



Un jeu tactique de R. Dorn, pour 2 à 4 personnes

français

Le comte Cunibert de la Tour du Bas est persuadé que son vieux rival, le Baron Alphonse de la Tôle, a déjà beaucoup trop d'influence dans le pays. Il doit absolument remettre ce parvenu à sa place. N'est-il pas le seul à pouvoir garantir la « sécurité » de la population.



## BUT DU JEU

Pendant le jeu, les joueurs procèdent ensemble à la construction du pays, de ses villages et villes. Les 2 à 4 joueurs doivent chercher à acquérir le plus vaste contrôle possible sur les terres et la population.

Progressivement, il s'y ajoute les châteaux forts des joueurs. Ils sont à chaque fois le point de départ des pions chevaliers à l'aide desquels les joueurs tentent de prendre le contrôle des localités.

Celui qui à la fin parvient à placer le dernier chevalier, obtient les points gagnants correspondants.



## MATÉRIEL DE JEU

96 plaquettes de terrain – 24 pour chaque joueur.

Les plaquettes de terrain montrent sur leur face supérieure l'un des quatre paysages possibles : lac, montagnes, plaine et forêt (il n'y a pas de forêt sans bâtiment).



Lac  
[1 par joueur]



montagnes  
[2 par joueur]



plaine  
[3 par joueur]

Sur certaines plaquettes de terrain avec plaine ou forêt se trouvent des bâtiments : un village, un château fort ou une ville :

- Village - - Château fort - - Ville-



[3 par joueur]



[6 par joueur]



[3 par joueur]

Des localités dans la plaine.



[3 par joueur]



[2 par joueur]



[1 par joueur]

Des localités dans la forêt.

Le dos des plaquettes montre des armoiries dans la couleur d'un joueur ainsi qu'une lettre qui indique si la plaquette peut être jouée en début de jeu ou plus tard.



Joueur  
« bleu »



Joueur  
« jaune »



Joueur  
« vert »

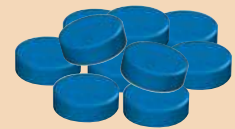


Joueur  
« rouge »

120 pions chevaliers – dans les quatre couleurs du jeu.



30 pions  
chevaliers pour  
chaque joueur



## PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit 24 plaquettes de terrain, avec au dos les armoiries dans la couleur de son choix, et les 30 pions chevaliers de la même couleur.

### Préparation des plaquettes de terrain

Chaque joueur mélange ses plaquettes de terrain, qu'il a triées par lettre.

Ensuite, chacun forme une pile avec ses plaquettes, en **cachant les illustrations** : tout en dessous se trouvent les plaquettes portant la lettre « E », puis celles avec la lettre « D » etc., pour finir par les plaquettes portant la lettre « B ».

### Prendre des plaquettes en main

Parmi ses quatre plaquettes marquées d'un « A », chaque joueur prend en main 1 **château fort** et 1 **autre plaquette au choix**. Les deux autres plaquettes constituent l'installation de départ commune.

### Installation de départ commune

Chaque joueur étale ses deux plaquettes restantes, illustrations cachées, au milieu de la table. Elles sont disposées de manière à former un rectangle ou un carré (voir illustration) et sont ensuite retournées.

Le joueur le plus âgé commence et les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.



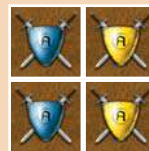
*30 pions chevaliers et 24 plaquettes de terrain pour le joueur „Bleu“*



*Remarque : toutes les plaquettes avec la lettre « A » sont distribuées, deux se trouvant sur la table et les deux autres dans les mains des joueurs.*

*La première plaquette de terrain de chaque pile devrait maintenant montrer la lettre « B ».*

*Exemple d'une installation de départ : selon le nombre de joueurs 4, 6 ou 8 plaquettes de terrain*



## DÉROULEMENT DU JEU

### ■ Déposer 1 à 3 plaquettes

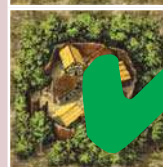
Le joueur dont c'est le tour de jouer pose une de ses deux plaquettes en bordure de l'installation de départ : au moins un côté doit être mis bord à bord avec une plaquette déjà exposée sur la table. Ensuite, le joueur prend la plaquette supérieure de sa pile.

Le joueur peut répéter ce coup trois fois au total quand c'est son tour de jouer. Le premier coup est obligatoire, les autres (encore deux au maximum) sont facultatifs.



*Les plaquettes ne doivent pas être posées en diagonale, ...*

*... un de leurs côtés au moins doit se toucher.*



## ■ Étaler un château fort et bouger des chevaliers

### Étaler un château fort

Si le joueur étale une plaquette avec un **château fort**, il peut immédiatement **placer jusqu'à cinq** de ses pions chevaliers sur ce château.

### Bouger des chevaliers

- Il déplace alors tout de suite ses chevaliers en direction rectiligne (pas diagonale) et sans dévier par rapport à son château fort.
- Les pions chevaliers sont toujours bougés d'une plaquette à la suivante **sans sauter une plaquette ou une place vide**.
- Sur chaque plaquette qu'il quitte, le joueur **doit laisser un pion**, même sur son château fort. Selon la forme du terrain (plaine, forêt ou montagnes), un nombre variable de chevaliers doit rester immobile :

  - sur une plaquette avec une plaine : 1 pion chevalier
  - sur une plaquette avec de la forêt : 2 pions chevaliers
  - sur une plaquette avec des montagnes : 3 pions chevaliers
  - **Aucun** chevalier ne peut être placé sur une plaquette avec un lac.

- On peut laisser plus de chevaliers sur une plaquette que nécessaire, mais jamais plus de **4 pions chevaliers** par plaquette. Si dans un déplacement de chevalier, cette limite est dépassée, aucun chevalier ne doit plus être placé sur la plaquette en question.
- On peut placer un pion sur la forêt et les montagnes uniquement s'il y a **encore assez de pions chevaliers**.
- Les pions chevaliers sont **uniquement** déplacés juste **après leur mise en jeu** ; par la suite, ils ne le sont plus.
- Si des pions chevaliers sont placés sur des plaquettes sur lesquelles se trouve déjà un ou plusieurs chevaliers, les nouveaux chevaliers sont déposés dessus.

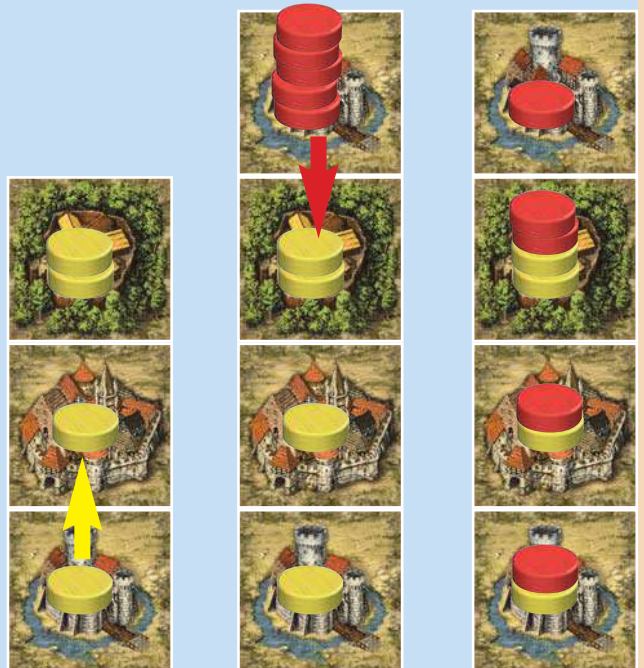
*Remarque : il peut arriver qu'un joueur ait déjà placé tous ses pions chevaliers mais qu'il doive encore jouer une ou plusieurs plaquettes de terrain avec un château fort. Il n'y sera donc placé aucun chevalier.*



#### Exemple:

*Le joueur „Rouge“ place 4 chevaliers sur le château fort qu'il vient juste de placer. Il décide de partir vers la droite et laisse*

*1 chevalier sur le château fort (plaine), 2 chevaliers dans le village (forêt) et 1 chevalier sur la ville (plaine).*



*Exemple: Le joueur „Jaune“ a fait intervenir 4 chevaliers.*

*Exemple: ensuite, c'est au tour du joueur „Rouge“ de jouer et il place 5 chevaliers. Il domine ainsi momentanément ces 4 plaquettes. La plaquette avec le village a atteint son maximum de chevaliers et on ne peut plus y entrer.*

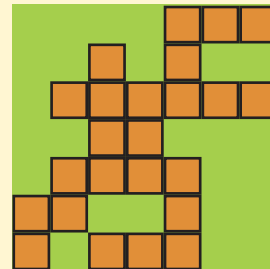
## ■ Dimensions de la surface de jeu

La taille de la surface d'étalement des plaquettes est limitée en fonction du nombre de joueurs. Ainsi pour :

- 2 joueurs : une rangée ou colonne peut contenir au maximum 7 plaquettes et la surface ne peut dépasser 7 x 7 plaquettes.
- 3 joueurs : 9 plaquettes par rangée ou colonne, surface de 9 x 9 plaquettes.
- 4 joueurs : 10 plaquettes par rangée ou colonne, surface de 10 x 10 plaquettes.

Quand toutes les plaquettes sont déposées, le jeu prend fin et l'on fait le compte des points.

*Exemple:*  
dans ce jeu à 2 personnes, les limites de la surface d'étalement est déjà définie. Cela veut dire qu'on peut discerner qu'aucune plaquette de terrain ne peut plus être posée hors de la surface colorée en vert.



*Remarque :* il peut arriver que tous les joueurs n'aient pu déposer leur dernière plaquette pendant le même tour.

## FIN DU JEU ET POINTS

Il y a des points gagnants pour les chevaliers dans les châteaux forts, les villages et les villes.

Le joueur, dont le pion chevalier se trouve **tout en haut** sur la plaquette concernée, obtient les points gagnants correspondants :

- pour un château fort 1 point
- pour un village .....2 points
- pour un ville .....3 points.

Les plaquettes de terrain **sans** bâtiment n'apportent **aucun** point.

Le joueur ayant rassemblé le plus de points au total est le gagnant. En cas d'égalité des points, le gagnant est celui qui a encore le plus grand nombre de pions chevaliers devant lui. S'il y a aussi égalité à ce niveau, il y a match nul.

*Exemples de répartition des points:*



*Bleu obtient 1 point.*



*Rouge obtient 2 points.*



*Jaune obtient 3 points.*

