

Medina

Un jeu de construction de Stefan Dorra, pour 3 ou 4 joueurs, à partir de 10 ans

Dévastée des années durant par le soleil, le vent et le sable, la grande cité de Médine est presque en ruine, et doit être reconstruite. Tandis que les joueurs travaillent à restaurer les palais des émirs et des califes et à rebâtir les murs de la ville, les pieds nus des enfants résonnent à nouveau dans les rues, et les marchés se remplissent comme autrefois de ballots de soie, de fruits, de pierreries venues du monde entier. La vie renaît au cœur du désert.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 4 écrans aux couleurs des joueurs
- 4 jetons tour
- 4 jetons palais
- 169 pièces de construction :
 - 80 pièces de palais de 4 couleurs
 - 16 dômes aux couleurs des joueurs
 - 12 étables blanches
 - 25 marchands blancs
 - 32 murs blancs
 - 4 tours blanches

Mise en place

Le plateau de jeu, représentant le plan de la vieille ville de Médine, est placé au centre de la table. C'est sur ce plan que les joueurs vont rebâtir la cité. Les 4 tours sont placées aux 4 coins de la cité. Les 4 jetons tour et les 4 jetons palais sont placés, faces visibles, à côté du plateau de jeu. Le joueur le plus jeune place un marchand sur une case de la cité de son choix, à au moins une case de distance de l'emplacement prévu pour les murs (c'est à dire ni sur les remparts, ni au pied des remparts).

Chaque joueur choisit une couleur et prend l'écran et les 4 dômes à sa couleur. Chacun prend également :
à 3 joueurs: 6 pièces de palais de chaque couleur (24 en tout), 4 étables, 8 marchands et 10 murs. Les pièces non utilisées sont remises dans la boîte.

à 4 joueurs: 5 pièces de palais de chaque couleur (20 en tout), 3 étables, 6 marchands et 8 murs.

Chaque joueur pose ses 4 dômes devant son écran, visibles de tous, et toutes ses autres pièces derrière son écran, cachées à ses rivaux.

But du jeu

Chacun des joueurs aura quatre palais dans la cité. Un palais se compose d'une ou plusieurs pièces palais adjacentes, toutes de même couleur. Plus le palais est vaste, c'est à dire plus il comprend de pièces, plus il rapportera de points à la fin de la partie. Un palais peut aussi rapporter des points à son propriétaire s'il touche les murs de la cité, des étables ou un marché. Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie est vainqueur.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Il choisit deux de ses pièces (pièce de palais, dôme, étable, marchand ou mur) et les place chacune sur une case vide, en respectant les règles de placement. Le joueur à sa gauche joue ensuite, plaçant lui aussi deux de ses pièces, et ainsi de suite, en sens horaire. Un joueur peut ainsi, par exemple, placer une pièce palais noire et une orange, ou deux pièces palais grises, ou une pièce orange et une étable, ou deux murs, ou un mur et un marchand, et caetera.

Pièces de palais

Un joueur peut placer la première pièce de palais d'une couleur sur une case vide de l'intérieur de la cité. Seule restriction, il ne peut pas la placer adjacente, orthogonalement ou diagonalement, à une pièce de palais, de n'importe quelle couleur, déjà en place. Il y a donc toujours, entre deux palais, au moins une étroite ruelle. En revanche, une pièce de palais peut parfaitement toucher les murs de la cité. Lorsqu'un joueur veut placer une pièce de palais d'une couleur déjà présente dans la cité, il doit la placer adjacente orthogonalement (par un côté) à au moins une des pièces de cette couleur déjà en place.

Un palais peut être très grand, lorsque de nombreuses pièces de même couleur sont placées côte à côte. Un palais peut aussi être bien modeste, s'il n'est constitué que d'une seule pièce.

Tous les joueurs, ensemble, bâtissent tous les palais. Tant qu'il n'y pas de dôme sur un palais, il est inachevé et n'appartient à aucune joueur. Lorsqu'un joueur place l'un de ses dômes sur un palais, il en prend possession et en achève la construction. Un palais est également achevé s'il n'est plus possible d'ajouter des pièces sur les cases adjacentes, mais il n'appartient à aucun joueur tant que nul n'y a placé de dôme. On ne peut jamais ajouter de pièces à un palais dont la construction est achevée. S'il n'y a plus de palais inachevé d'une couleur donnée dans la ville, un joueur peut entamer la construction d'un nouveau en en posant la première pièce, comme indiqué plus haut. Lorsque les joueurs ont tous pris possession d'un palais d'une couleur donnée, il n'est plus possible d'entamer la construction d'un palais de cette couleur, et les pièces de cette couleur encore en possession des joueurs sont retirées du jeu et rangées dans la boîte. Il se peut que tous les palais de toutes les couleurs soient achevés, auquel cas il n'est plus possible de placer de pièces de palais dans la cité.

Dômes

Chaque joueur dispose de 4 dômes. Lorsqu'un joueur place un dôme sur un palais, il en prend possession et en achève la construction. Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul palais de chaque couleur, et peut donc prendre possession durant la partie de quatre palais de couleurs différentes. Par exemple, un joueur qui possède déjà un palais gris ne peut pas prendre possession d'un autre, mais il peut toujours placer des pièces de palais grises, en respectant les règles de placement.

Le nombre de pièces d'un palais détermine sa valeur.

Le palais ci-dessus, composé de 4 pièces, rapporte 4 points. Cette valeur peut être augmentée si le palais est adjacent à un marché, à des étables ou aux murs de la cité.

Un palais doté d'un dôme est achevé. Aucune pièce ne peut plus lui être ajoutée.

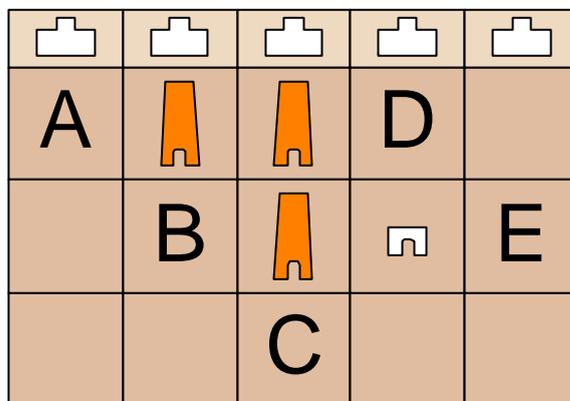
Étables

Un joueur peut placer une étable sur une case vide de l'intérieur de la cité orthogonalement adjacente à une pièce de palais déjà en place, que le palais soit ou non achevé, et quel qu'en soit le propriétaire.

Chaque étable adjacente à un palais augmente sa valeur de 1. Comme en plaçant une pièce de palais, le joueur doit laisser au moins une étroite ruelle entre l'étable et les autres palais, et une étable ne peut donc pas être adjacente à deux palais. Une étable ne peut pas non plus être adjacente uniquement à une autre étable.

Les joueurs placeront généralement leurs étables à côté de leurs propres palais, pour en augmenter la valeur, mais il est également possible de placer une étable à côté d'un palais adverse. Cela peut en effet permettre de réduire l'espace dans lequel un nouveau palais peut commencer à être construit, ou dans lequel un palais inachevé peut être agrandi.

Exemple : Le palais orange se compose de trois pièces et une étable. Une étable ou une pièce de palais supplémentaire peut être placée en A, B, C ou D, mais pas en E.



Marchands

Les marchands indiquent où se trouvent les principaux marchés de la cité. Il n'y a qu'un seul marché en début de jeu, mais d'autres marchés peuvent être créés en cours de partie si le marché initial ne peut plus être agrandi. Un marchand peut être placé sur une case libre de l'intérieur de la cité orthogonalement adjacente à un marchand situé à l'une ou l'autre extrémité d'une ligne de marchands. Un marchand ne peut pas être placé adjacent à deux marchands déjà en place. Le marché s'allonge ainsi peu à peu. Si l'on ne peut plus placer de marchand à aucune des deux extrémités du marché, un joueur peut débiter un nouveau marché en plaçant un marchand sur une case libre de l'intérieur de la cité.

Exemple: une ligne de 4 marchands est déjà en place. Un joueur peut placer un marchand supplémentaire en A, B ou D, mais pas en C, où il serait adjacent à deux marchands déjà en place. La valeur des palais adjacents à un marché est augmentée de 1 par marchand adjacent au palais. Ici, la valeur du palais orange est augmentée de 3, et celle du palais noir de 1.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | B |  |  |  |
| A |  |  |  |  |
|  |  | C |  |  |
|  | | | D | |

Murs de la cité

Un joueur ne peut placer un mur que sur une case de mur libre, adjacente à une tour ou à un mur déjà placé. En outre, les joueurs doivent obligatoirement laisser une case de mur libre, la porte, sur chacun des quatre côtés de la ville. Ainsi, les remparts partant de deux tours ne peuvent jamais se rejoindre. Les murs peuvent être placés adjacents à des pièces de palais, des marchands ou des étables, et les pièces de palais, les marchands et les étables peuvent être placés adjacents à des murs. Par conséquent, les cases situées au pied des remparts peuvent être occupées librement, et il n'est pas nécessaire d'y laisser une ruelle, comme entre deux palais.

La valeur des palais adjacents à un rempart est augmentée de 1 par pièce de mur adjacent au palais lui-même ou à l'une de ses étables.

La vieille cité renaît

Chaque joueur à son tour place deux pièces dans la cité. À moins de ne pouvoir faire autrement, un joueur est obligé de placer ses deux pièces. S'il pense ne pas pouvoir le faire, il doit soulever son écran pour montrer ses pièces à ses adversaires. Si tous admettent qu'il ne peut pas placer ses deux pièces, il place ce qu'il peut. S'il apparaît qu'il peut jouer deux pièces, il doit le faire.

C'est ainsi que, tour après tour, renaît la cité du désert. Les joueurs prennent le contrôle des palais en y plaçant leurs dômes. Lorsqu'un palais a été ainsi pris par un joueur, il est achevé et nul ne peut plus y ajouter de pièces, mais sa valeur peut encore être augmentée en jouant des murs, des étables ou des marchands.

Les 4 jetons palais

Le premier joueur qui achève un palais d'une couleur donnée prend le jeton palais de cette couleur et le place devant son écran. Il le conserve tant qu'aucun autre joueur n'a un palais plus vaste de la même couleur. Si cela se produit, il donne le jeton au joueur ayant achevé le plus grand palais de cette couleur. La taille d'un palais est égale à son nombre total de pièces et d'étables.

À la fin de la partie, chaque jeton rapporte à son propriétaire le nombre de points indiqué.

Les 4 jetons tours

Le premier joueur qui achève un palais adjacent à un rempart devient le gardien de la tour touchant ce rempart et prend le jeton tour de valeur correspondante, qu'il place devant son écran.

Si, dans la suite du jeu, un autre joueur achève un palais adjacent à ce même rempart, il lui donne le jeton tour, et ce quelles que soient les tailles respectives des deux palais.

Si un joueur est propriétaire d'un palais, et si lui-même ou un autre joueur place un mur adjacent à ce palais, il prend le jeton tour correspondant comme s'il avait achevé un palais adjacent au rempart. De même, si un joueur est propriétaire d'un palais, et si lui-même ou un autre joueur place une étable adjacente à ce palais et à un rempart, il prend le jeton tour correspondant.

Rappel : les remparts qui partent des deux tours opposées et courent du même côté de la cité ne peuvent pas se toucher, un espace devant toujours être conservé pour la porte, qui peut être adjacente à l'une des tours.

Lorsqu'un palais est déjà adjacent à un rempart, les étales ou murs placés ultérieurement ne comptent pas comme une nouvelle connection. Ainsi, un joueur ne peut pas prendre un jeton tour en ajoutant une étable ou un mur à un palais déjà adjacent à ce rempart.

Il peut arriver qu'un palais soit adjacent à plusieurs remparts, mais cela est exceptionnel.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur n'a plus de pièces, il le révèle en soulevant son écran et ne prend plus part au jeu. Certaines pièces injouables ayant été retirées du jeu, lorsque quatre palais d'une même couleur étaient achevés, il est fréquent que tous les joueurs ne se trouvent pas à court de pièces au même moment. Le jeu continue néanmoins tant qu'au moins un joueur a des pièces à jouer. Si, à son tour de jeu, un joueur n'a plus qu'une seule pièce, il la joue au lieu d'en jouer deux.

S'il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu, il doit obligatoirement, tant qu'il lui en reste, placer au moins un dôme à chaque tour.

La partie s'arrête lorsque plus aucun joueur ne peut placer de pièce.

Score

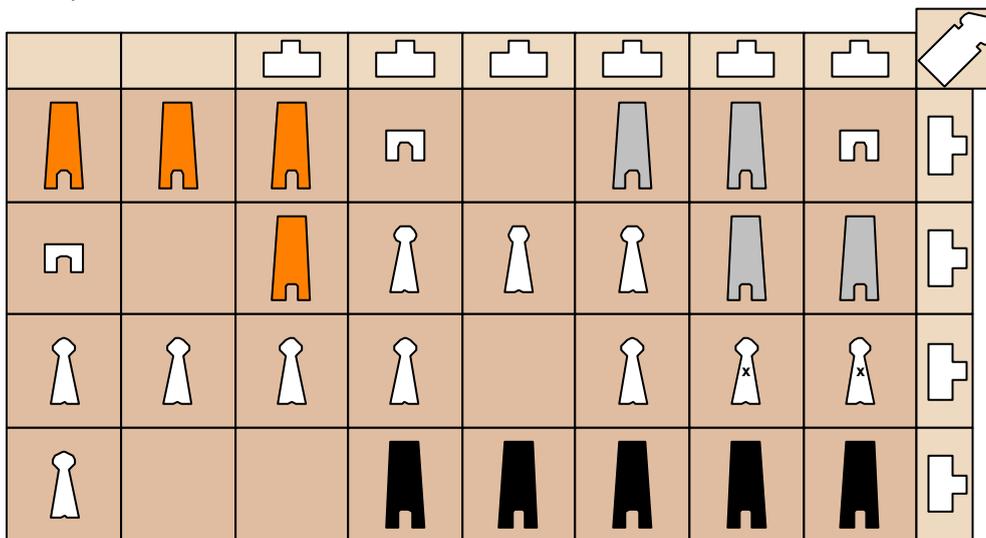
Chaque joueur compte comme suit les points de chacun de ses quatre palais:

- chaque pièce du palais vaut 1 point,
- chaque étable orthogonalement adjacente au palais vaut 1 point,
- chaque mur orthogonalement adjacent à une pièce ou à une étable du palais, vaut 1 point.
- chaque marchand orthogonalement adjacent à une pièce ou à une étable du palais vaut 1 point.

Chaque joueur additionne les points de ses quatre palais, et y ajoute la valeur de ses jetons tours et palais.

Le joueur ayant le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité, il peut y avoir des vainqueurs ex æquo.

Exemple :



- Le palais orange vaut 11 points (4 pièces + 2 étales + 2 murs + 3 marchands).
 - Le palais noir vaut 10 points (5 pièces + 1 mur + 4 marchands).
 - Le palais gris vaut 13 points (4 pièces + 1 étable + 5 murs + 3 marchands).
- Le palais gris doit sa valeur élevée au grand nombre de murs et de marchands adjacents.
- N.B. : Les deux marchands marqués d'une croix rapportent des points au palais noir et au palais gris.

Un jeu de Stefan Dorra

Traduction française de Bruno Faidutti

L'auteur et l'éditeur remercient tous ceux qui ont testé ce jeu, et tout particulièrement Bernd Argesheimer, Emiliana Kusmiyati, Frank Lippmann, Dirk Rösch, Silke Bansemar, Rita Dorra, Martin Dorra, Helma Feierabend and Guido Ronge.

© 2001 Hans im Glück Verlags-GmbH

Medina pour 2 joueurs

Une variante de Wolfgang et Brigitte Ditt

Durée : environ 30 à 40 minutes

Les règles de Médina s'appliquent avec les différences suivantes :

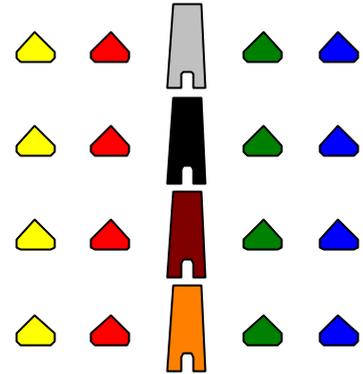
Mise en place

Chaque joueur reçoit :

- 9 pièces de palais de chaque couleur, soit 36 au total
- 6 étables
- 12 marchands
- 16 murs
- 2 x 4 dômes (un joueur reçoit les jaunes et rouges, l'autre reçoit les verts et bleus : voir plus loin dans le texte)

Il reste alors deux pièces de palais de chaque couleur. Une pièce de palais de chaque couleur est remise dans la boîte. Les quatre autres pièces de palais vont servir à créer un tableau d'information. Elles sont mises dans l'ordre : gris, noir, brun et orange à côté du plateau de jeu.

Un joueur reçoit les dômes dans les couleurs jaune et rouge, l'autre dans les couleurs bleu et vert. Le jaune et le bleu sont les couleurs d'estimation, le rouge et vert sont les couleurs de blocus. On dispose comme indiqué ci-contre les dômes à côté des pièces de palais. Grâce à ce tableau d'information, on peut savoir à tout moment qui a consommé quels dômes.



Déroulement du jeu

Le premier joueur pose une pièce sur le plateau, comme dans la règle de base. Le deuxième joueur pose à son tour une seule pièce, le premier joueur pose alors deux pièces, puis à tour de rôle et jusqu'à la fin, les joueurs poseront trois pièces. Il y a toutefois une restriction (qui est aussi valable au moment où le joueur pose deux pièces) :

On peut poser un nombre quelconque de pièces blanches à chaque tour, mais on ne peut poser qu'une seule pièce de chaque couleur (pièce de palais ou dôme) à un tour donné. On peut ainsi poser par exemple une pièce de palais brune, une autre jaune et un dôme rouge ou deux étables et une pièce de palais noire. On ne peut pas poser, par exemple, deux pièces de palais noires et un dôme jaune parce que deux pièces de même couleur seraient posées pendant le même tour.

Si un joueur ne possède plus que des pièces d'une ou deux couleurs, et aucune pièce blanche, il montre à son adversaire son jeu et est ensuite autorisé à ne poser que deux pièces, voire une seule.

Dômes

Un joueur ne peut gagner de points qu'avec les dômes jaunes ou bleus. Cette règle est valable pour les palais comme pour les huit et aussi pour huit jetons. Cependant avec les dômes rouges ou verts, on peut aussi créer un palais. Celui-ci n'a aucune valeur pour l'estimation et ne reçoit pas non plus de jeton. Cependant un tel palais est considéré comme terminé et on peut alors commencer un nouveau palais de la couleur correspondante.

Pour les dômes, il y a deux nouvelles règles :

- Si un joueur a utilisé les deux dômes pour une couleur de palais, et que son adversaire a encore son dôme de blocus pour cette couleur de palais, ce dôme est perdu et retourne dans la boîte. Exemple : un joueur a recouvert un palais gris d'un dôme rouge. Maintenant, il recouvre un autre palais gris d'un dôme jaune. Si le dôme de blocus vert n'a pas encore été utilisé sur un palais gris, il est alors défaussé dans la boîte.
- La règle qui dit qu'un joueur doit poser à chaque tour un dôme, dès qu'il est seul à jouer ne s'applique pas dans la variante à deux joueurs.

Estimation

Aucun changement par rapport à la règle de base.

© 2001 by Wolfgang et Brigitte Ditt

Medina

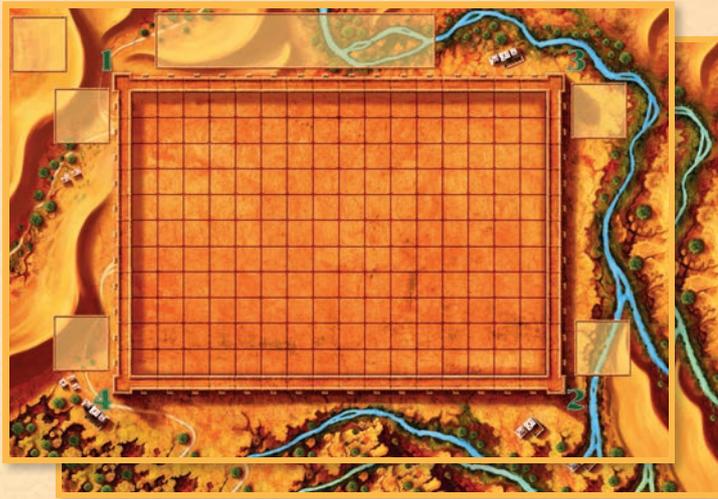
Les architectes du désert



Introduction

Nous sommes en 1822. Après des années de déclin, la médina située au pied de l'Atlas va être reconstruite pour relancer son influence. Les joueurs doivent collaborer pour construire de grands et beaux palais, rénover les murs d'enceinte et redonner à la ville sa splendeur d'antan. La vie reprend, les marchands réinvestissent les rues alors que les contours de la nouvelle ville sortent de terre. Qui sera le propriétaire des palais les plus prestigieux en fin de partie ?

Matériel



1 plateau de jeu recto verso (2 joueurs/3-4 joueurs)



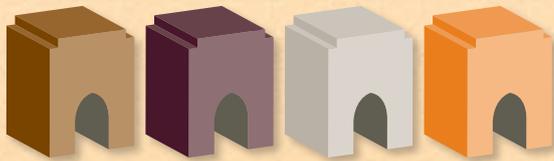
4 tuiles tour



4 tuiles palais



6 tuiles thé



80 bâtiments – 20 dans chacune des 4 couleurs



16 toits – 4 dans chaque couleur de joueur



12 étables

31 marchands

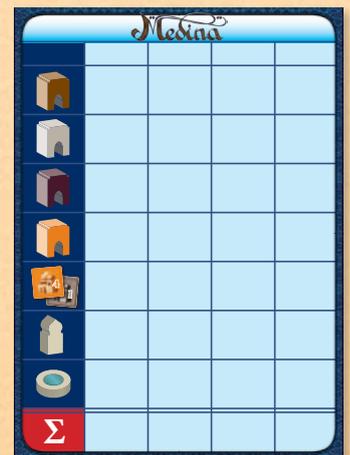
36 murs

4 tours

1 puits



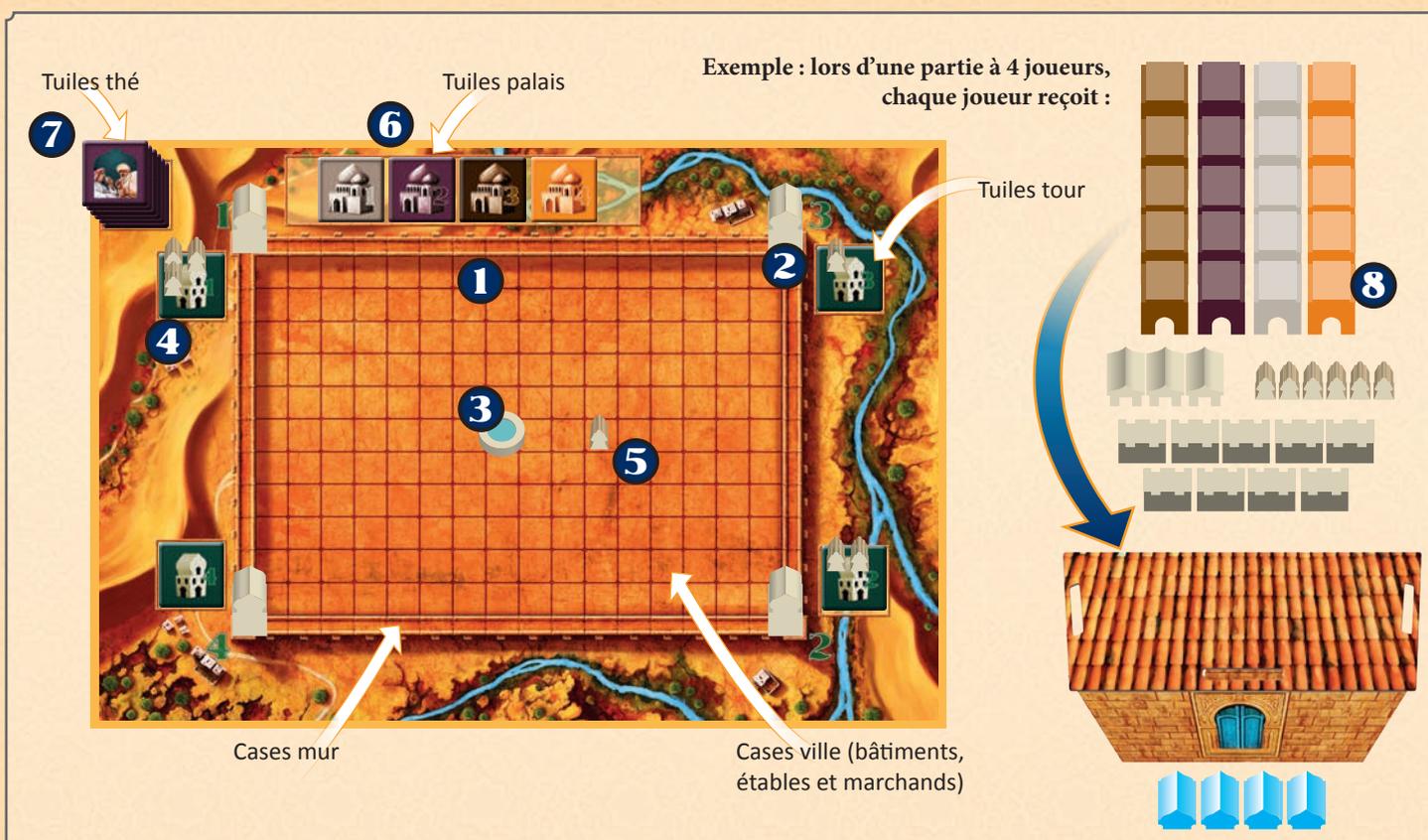
4 paravents – 1 dans chaque couleur de joueur



1 bloc de scores

Mise en place

- 1 Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Utilisez le côté avec la plus grande aire de jeu (11 x 16 cases) pour une partie à trois ou quatre joueurs et la plus petite pour une partie à deux joueurs.
 - 2 Les quatre tours blanches sont placées aux quatre coins des murs de la ville. Placez les quatre tuiles tour en face des tours correspondantes. Les cases du plateau se trouvant entre deux tours sont des cases « mur ».
 - 3 Placez le puits sur une case au hasard au milieu de la ville mais à au moins une case de distance du mur.
 - 4 Posez trois marchands sur la tuile tour n°1, deux marchands sur la tuile tour n°2 et un marchand sur la tuile tour n°3.
 - 5 Placez un marchand sur une case au hasard au milieu de la ville mais à au moins une case de distance du mur.
 - 6 Alignez les quatre tuiles palais dans la rangée en haut du plateau.
 - 7 Formez une pile face visible avec les tuiles thé et placez-la en haut à gauche du plateau.
 - 8 Chaque joueur choisit sa couleur, prend le paravent correspondant et les pions en bois suivants, en fonction du nombre de joueurs :
À 2 JOUEURS : 8 bâtiments de chaque couleur (32 au total), 4 toits de sa couleur, 4 étables, 12 marchands et 15 murs. Chaque joueur reçoit également 2 toits dans une troisième couleur qui sera neutre. Ainsi chaque joueur commence avec 6 toits. *Exemple : Le joueur rouge commence avec 4 toits rouges et 2 jaunes. Le joueur bleu commence avec 4 toits bleus et 2 jaunes.*
À 3 JOUEURS : 6 bâtiments de chaque couleur (24 au total), 4 toits de sa couleur, 4 étables, 8 marchands et 12 murs. Chaque joueur reçoit également 1 toit dans la couleur restante.
À 4 JOUEURS : 5 bâtiments de chaque couleur (20 au total), 4 toits de sa couleur, 3 étables, 6 marchands et 9 murs.
- Tout le matériel d'un joueur est caché derrière son paravent à l'exception de ses toits qui doivent rester visibles devant son paravent.
- Remettez dans la boîte tous les éléments inutilisés.
- 9 Désignez un premier joueur.



Objectif

Au cours de la partie, chaque joueur va prendre possession de quatre palais, un de chaque couleur. Un palais est composé d'un ou plusieurs bâtiments. Plus le palais est grand, plus il rapporte de points en fin de partie. Les joueurs reçoivent des points supplémentaires si leurs palais longent les murs de la ville, s'ils comportent une étable et s'ils se trouvent dans une rue marchande ou proche du puits. Le joueur qui marque le plus de points en fin de partie est déclaré vainqueur.

Tour de jeu

Déterminez un premier joueur qui commence la partie. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

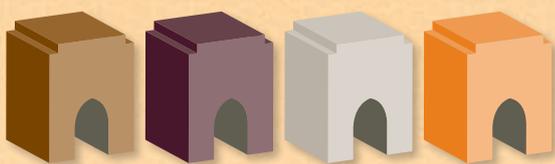
À son tour, un joueur place deux de ses pions en bois (bâtiment, toit, étable, marchand ou mur). A l'exception des toits, les autres éléments en bois se placent toujours sur une case vide du plateau.

Les deux pions peuvent être de n'importe quelle forme et de n'importe quelle couleur (différents ou identiques à chaque fois).

PARTIE À 2 JOUEURS : le premier joueur ne place qu'un seul pion en bois lors de son premier tour.

PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS : les deux premiers joueurs ne placent qu'un seul pion en bois lors de leur premier tour.

Description du matériel



Bâtiments

Les bâtiments servent à construire des palais. Un palais est composé d'un ensemble de bâtiments adjacents d'une même couleur et des éventuelles étables qui leur sont rattachées. Les palais sont construits communément par tous les joueurs et n'appartiennent à aucun d'eux jusqu'à ce qu'un joueur y pose l'un de ses toits.

Le premier bâtiment d'un palais peut être placé sur n'importe quelle case ville du plateau de jeu. Vous ne pouvez commencer la construction d'un palais que s'il n'existe pas encore de palais de cette couleur, si tous les précédents palais de cette couleur ont déjà un toit ou si tous les palais de cette couleur ne peuvent plus être agrandis.

S'il existe déjà un palais sans toit d'une couleur donnée, un joueur qui souhaite placer un bâtiment dans cette même couleur doit obligatoirement agrandir ce palais. Il doit donc placer son bâtiment sur une case adjacente orthogonalement à l'un des bâtiments constituant ce palais. Les palais peuvent ainsi prendre énormément de place au fur et à mesure que des bâtiments leur sont ajoutés.

Deux palais ne doivent jamais entrer en contact l'un avec l'autre. La distance minimum entre eux doit toujours être d'au moins une case, orthogonalement ET diagonalement. Ainsi, il doit toujours y avoir de la place pour une rue entre deux palais.

S'il n'y a plus de place disponible pour agrandir un palais, un joueur peut utiliser son bâtiment pour commencer un nouveau palais de la même couleur en posant son bâtiment sur une case libre à l'intérieur des murs de la ville.

Si un joueur prend possession d'un palais (voir « toits »), celui-ci ne peut plus être agrandi. Si un joueur souhaite placer un bâtiment de la même couleur, il doit commencer un nouveau palais.

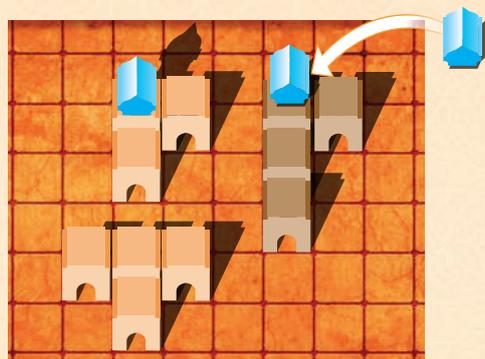


Toits

Les toits servent à prendre possession des palais. Si un toit est placé sur un palais, ce dernier a atteint sa taille définitive et ne peut plus être agrandi.

Chaque joueur possède quatre toits de sa couleur et prendra donc possession de quatre palais durant la partie, un de chaque couleur.

La taille d'un palais dépend du nombre de bâtiments qui le composent et d'étables qui lui sont rattachées. Chaque bâtiment ou étable vaut 1 point. Un palais composé de quatre bâtiments et une étable vaut donc 5 points. La valeur d'un palais augmente s'il se trouve le long du mur de la ville, sur une rue marchande ou près du puits.



Exemple : le joueur bleu décide de prendre possession d'un palais. Il ne peut pas choisir le palais orange car il en possède déjà un et doit donc poser son toit sur le palais marron. Le palais marron ayant été pris, le prochain joueur qui souhaitera placer un bâtiment marron devra démarrer un nouveau palais.

Si tous les joueurs ont pris possession d'un palais dans une même couleur, plus aucun bâtiment de cette couleur ne pourra être construit. Les joueurs doivent alors remettre dans la boîte tous les bâtiments de cette couleur qu'il leur reste derrière leur paravent. Ainsi, si tous les joueurs ont pris possession d'un palais marron, ils doivent remettre dans la boîte tous les bâtiments marron qui se trouvent encore derrière leurs paravents.

PARTIE À 2 OU 3 JOUEURS : chaque joueur possède un ou deux toits d'une couleur neutre. Si un joueur place l'un de ces toits neutres sur un palais, ce palais n'appartiendra à personne et aucun des joueurs n'en marquera les points.

Important : les toits neutres peuvent être placés sur n'importe quel palais. Un joueur peut parfaitement poser un toit neutre sur un palais gris même si un toit neutre se trouve déjà sur un autre palais gris.

Important : quand tous les joueurs ont pris possession d'un palais dans une couleur donnée, tous les bâtiments de cette couleur restants derrière leurs paravents sont remis dans la boîte, même s'il reste un ou plusieurs palais de cette couleur qui pourraient encore être recouverts par un toit neutre.



Exemple : le joueur décide de placer un bâtiment orange. Il peut placer son bâtiment sur une des trois cases vertes disponibles. Il ne peut pas le placer sur les deux cases rouges car elles sont trop proches des autres palais. Les cases du haut sont des cases mur et ne peuvent donc pas accueillir autre chose qu'un mur. Enfin, il ne peut pas ajouter son bâtiment à l'autre palais orange car ce dernier a été pris par le joueur jaune (qui y a déposé un de ses toits) et il ne peut pas commencer un nouveau palais orange car un palais de la même couleur n'a pas encore de propriétaire.



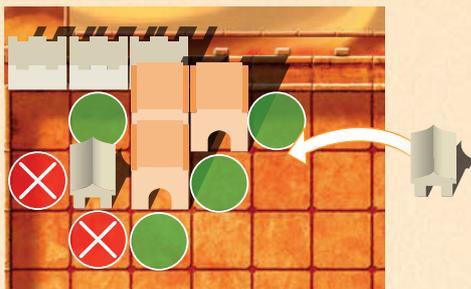
Étables

Les étables peuvent être ajoutées à n'importe quel palais pour l'agrandir.

Une étable ne peut être placée que directement adjacente à un des bâtiments d'un palais, que celui-ci soit recouvert par un toit ou non. Il faut cependant toujours respecter la règle selon laquelle il doit toujours y avoir au moins une case libre entre deux palais.

Les joueurs qui n'auront pas construit leurs étables à temps pourraient donc même être obligés, s'ils n'ont plus de place, de les construire adjacentes à un palais d'un autre joueur.

Chaque étable augmente la valeur d'un palais d'1 point. Elle fait partie intégrante du palais, par conséquent, si elle relie le palais au mur, à une rue marchande ou au puits, elle en augmente fortement la valeur.



Exemple : le joueur décide de construire une étable. Il a donc le choix parmi ces quatre possibilités. Deux cases sont adjacentes uniquement à une autre étable et ne peuvent donc pas en accueillir une nouvelle. Les cases du haut sont des cases mur et ne peuvent pas accueillir d'autre construction.

Important : les joueurs construisent généralement leurs étables à côté de leurs propres palais pour en augmenter la valeur. Cependant, il peut parfois être intéressant d'en construire une à côté du palais d'un autre joueur pour réduire le nombre de cases disponibles.



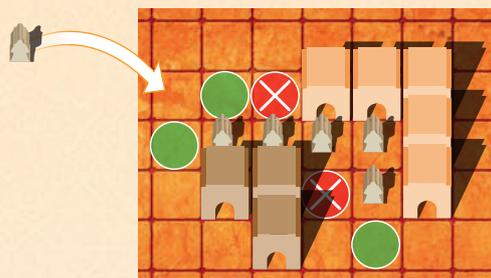
Marchands

Les marchands représentent les marchés de la ville. Au début du jeu, un marchand est placé sur une case libre de la ville. Au cours de la partie, une ou plusieurs longues rues marchandes vont voir le jour entre les palais.

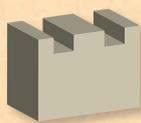
Chaque nouveau marchand doit être placé adjacent orthogonalement à un seul autre marchand déjà placé. Un nouveau marchand doit toujours être placé à l'une des extrémités de la rue marchande et ne doit jamais toucher deux autres marchands.

Quand la rue marchande atteint le bout d'une impasse, les prochains marchands devront forcément être ajoutés à son autre extrémité. Si les deux extrémités de la rue marchande sont condamnées, le prochain joueur qui souhaite placer un marchand pourra le poser sur n'importe quelle case libre du plateau afin de commencer une nouvelle rue marchande.

Chaque marchand adjacent à un palais augmente sa valeur d'1 point.



Exemple : le joueur décide de placer un marchand. Le marchand doit obligatoirement être placé à l'une des extrémités de la rue marchande et ne doit pas être adjacent à deux autres marchands déjà placés. Le joueur n'a donc que trois possibilités.



Murs

Les murs sont construits pour protéger la ville. Chaque côté du mur de la ville doit présenter une ouverture, il s'agit des portes de la ville.

Les murs sont construits sur les cases entourant la ville. Les murs sont toujours construits adjacents soit à une tour soit à un mur déjà construit.

Les deux sections de mur partant des deux tours d'un même côté du plateau ne doivent jamais se rejoindre. Il doit toujours y avoir au moins une case libre entre elles pour symboliser la porte de la ville. Cette case doit rester vide jusqu'à la fin de la partie.

Un mur peut être construit adjacent à un palais, qu'il soit recouvert par un toit ou non, tant qu'il est connecté à un autre mur ou à une tour. Un élément peut être placé devant une porte de la ville.

Chaque pion mur adjacent à un palais augmente sa valeur d'1 point.



Autres règles



Tuiles thé

Quand un joueur prend possession d'un palais violet, il prend des tuiles thé. Ces tuiles peuvent être utilisées pour éviter de poser un pion en bois lors de son tour (l'heure du thé, c'est sacré !).

Le premier joueur qui prend possession d'un palais violet reçoit trois tuiles thé. Le deuxième joueur qui prend possession d'un palais violet reçoit deux tuiles thé. Le troisième joueur qui prend possession d'un palais violet reçoit une tuile thé. Le quatrième joueur n'en reçoit aucune.

PARTIE À 2 OU 3 JOUEURS : si un joueur pose un toit neutre sur un palais violet, l'action fonctionne comme si elle était réalisée par un joueur mais personne ne prend les tuiles thé correspondantes. Elles sont directement remises dans la boîte de jeu.

Exemple : lors d'une partie à 3 joueurs, lorsque le joueur A prend possession du premier palais violet, il reçoit trois tuiles thé. Le second palais violet est recouvert par un toit neutre, deux tuiles thé sont donc retirées du jeu. Le joueur B prend ensuite possession du troisième palais violet et reçoit une tuile thé.

Il est possible qu'un joueur ne souhaite pas placer deux pions en bois lors de son tour car cela pourrait bénéficier aux autres. S'il possède une tuile thé, il peut alors demander une pause thé.

Au lieu de poser deux pions en bois, le joueur n'en place qu'un et défausse une de ses tuiles thé, qu'il remet dans la boîte. Un joueur n'a pas le droit de jouer deux tuiles thé lors d'un même tour et doit obligatoirement placer au moins un pion en bois.

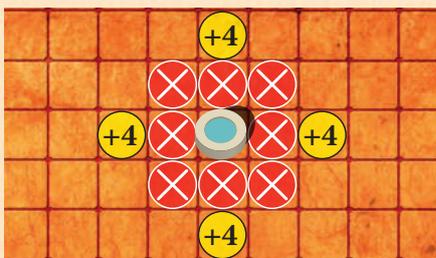
Les tuiles thé ne rapportent aucun point en fin de partie.



Le puits

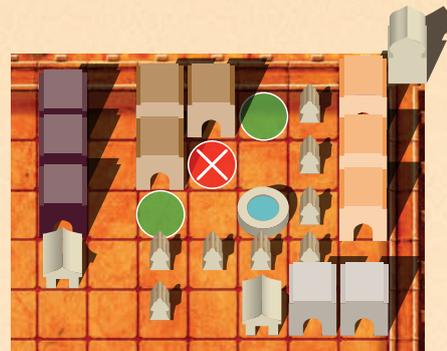
Le puits est la source de vie de la ville. Au début de la partie, le puits est placé sur une case libre de la ville.

Le puits est régi par la même règle d'éloignement que les palais entre eux. Aucun bâtiment ou étable ne peut être construit sur les huit cases qui entourent le puits, seuls les marchands peuvent y être placés.



Exemple : il est interdit de construire un bâtiment ou une étable sur les huit cases entourant le puits, seuls les marchands peuvent y être placés. Les bâtiments ou étables placés sur les cases jaunes rapporteront des points supplémentaires en fin de partie.

Les bâtiments séparés d'une seule case orthogonalement du puits valent 4 points de plus en fin de partie.



Exemple : le palais marron peut être agrandi en posant un bâtiment ou une étable sur l'une des deux cases vertes. Il est interdit de poser une construction sur la case rouge car elle serait trop proche du palais.



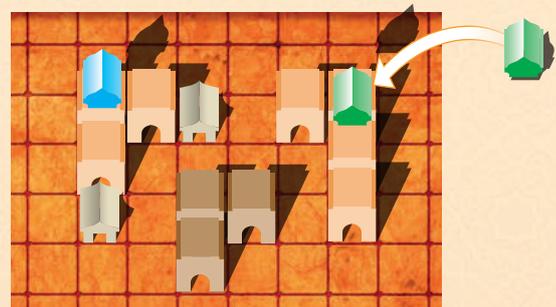
Tuiles palais

Le premier joueur qui prend possession d'un palais dans une couleur donnée prend la tuile palais de la couleur correspondante et la place face visible devant son paravent. Il la conserve jusqu'à ce qu'un autre joueur prenne possession d'un palais plus grand ou agrandisse son palais avec des étales pour créer un palais plus grand dans la même couleur. La taille d'un palais dépend du nombre de bâtiments et d'étales qui le composent.

Les joueurs qui possèdent une tuile palais en fin de partie gagnent les points qui sont marqués sur la tuile.

Les joueurs qui possèdent une tuile palais en fin de partie gagnent les points qui sont marqués sur la tuile.

PARTIE À 2 OU 3 JOUEURS : une tuile palais peut aussi être gagnée par un palais neutre. Dans ce cas la tuile reste sur le plateau ou y retourne si elle avait déjà été prise par un joueur.



Exemple : le joueur bleu a pris possession d'un palais orange et de la tuile palais correspondante. Son palais compte 5 constructions (trois bâtiments et deux étales). Le joueur vert place un de ses toits sur un autre palais orange. Ce palais ne compte que 4 constructions, le joueur vert ne prend donc pas la tuile palais correspondante. Mais il pourrait la récupérer en agrandissant son palais avec deux étales.



Tuiles tour

Lorsqu'un joueur prend possession d'un palais adjacent à un mur connecté à une tour, il devient le gardien de cette tour et prend la tuile tour correspondante. S'il y a

des marchands sur cette tuile, le joueur les prend et les pose derrière son paravent. La tuile tour est placée face visible devant le paravent du joueur.

Par la suite, si un autre joueur prend possession d'un palais (quelle que soit sa taille) adjacent à un mur relié à cette même tour, il devient le nouveau gardien et prend la tuile tour correspondante. Il ne prend cependant aucun marchand puisque le gardien précédent les a récupérés.

Si le palais d'un joueur est à une case de distance d'un mur, ce joueur peut récupérer la tuile tour en plaçant une étable sur cette case puisque le palais est alors adjacent au mur. De la même manière, si un joueur agrandit un mur de sorte qu'il vienne longer un palais, le propriétaire de ce palais récupère la tuile tour correspondante.

Les tuiles tour vont donc changer régulièrement de mains durant la partie.

Par contre, lorsqu'un palais est déjà connecté à une tour par l'intermédiaire d'un mur, les étables ou les murs adjacents placés ultérieurement ne comptent pas comme une nouvelle connexion. Ainsi, un joueur ne peut pas récupérer une tuile tour en ajoutant une étable ou un mur adjacent à un palais déjà connecté à cette tour.

PARTIE À 2 OU 3 JOUEURS : les tuiles tour peuvent également être remportées par un palais neutre. Dans ce cas la tuile reste sur le plateau ou y retourne si elle avait déjà été prise par un joueur. Si un palais neutre gagne une tuile tour avec des marchands, ceux-ci sont retirés du jeu et remis dans la boîte.

Fin de partie

Si un joueur n'a plus aucun pion en bois, il enlève son paravent et ne peut plus jouer. Les autres joueurs continuent la partie jusqu'à ce qu'ils soient également à court de pion en bois.

Si un joueur n'a plus qu'un pion en bois au début de son tour, il est autorisé à ne jouer qu'un seul coup lors de son tour (au lieu de deux). La partie s'arrête lorsque tous les joueurs ont joué tous leurs pions en bois.

CONSEIL STRATÉGIQUE : il peut s'avérer très intéressant d'être le dernier joueur en jeu pour poser à sa guise quelques marchands ou sections de mur supplémentaires. Pour rester en jeu aussi longtemps que possible, il faut placer un maximum de bâtiments, gagner quelques tuiles thé et récupérer des marchands grâce aux tuiles tour.

Décompte final

Chaque joueur compte ses points en remplissant le bloc de scores :

1. Chaque palais rapporte des points :

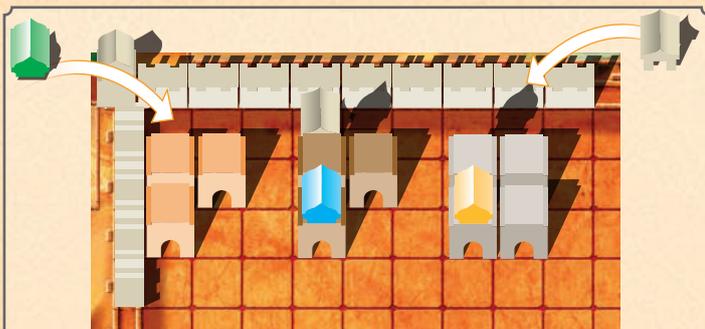
- chaque bâtiment dans ce palais : **1 point**
- chaque étable connectée à ce palais : **1 point**
- chaque section de mur qui longe un bâtiment ou une étable du palais : **1 point**
- chaque marchand directement adjacent à un bâtiment ou une étable du palais : **1 point**

2. Chaque tuile tour ou palais : **1 à 4 points**

3. Chaque bâtiment ou étable séparé du puits par une case orthogonalement : **4 points**

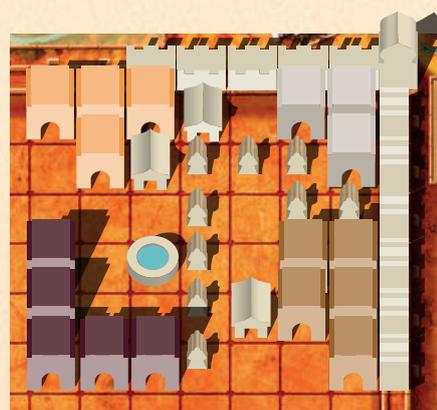
Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points remporte la partie.

Les joueurs qui possèdent une tuile tour en fin de partie gagnent les points qui sont marqués sur la tuile.



Exemple : le joueur bleu a pris possession du palais marron qui est directement adjacent au mur relié à la tour 1. Il est le premier joueur à posséder une construction adjacente au mur et détient donc la tuile tour 1. Par la suite, si un joueur prend possession du palais orange, il récupère la tuile tour au joueur bleu. De même, si le joueur jaune place une étable pour relier son palais gris au mur, il reçoit la tuile tour 1.

Important : un joueur peut parfaitement remporter plusieurs tuiles d'un coup, par exemple en prenant possession du premier palais d'une couleur donnée si ce palais est adjacent à un mur. Dans ce cas, il reçoit à la fois la tuile palais et la tuile tour correspondantes.



Exemple :

Palais : le palais orange vaut 9 points (4 bâtiments, 2 étables, 2 sections de mur et 1 marchand), le palais gris vaut 9 points (3 bâtiments, 4 sections de mur et 2 marchands), le palais violet vaut 6 points (5 bâtiments et 1 marchand) et le palais marron vaut 12 points (5 bâtiments, 1 étable, 3 sections de mur et 3 marchands).

Puits : le propriétaire du palais orange gagne 4 points pour son étable qui se trouve à une case du puits. Le propriétaire du palais violet gagne 8 points car il possède deux bâtiments à une case du puits.

Crédits

Auteurs: Stefan Dorra • Illustrations et mise en page : Eduardo Bera

Règle Originale : Jeroen Hollander • Traduction et adaptation française : Bruno Larochette



Adaptation et distribution
pour la France et la Belgique :
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 06-2015

© 2014 White Goblin Games,
Noorderkijl 33 - 9571 AR
2° Exloërmond - the Netherlands
www.whitegoblingames.com

