quittèrent la ville. Ceux qui restèrent, la reconstruisirent.*

### 79 Après J.C.

*79 après J.C., Pompéi est redevenue une ville commerciale importante. Dans les dernières années, de nombreux citoyens romains, de célèbres gladiateurs et de riches marchands sont revenus et ils ont construit de splendides bâtiments au pied du Vésuve. La crainte du volcan est oubliée. Quand les habitants de Pompéi commencent leur travail quotidien ce matin du 24 août, ils ne suspectent rien encore du désastre à venir. Au lever du soleil le matin suivant, Pompéi est ensevelie sous la lave et les cendres.*

## Matériel

**127 marqueurs**  
en 4 couleurs



**53 cartes Pompéi** en 4  
couleurs numérotées



**7 cartes « alerte »**  
(OMEN)



**1 carte**  
« A.D.79 »



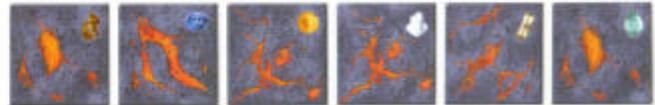
**1 volcan**



**1 sac en  
toile**



**45 tuiles « lave »** comportant 6 symboles différents :  
7x vases, casques, masques et  
8x rouleaux, colonne, pièces de monnaies



**Un plateau  
de jeu**

Un emplacement  
pour le volcan

Des constructions  
numérotées

Des bâtiments  
neutres

Des cases  
de jeu

Des portes de la ville

Des cases de départ  
pour la lave



**Note des traducteurs** : Un carré du plateau de jeu sera appelé quartier  
Une construction correspond à 1 bâtiment : n° 1, 2, 5, 7, 9, et neutres  
à 2 bâtiments : n° 3, 4, 6, 8, 10, 11

## Le jeu

Le jeu comporte 2 phases distinctes. Au cours de la 1<sup>ère</sup> phase, les joueurs, s'aidant des cartes, placeront dans la cité le plus grand nombre de marqueurs possible à leur couleur.

Par exemple, une carte avec un chiffre 3 est jouée, et il sera alors placé un marqueur sur un bâtiment portant le n°3. La carte A.D.79 sera placée dans la pioche ; quand elle est découverte pour la seconde fois, le Vésuve entre en éruption et la deuxième phase commence. Chaque joueur tente alors de déplacer ses marqueurs le plus vite possible vers les portes de la ville avant que Pompéi ne soit couverte par les tuiles lave. Le gagnant est le joueur qui sauve le plus de marqueurs lui appartenant.

## Préparation

Le plateau de jeu est posé au centre de la table. Chaque joueur reçoit les marqueurs de sa couleur.

A 2 joueurs, chacun 36 ( les rouges et les noirs)

A 3 joueurs, chacun 30 ( les jaunes en plus)

A 4 joueurs, chacun 25 ( ajouter les bleus)

## Préparation de la pioche

Le donneur sépare la carte «A.D.79» et les cartes «alerte» des cartes numérotées «Pompéi». Puis il mélange les cartes «Pompéi» et constitue 7 piles de 4 cartes faces cachées.



Sous le paquet de cartes qu'il tient encore en main, il place les cartes « alerte » et pose l'ensemble de cette pioche à côté du plateau. Sur cette pioche, il place maintenant, dans cet ordre, la carte «A.D.79» puis les cartes de 2 piles quelconques de 4 Cartes. La pioche est prête.

Maintenant les joueurs prennent en main chacun une pile de 4 cartes. Selon le nombre de joueurs, il reste de 1 à 3 piles non sélectionnées. Ces cartes sont secrètement et définitivement retirées du jeu.



Le volcan est placé à l'endroit prévu sur le plateau. Les tuiles de lave sont mises dans le sac et mélangées. Le sac est placé de côté pour l'instant.

## Déroulement du jeu

Le joueur à gauche du donneur commence, et ainsi de suite dans le sens horaire

### Première phase : Introduction de nouveaux citoyens

Le joueur actif réalise 3 actions successivement

- 1- il joue des cartes de sa main
- 2- il place un de ses marqueurs sur un espace libre d'un bâtiment, en respectant la concordance n° de la carte et n° de la construction
- 3- il tire une carte au sommet de la pioche

Les cartes jouées sont défaussées faces visibles à côté de la pioche. Le nombre de silhouettes en bas des cartes « Pompéi » indique la quantité de cartes du même type.

Les cartes «Pompéi» peuvent être grises, turquoises, brunes et violettes avec des chiffres de 1 à 11. sur le plateau il existe différentes tailles de bâtiments correspondant à la même couleur et au même chiffre. Il existe également des bâtiments beiges « neutres ».

Tous les bâtiments possèdent des espaces, sorte de pastilles, pour placer les marqueurs.

*Note : le plan de Pompéi est divisé en carrés ou « quartier », certains bâtiments sont aussi grands qu'un carré, comme par exemple le bâtiment n° 9. d'autres s'étendent au travers de 2 carrés, exemple le n°2. il est très important que les marqueurs soient bien placés sur les pastilles, car sur les bâtiments où il n'y a pas ou plus, de pastille disponible vous ne pouvez pas placer de marqueurs.*



Pioche



Défausse



*Note : lorsqu'une construction est composé de 2 bâtiments comme les constructions 3,4,6,8,10 et 11 vous pouvez choisir librement, tant qu'il reste de la place, sur quelle pastille, de l'un des deux bâtiments, vous souhaitez installer votre marqueur.*



## Le Vésuve bouillonne



Lorsqu'un joueur pioche la carte « A.D.79 », il tire immédiatement une nouvelle carte. Les 15 dernières cartes de la pioche sont retirées, la carte « A.D.79 » est mélangée avec elles, puis l'ensemble de ces cartes est replacé **sous** la pioche

## A partir de ce moment, les règles suivantes s'appliquent :

### Alerte



Si un joueur pioche une « alerte », il la défausse immédiatement. Ensuite il prend le marqueur d'un autre joueur sur une construction de son choix et le jette dans le volcan. Ce marqueur est définitivement hors jeu. Il pioche une carte, donc il possède à nouveau 4 cartes dans sa main.

C'est ensuite le tour du joueur suivant.

### Les parents

S'il y a déjà un autre marqueur, quelle que soit la couleur, installé sur le **bâtiment** où un joueur place un marqueur, il peut placer un marqueur supplémentaire dans le même tour dans n'importe quel autre bâtiment de même couleur ou neutre. Comme il n'y a pas de carte Pompéi pour les bâtiments neutres, ils ne peuvent être remplis que de cette façon.

Note : si une construction comporte 2 bâtiments reliés comme la 3 ou la 6, seuls les marqueurs du bâtiment concerné sont pris en compte.

**Exemple :** Klaus joue une carte violette avec le nombre 3. Dans chacune des 2 parties de la construction il y a déjà un marqueur d'installé. Klaus choisit de poser le sien dans la partie de droite. La règle s'applique et il peut placer un autre marqueur ( grâce au marqueur rouge déjà présent) sur un autre bâtiment violet ou sur une construction neutre. (p.5 de la règle allemande)



S'il y a déjà 2 ou 3 marqueurs installés sur le bâtiment, lorsqu'un joueur place son marqueur, il peut donc placer autant de marqueurs que de «parents» déjà présents soit sur un bâtiment de même couleur, sur un bâtiment neutre ou même sur l'autre bâtiment de la construction.

**Exemple :** olivier joue une carte turquoise avec un 6. Il décide de construire sur la partie de droite. Dans ce bâtiment il y a déjà 3 parents, il peut donc en plus du marqueur posé dans ce bâtiment en poser 3 de plus. Il décide d'en mettre un sur l'autre bâtiment n° 6, sur le bâtiment n° 9 et sur un bâtiment neutre. (p.5 de la règle allemande)



Note : la pose des pions supplémentaires n'entraîne pas de réaction en chaîne. La pose des pions supplémentaires ne peut se faire que s'il y a encore assez de place sur les bâtiments.

## Les cartes Joker

Lorsqu'un joueur joue une carte construction dont le chiffre correspond à des constructions déjà pleines, cette carte est utilisée comme un joker. Dans ce cas le joueur peut placer un marqueur sur n'importe quelle pastille dans le bâtiment de son choix, indépendamment de la couleur de la carte du joueur.

Avec la carte joker aucun parent ne peut être placé sur un bâtiment.

**Exemple :** Klaus joue une carte turquoise avec le chiffre 6. Les bâtiments de la construction 6 sont pleins, il pourra donc placer son marqueur dans une autre construction colorée ou neutre. (voir p.6 règle allemande)



## Le Vésuve entre en éruption

La première phase se termine lorsque la carte «A.D.79» est piochée. Tous les joueurs se défaussent immédiatement de leurs cartes. Les marqueurs restants devant les joueurs retournent dans la boîte. **Ne pas les mettre dans le volcan**

Cas particulier : si un joueur possède seulement dans sa main des cartes correspondant à des bâtiments totalement occupés, c'est à dire qu'il ne possède que des jokers, il peut alors déclarer à tout moment, même s'il n'est pas le joueur actif, que le volcan est en éruption. Il doit montrer ses cartes aux autres.

## La lave arrive !

Maintenant les premières tuiles de lave sont piochées dans le sac au hasard. Il existe 6 symboles différents sur ces tuiles. Chaque symbole correspond à un espace présent sur le plateau. La première tuile d'un type de symbole est placée sur l'espace possédant le même symbole. Les tuiles suivantes seront posées bord à bord avec les tuiles déjà sur le plateau. ( Voir les illustrations de la règle allemande).



## Deuxième phase : Sauve qui peut !!!

Lorsque 6 tuiles sont sur le plateau, la 2<sup>ème</sup> phase commence. A partir de maintenant le joueur actif effectue les 2 actions suivantes :

- il pioche une tuile de lave et la place sur le plateau
- Il déplace 2 de ses marqueurs.

C'est le joueur placé à la gauche de celui qui a posé la 6<sup>ème</sup> tuile de lave qui commence la 2<sup>ème</sup> phase.

### A) piocher les tuiles de lave

Le joueur actif pioche une tuile lave au hasard dans le sac. Il pose celle-ci sur le plateau à côté d'une tuile lave déjà posée et du même symbole. S'il s'agit de la 1<sup>ère</sup> tuile de ce type il doit la poser sur l'espace du plateau possédant ce symbole. Si un joueur pose sa tuile sur un espace où se trouvent des marqueurs, ceux-ci sont immédiatement jetés dans le volcan, même s'ils appartiennent au joueur actif.



Un (ou plusieurs) marqueur est également jeté dans le volcan, s'il peut encore être déplacé mais qu'il est encerclé par la lave sans aucune porte de sortie ne soit accessible. Cette action est immédiate, dès l'encerclement.

### B) déplacer ces marqueurs

Un joueur a toujours 2 mouvements à effectuer qui peuvent être différents. Il peut déplacer son marqueur du nombre de cases correspondant au nombre de marqueurs présents sur la case d'où part le marqueur (peu importe la couleur des marqueurs).

*Note : dans le cas d'un bâtiment qui s'étend sur 2 quartiers, les marqueurs sont considérés comme se trouvant sur 2 quartiers différents.*



Les marqueurs peuvent se déplacer horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale. Ils peuvent tourner plusieurs fois, mais les mouvements d'aller et retour sont interdits. Ils peuvent se déplacer sur toutes les cases sauf sur celles déjà envahies par la lave. Le joueur n'est pas obligé d'effectuer l'intégralité des points de déplacement. Le nombre de marqueurs présents sur une case n'est pas limité. La règle des « pastilles » n'est pas valable dans cette seconde phase.

Un marqueur est retiré du plateau dès qu'il a passé une porte ; il est sauvé et placé devant le joueur. Passer la porte est considéré comme un point de mouvement.

**Exemple :**

Sur un quartier il y a 4 marqueurs. C'est le tour d'Olivier. Son 1<sup>er</sup> marqueur jaune (1) a 4 points de mouvement, donc il peut faire sortir son marqueur, le sauver, et le placer devant lui. Pour son 2<sup>ème</sup> déplacement, Olivier ne peut déplacer son second marqueur jaune que de 3 carrés. Le joueur suivant, qu'il s'agisse du noir ou du rouge, n'aura que 2 points de mouvement.

Normalement 2 marqueurs différents doivent être bougés.

Exception : lorsqu'un marqueur est seul sur un quartier au début de son 1<sup>er</sup> mouvement, le joueur pourra déplacer le même lors du 2<sup>ème</sup> mouvement.



**Exemple :**

C'est le tour de Klaus, pour son 1<sup>er</sup> mouvement il déplace son marqueur isolé noir (1) avec 1 point de mouvement, vers une ville où 3 marqueurs sont déjà présents. Il y a donc à présent 4 marqueurs dans cet espace. Klaus peut donc déplacer son marqueur de 4 points de mouvement, ce qui lui permet de passer la porte et de sauver son marqueur.

*Note : si un joueur n'a plus qu'un seul marqueur restant sur le plateau de jeu, il peut lui imputer les 2 mouvements de déplacement. Si un joueur n'a plus aucun marqueur restant sur le plateau, il ne peut que piocher une tuile lave et la poser sur le plateau.*



**Fin du jeu**

Le jeu se termine lorsqu'un joueur pioche la dernière tuile lave dans le sac. Celui-ci peut encore terminer son tour de jeu. Tous les marqueurs restants encore sur le plateau sont maintenant jetés dans le volcan. Le jeu peut parfois finir plus tôt lorsqu'il n'y a plus de marqueur sur le plateau ou que plus un seul d'entre ne peut être bougé car les portes sont condamnées par la présence de lave.

Le joueur gagnant est celui qui a sauvé le plus de marqueur. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le moins de marqueurs présents dans le volcan.

Traduction : Elaine et Désiré ( [elaine.gg@wanadoo.fr](mailto:elaine.gg@wanadoo.fr) ) à partir de la traduction anglaise de Carl-Gustaf Samuelsson  
Mise en page : Eric Flumian



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne.

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIV

Version 1.0



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL