Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

CAROLUS MAGNUS

COMPOSITION DU JEU:

200 petits cubes de bois (40 de chaque couleur) représentant les nobles paladins

5 Emblèmes de clan (1de chaque couleurs)

4 Dés spéciaux (les 4 dés sont identiques)

Les faces portent les 5 couleurs, la sixième face porte une couronne

1 Pion Empereur

30 Pions châteaux (10 de chaque couleurs)

4 Cartons de "Cours" figurant un château (avec sur un cooté une rangée de points de 5 couleurs)

15 Segments de plateau (représentant des territoires de l'empire, 5 de chaque sortes).

5 Séries de disques en carton, numéroté de 1 à 5

RÈGLE DU JEU:

En raison du caractère nouveau et peu commun du jeu, nous recommandons de jouer d'abord le jeu pour 2 joueurs, qui est plus simple à comprendre et assimiler. Mais mime si vous voulez commencer par des parties à 3 et 4 joueurs, lisez d'abord les règles de base pour 2 joueurs. Les différences de règles pour les versions à 3 et 4 joueurs figurent à la fin.

Le jeu pour 2 joueurs

Mise en place

- Disposer les 15 territoires en cercle (en laissant des petits espaces entre chacun).
- Placer l'Empereur sur l'un des territoires.
- Vider au centre le sac aux 200 cubes.
- Placer également au centre les 5 emblèmes de couleur (les cylindres).
- Prenez 15 cubes du centre -3 de chaque couleur- et placez-les au hasard, 1 par territoire.
- Chaque joueur reçoit un jeu de 10 châteaux d'une couleur, un jeu de 5 disques numérotés de la même couleur, et une carte "Cour".
- Remettez dans la boîte tout le matériel qui n'est pas nécessaire au jeu à 2: 10 châteaux, 3 jeux de disques numérotés, 2 cartes Cour, 1 dé.
- Chaque joueur à tour de rôle lance les 3 dés deux fois et 1 dé une fois (total 7 dés) en prenant après chaque lancé les cubes colorés correspondants (la Couronne signifie n'importe quelle couleur). Les 7 cubes constituent par joueur la réserve de paladins initiale. Ces cubes de réserve doivent constamment rester parfaitement visibles.

Disposez votre matériel en ordre devant vous: par exemple, de gauche à droite, votre réserve de 7 cubes, vos 10 châteaux, vos 5 disques (face visible), votre carte Cour -Laissez un ample espace à la droite de cette carte -vous en aurez besoin lors de la partie pour mettre en rangs vos paladins. (Voir exemple ci-contre).

Tours de jeu

Chaque tour consiste en une Phase d'Ouverture suivie d'une Phase d'Action. Lors de la Phase d'Ouverture les joueurs décident l'ordre dans lequel il vont jouer et la distance dont ils vont pouvoir faire avancer l'Empereur. Dans la Phase d'Action qui suit, chaque joueur à son tour va réaliser 3 actions successives: 1. mettre en jeu 3 paladins (cubes) de sa réserve; 2. déplacer l'Empereur (et, si les conditions le permettent, bâtir un château dans le territoire où l'Empereur s'arrête); 3. lancer les dés pour remplacer les 3 cubes qui ont été mis en jeu.

<u>Phase d'ouverture</u>

Chaque joueur à tour de rôle choisit l'un de ses disques numérotés et le place face visible devant lui à l'intérieur du cercle de territoires. Les nombres sur les deux disques doivent être différents. Au premier tour on tiré au sort le joueur qui place le premier des deux disques; dans tous les tours suivants, le premier disque est toujours introduit par le joueur qui avait introduit le plus petit nombre au tour précédent. Il faut que les disques introduits recouvrent légèrement les précédents, de manière à bien mettre en évidence le nombre actuellement en jeu. (Notez comment les disques sont disposés sur la Fig.1) S'il arrive que le même disque numéroté est le seul qui reste aux deux joueurs, le nombre du joueur qui joue d'abord est considéré plus petit. Après le cinquième

tour les 5 disques sont récupérés et le processus recommence.
Les nombres sur les disques ont deux fonctions: d'abord ils indiquent l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer: le plus petit nombre joue d'abord; ensuite, ils indiquent de combien de pas chaque joueur pourra déplacer l'Empereur.
Exemple: Albert met son disque "3", Bob son disque "2". Bob joue donc en premier et déplacera par la suite l'empereur soit de 1 soit de 2 cases, alors qu' Albert jouera en second et déplacera l'Empereur de 1, 2 OU 3 cases.

Phase d'action
Le joueur qui a mis le plus petit nombre dans la phase d'ouverture peut maintenant exécuter à la suite les 3 actions suivantes (après quoi ce sera à l'autre d'en faire autant).

1. Mettre en jeu 3 paladins (cubes de couleur)
Choisissez 3 des 7 paladins de votre réserve et placez-les soit **(a)** à votre Cour ou **(b)** directement dans les territoires. Les trois peuvent être répartis librement à la Cour ou dans un ou plusieurs territoires.
Cependant gardez bien à l'esprit que les paladins qui restent dans votre réserve ne sont pas en jeu. Seuls les 3 que vous avez sélectionnés deviennent partie intégrante du jeu et une fois mis en jeu, ils ne peuvent plus être déplacés mais doivent rester là où vous les avez mis jusqu'à la fin de la partie.

(a) Si vous decidez d'introduire des paladins à votre Cour, disposez-les en ligne à côté des points colorés sur votre carte Cour. Votre objectif est de prendre le contrôle
d'une couleur ou plus en ayant à votre Cour plus de paladins de cette couleur que votre adversaire n'en a dans la sienne. Si les deux joueurs en ont le même nombre, le contrôle reste à celui qui l'avait déjà. Immédiatement après avoir pris le contrôle d'une couleur, prenez son emblème (le cylindre) et placez-le sur l'emplacement correspondant de votre carte Cour: il signifie que vous contrôlez maintenant tous les paladins de cette couleur dispersés dans les territoires.

(b) L'alternative est d'introduire les paladins directement dans les territoires. Cela peut être très utile puisque, comme nous allons le voir, une des conditions pour remporter des territoires est qu'ils contiennent une majorité de paladins des couleurs que vous contrôlez. Mais c'est aussi un risque, car il est difficile de garder le contrôle des couleurs très longtemps, et les paladins introduits dans un territoire peuvent plus tard devenir de dangereux ennemis. En plus, chaque paladin que vous mettez dans un territoire est un paladin de moins à votre Cour. Il est donc conseillé de ne pas introduire de paladins dans les territoires pendant les premières étapes du jeu, alors que dans les phases tendues de fin de parties, l'introduction de paladins dans les territoires peut s'avérer décisive.

2. Déplacer l'Empereur
Après avoir mis en jeu vos 3 paladins, avancez l'Empereur dans le sens des aiguilles d'une montre d'un nombre de cases égal ou inférieur au nombre du disque que vous avez joué lors de la Phase d'Ouverture. Mais de tout façon vous devez l'avancer d'au moins une case. Si vous déplacez l'Empereur jusqu'à un territoire dans lequel la majorité des paladins est sous votre contrôle, mettez-y un château. Mais attention! Si la majorité est à votre adversaire, c'est lui qui y met le château! (Voir les détails dans la section suivante "Châteaux et régions").
Au début de la partie il y a toujours un paladin dans chacun des 15 territoires. Mettons que pour votre premier tour vous preniez le contrôle des rouges (vous avez introduit un paladin rouge à votre Cour et avez dressé l' emblème rouge): si maintenant vous avancez l' Empereur jusqu'à un territoire où se trouve un paladin rouge, vous pouvez immédiatement y bâtir un château. Cela signifie que durant les premières étapes du jeu, les joueurs peuvent théoriquement bâtir des châteaux à chaque tour (ce qui par la suite devient beaucoup plus difficile).

3. Renouveler les paladins de votre réserve
Après avoir déplacé l'Empereur, jouez les 3 dés et prenez 3 cubes au centre pour remplacer ceux que vous avez mis en jeu. Ceci met fin à vos 3 actions. Quand les deux joueurs ont procédé de la sorte, un nouveau tour peut commencer avec une nouvelle Phase d'Ouverture initiée par le joueur ayant introduit le plus petit nombre au tour précédent, etc...
S'il ne reste plus de cubes d'une couleur, chaque joueur prend de sa Cour un nombre égal de cubes de cette couleur et les retourne au centre.

Châteaux et régions

Châteaux
Indépendamment du reste, vous devez bâtir des châteaux pour gagner. Pour placer un château dans un territoire, deux conditions sont nécessaires: vous devez contrôler la majorité des paladins dans ce territoire et l'Empereur doit s'y arrêter.
Les majorités sont évidentes au début, quand il n'y a qu'un paladin par territoire, mais par la suite, quand les joueurs essaient d'envahir et de prendre possession des territoires de l'autre, il devient indispensable de compter les paladins contrôlés par chacun. Chaque joueur compte donc les paladins dont il contrôle la couleur. Celui qui en contrôle le plus place un château. Pas de château en cas d'égalité. (Si l'Empereur s'arrête dans un territoire dans lequel se trouve un paladin qu'aucun joueur ne contrôle, ce qui peut arriver dans les premières phases de la partie, le paladin ne compte pas.)

Conguerir les territoires adverses
La possession d'un territoire est rarement permanente. Chaque fois que le contrôle d'une couleur passe d'un joueur à l'autre, ou chaque fois que de nouveaux paladins apparaissent dans un territoires, peut causer des effets dévastateurs.
Quand l'Empereur s'arrête dans un territoire où il ya déjà un château, vérifiez qui détient la majorité en incluant le château dans le décompte comme s'il s'agissait d'un paladin du joueur qui en est actuellement le propriétaire.
Si la majorité n'a pas changé, où s'il y a égalité, tout reste en l'état; mais si la majorité a changé, le château est immédiatement retiré et remplacé par un château de l'autre joueur.

Le plus simple et le plus fréquent des cas qui mène à une prise est illustré Fig.2. Le château noir indique que Noir est actuellement en possession du territoire. Il contrôle les 2 paladins verts, alors que Blanc ne contrôle que le rouge, ce qui fait que Noir a une majorité de 3 à 1 (incluant le château). Mais que se passe-t-il si Blanc obtient plus de cubes verts que Noir à sa Cour et prend le contrôle de la couleur verte? fl aura la majorité

dans le territoire, 3 à 1 (les 3 cubes contre le château), et en conséquence, quand l'Empereur s'arrêtera sur ce territoire, Blanc pourra réclamer le territoire et substituer le château noir par l'un des siens.

exemple 2

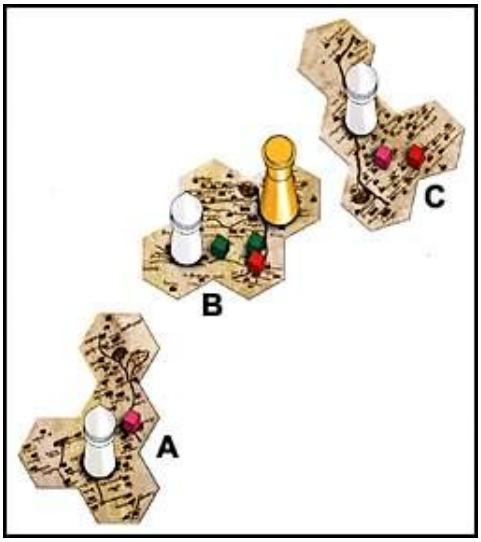
Rassembler des territoires - régions

Une des plus importantes et intéressantes possibilités du jeu est que lorsqu'un joueur bâtit des châteaux dans des territoires voisins, ils peuvent être joints pour former une nouvelle unité appelée région; et tous les paladins et châteaux des ex-territoires y sont rassemblés.

Les régions sont plus fortes et plus difficiles à conquérir que les territoires individuels, parce que l'ensemble des châteaux en faisant partie sont comptés comme paladins. Du coup elles constituent des cibles plus intéressantes, parce qu'une fois conquises tous les châteaux qu'elles contiennent changent de main.

Une fois unifiée, une région ne peut plus être divisée et est dès cet instant considérée comme une unité à part entière contenant un certain nombre de paladins et autant de châteaux que d'anciens territoires. Ceci s'applique également aux déplacements de l'Empereur: le déplacement jusqu'à une région compte pour 1, comme s'il s'agissait d'un territoire. Et si vous parvenez à conquérir d'autres territoires ou régions avoisinant une région vous appartenant, ils peuvent y être agrégés ainsi que tous les châteaux et paladins!

Dans l'exemple 3, l' Empereur est arrivé dans le territoire b, que Blanc vient juste de conquérir à Noir (c' est en fait le territoire de l'exemple 2 après la conquête). Mais Blanc possède déjà des châteaux en A et C et peut ainsi former une région compacte (il y a toujours plusieurs manières de joindre les territoires entre eux) formée de 3 territoires avec 6 paladins, dominée par 3 châteaux (exemple 4).



Exemple 3

Exemple 4

Gardez un OEIL sur les réserves de votre adversaire

Faites toujours très attention à la réserve de 7 paladins de votre adversaire: ils représentent son "potentiel" pour son prochain tour.

Par exemple, dans l'exemple 5 nous voyons les Cours des deux joueurs avec leurs réserves respectives. Dans l'état actuel des choses, Blanc contrôle les rouges (7 à 6) et les roses (8 à 5) alors que Noir contrôle les bleus (8 à 6), les jaunes (6 à 5) et les verts (5 à 3). C'est le tour de Blanc. Il voit que le contrôle de rose est sûr pour le moment, mais que celui de rouge est en danger: Noir a trois cubes rouges menaçant de prendre au tour suivant l'avantage sur les rouges que détient Blanc... Mais Blanc pou"ait défendre en introduisant 2 cubes rouges lui-même... ou bien attaquer en introduisant 2 jaunes et en prenant le contrôle des jaunes -Que vaut-il mieux? Réponse: généralement il est préférable de défendre. (Remarquez que pour faciliter le comptage, on laisse un petit espace après chaque groupe de cinq.)

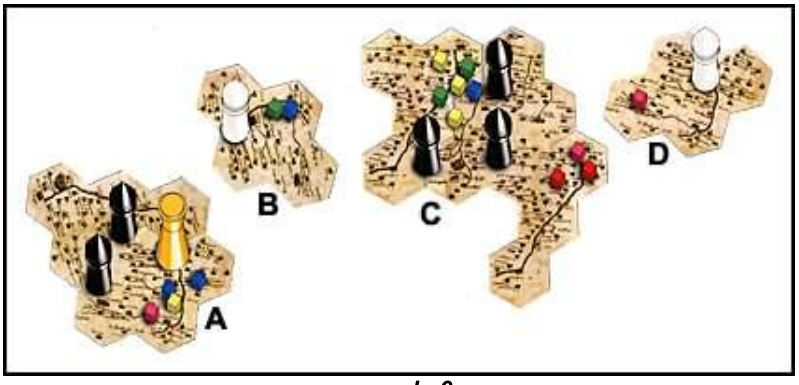
Exemple 5

Contre-attaque

Mais il n'est pas dit que la défense soit toujours la meilleure réponse: vers la fin de la partie il y a souvent des possibilités de retournement spectaculaire.

L'exemple 6 montre la situation dans les territoires correspondant à la situation dans les Cours de l'exemple 5. C'est toujours au tour de Blanc... qui est dans une position désespérée! L'Empereur est en A... Noir a deux

régions puissantes en A et C, alors que Blanc n'a que deux faibles territoires en B et D. Si c'était à Noir de jouer; la partie serait pratiquement terminée: il avancerait l'Empereur en B (où il a déjà la majorité, en dépit du château de Blanc), et unifierait A, B et C dans une vaste région surmontée de 6 châteaux noirs. Mais ce n'est pas à Noir de jouer Blanc a introduit son disque 3, et peut ainsi déplacer l'Empereur de 1, 2 OU 3 cases. Le déplacer d'une case serait suicidaire, il pense donc à gagner une sécurité temporaire en le déplaçant de 3



exemple 6

cases jusqu'en D. Mais il y a mieux.
Noir a une majorité de 9 à 3 en C, mais ceci comprend 3 cubes jaunes, ce qui est une faiblesse... et Blanc a 3 cubes jaunes dans sa réserve. Il en met donc deux à sa Cour; prend le contrôle de jaune, et introduit ensuite son 3ème cube jaune en C remportant ainsi le territoire avec une majorité de 7 à 6 (4 jaunes, 2 rouges et 1 rose contre 2 verts, 1 bleu et 3 châteaux)! Ensuite il y déplace l'Empereur; change les 3 châteaux noirs par des châteaux à lui, joint B et D à C... et d'une situation au bord de la défaite passe maître d'une puissante région de 5 châteaux!

Fin de la partie

La partie se termine par la victoire du joueur qui réussit à bâtir 10 châteaux. Mais le jeu peut aussi se terminer quand il reste moins de 4 régions sur la table. Le gagnant est alors le joueur qui, à ce stade, a bâti le plus de châteaux.

Le jeu pour 3 joueurs

Le jeu pour 3 est la version la plus exigeante parce qu'elle contient un plus grand nombre d'éléments qu'il faut continuellement surveiller C'est pourquoi nous recommandons qu'avant de jouer la version pour 3 joueurs vous essayiez au moins une fois la version pour 2 joueurs.
Les règles du jeu à 3 joueurs sont les mêmes que celles du jeu pour 2, à l'exception des points suivants:
- sont nécessaires 8 châteaux par couleur (et non 10),4 dés, 3 cartes Cour et 3 jeux de disques (un de chaque couleur). Remettez dans la boîte 2 châteaux de chaque jeu, 1 carte Cour et les deux jeux de disques restants.
- l'objectif est de bâtir 8 châteaux (et non 10). .Chaque joueur commence avec une réserve de 9 paladins (et non 7) et devra par conséquent lancer 9 dés (3 x 3).
- A chaque tour un joueur met en jeu 4 paladins (et non 3), et donc renouvelle sa réserve de 4 à la fin de chaque tour, lançant pour ce faire les 4 dés.
- La majorité dans un territoire doit être seulement relative et non absolue (vous devez avoir plus que chacun des deux autres).
- L'ordre dans lequel vous jouez est celui des nombres sur les 3 disques et c'est aussi l'ordre dans lequel vous mettrez vos disques au tour suivant.

Le jeu pour 4 joueurs

Le jeu pour 4 est la version la plus stimulante et la plus dynamique, parce qu'elle rend possible une suite pratiquement ininterrompue de surprises et de retournements de situation...
Vous jouez par paires, 2 contre 2. Les partenaires n'ont pas l'obligation d'être assis l'un en face de l'autre mais peuvent être assis à côté l'un de l'autre. Les règles sont les mêmes que celles du jeu pour 2, à l'exception des points suivants:
- Les deux partenaires utilisent le même jeu de 10 châteaux, mais ceci à part, chaque joueur utilise son propre matériel comme dans le jeu pour 2 (naturellement, les partenaires utilisent des disques de même couleur). Remettez dans la boîte 1 dé, les châteaux gris et les disques gris.
- Les 4 joueurs jouent dans l'ordre des nombres des disques qu'ils mettent; il peut ainsi arriver que des partenaires jouent l'un à la suite de l'autre.
- Chaque joueur a sa propre Cour où il aligne ses propres paladins de sa propre réserve. Il ne peut y avoir de transfert de paladins d'une Cour à l'autre.
- Le contrôle des couleurs est individuel. Une couleur ne peut être contrôlée que par un joueur: celui qui a aligné le plus de cubes de cette couleur à sa Cour. (Les cubes dans les Cours des deux partenaires ne sont pas additionnés).
- Tondis que les territoires sont contrôlés en commun par les partenaires. En vérifiant une majorité, le total de paladins contrôlés par les deux partenaires est comparé au total des deux autres. C'est le critère qui permet la construction de châteaux ainsi que la conquête de territoires et le changement de propriétaire des châteaux.
- Les joueurs devraient décider auparavant si les partenaires sont autorisés à se parler. Si c'est une partie "sérieuse" il ne devrait pas y avoir de paroles. Mais souvent les parties "pas sérieuses" sont les plus amusantes, alors...

<u>Conseils stratégiques</u>
- Jeu d'équipe. Si votre partenaire a le contrôle bien en main d'une couleur à sa Cour, ne mettez pas de paladins de cette couleur à votre Cour, mettez-les plutôt dans les territoires.
Ordre de jeu. Cet ordre est bien plus important dans une partie à 4 joueurs que dans une partie à 2 ou à 3. Dans certaines situations, jouer l'un à la suite de l'autre peut être décisif. Parfois il est même possible de jouer 4 fois de suite (les deux jouant en dernier lors d'un tour, et en premier au tour suivant).
- Soyez vigilants en défendant vos territoires. Dans une partie à 4 joueurs les territoires sont relativement faciles à capturer -en raison du plus grand nombre de paladins qui sont introduits dans les territoires, et de la possibilité des partenaires de jouer successivement.

VARIANTE

Au lieu de jété tous les dés chaque joueur est libre de choisir la couleur de l'un des dés, il jette le au les autres comme d'habitude (cette règle permet de réduire le hasard)

CAROLUS MAGNUS

Un jeu de Leo Colovini (2000)
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans

Matériel

- 15 plaquettes de terrain : ce sont les Provinces de l'empire. Elles se présentent sous 3 formes différentes qui peuvent s'assembler entre elles
- 5 jeux (2 noirs, 2 blancs, 1 gris) de jetons numérotés de 1 à 5
- 4 plaquettes avec l'image d'un château et 5 points de couleur sur la droite représentant la cour de chaque joueur
- 1 sac en toile contenant 200 cubes de bois de 5 couleurs différentes représentant les familles nobles
- 1 sac en toile contenant le pion Charlemagne (jaune), 4 dés avec une couronne sur une face et les couleurs des familles de la noblesse sur les autres faces, 5 cylindres de bois aux couleurs des familles nobles, 30 bourgs (pions en bois) de 3 couleurs (gris, noir et blanc)

Les éléments du jeu sont de préférence disposés sur la table comme indiqué ci-dessus (partie en cours)

Règle pour 2 joueurs

Préparation

- Les 15 Provinces sont disposées en cercle sur la table avec un espace entre elles.
- Au centre, on place tous les cubes et, à part, les 5 cylindres de bois.
- Charlemagne est placé sur une Province quelconque.
- Les joueurs prennent ensuite 15 cubes de bois (3 de chaque couleur) qu'ils placent au hasard sur les Province (1 cube par Province).
- Chaque joueur prend 10 bourgs d'une couleur, un jeu de jetons numérotés de la même couleur que ses bourgs, et une plaquette château.
- Les éléments non utilisés, soit 10 bourgs, 3 jeux de jetons numérotés, 2 plaquettes de château et 1 dé, sont remis dans la boîte.
- Chaque joueur lance 7 fois un dé et prend à chaque lancer un cube de la couleur indiquée par le dé (si une couronne sort, il choisit librement la couleur). Ces 7 cubes représentent la réserve de chevaliers issus de la noblesse que détient chaque joueur. Ces chevaliers sont toujours visibles pour l'adversaire.

Déroulement

Chaque tour se compose d'une phase de préparation et d'une phase d'actions.
Durant la phase de préparation, les joueurs déterminent dans quel ordre ils vont bouger durant les phases et la distance maximale de déplacement de Charlemagne. Durant la phase d'actions, chaque joueur effectue 3 actions l'une après l'autre : mettre en jeu 3 chevaliers de la réserve ; avancer Charlemagne et construire un bourg où il termine son mouvement ; lancer les dés pour ramener à 7 le nombre de chevaliers de la réserve.

Phase de préparation

Le premier joueur choisit un jeton numéroté et le place face visible devant lui à l'intérieur du cercle. Au premier tour, le hasard désigne le joueur qui commence, ensuite le joueur qui commence sera toujours celui qui a posé le chiffre le plus faible au tour précédent. L'autre joueur ne peut jamais poser un chiffre de même valeur. Les jetons sont placés les uns au-dessus des autres lors des tours suivants de manière à voir qui a joué en dernier. Au cas où chaque joueur n'aurait en sa possession que des jetons de valeur identique, c'est celui posé par le premier joueur qui fait office de valeur la plus faible. Lorsque tous les jetons ont été joués, chaque joueur les reprend en main pour poursuivre la partie comme indiqué ci-dessus.
Les chiffres ont 2 significations :

- Ils déterminent l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer, le plus petit chiffre commence.
- Ils indiquent le nombre de Province que Charlemagne pourra se parcourir au maximum.

Exemple : Andreas pose le jetons 3, Barbara le jeton 2. Barbara joue en premier et peut déplacer Charlemagne d'une ou deux Provinces. Andreas joue ensuite et pourra déplacer Charlemagne d'une, deux ou trois Provinces.

Phase d'actions

Le joueur qui a posé le jeton avec la plus faible valeur lors de la phase de préparation effectue en premier les 3 actions suivantes (le deuxième joueur effectuera ensuite ses 3 actions) :

1) **Mettre 3 chevaliers en jeu**

Le joueur choisit 3 des 7 chevaliers dans sa réserve qu'il place soit à sa cour (plaquette de château) soit sur une ou plusieurs Provinces de son choix.

Attention : une fois mis en jeu, les chevaliers ne peuvent plus être déplacés jusqu'au terme de la partie.

a) Si le joueur décide de placer ses chevaliers à la cour, il les pose en ligne en face de la couleur correspondante sur la plaquette château. L'objectif est de prendre le contrôle de l'une ou plusieurs familles de la noblesse en ayant davantage de chevaliers de même couleur que l'adversaire. En cas d'égalité, le joueur qui contrôlait la famille jusqu'alors conserve le contrôle. Le joueur qui prend le contrôle d'une famille place le cylindre de bois de la couleur de la famille sur le cercle de la couleur correspondante de sa plaquette château. Il montre ainsi qu'il a le contrôle sur tous les chevaliers de cette couleur répartis dans les Provinces.

b) L'autre possibilité est de placer les chevaliers directement sur des Provinces. Ceci est important pour le contrôle des Provinces. C'est le cas lorsqu'un joueur a sur la Province la majorité de chevaliers de la couleur qu'il contrôle. C'est aussi risqué car on peut perdre le contrôle sur une famille en cours de partie. Et bien sûr, chaque chevalier sur une Province est un chevalier de moins à sa cour. Il est donc recommandé de ne pas envoyer trop tôt dans la partie ses chevaliers dans les Provinces. En fin de partie, le nombre de chevaliers dans les Provinces peut en revanche devenir déterminant.

Note : il est possible de placer une partie des chevaliers à la cour et le reste dans une ou plusieurs Provinces.

2) Déplacer Charlemagne

Lorsque les 3 chevaliers ont été mis en jeu, le pion Charlemagne est avancé dans le sens des aiguilles d'une montre d'au moins une Province et d'au plus autant que le chiffre du jeton posé par le joueur lors de la phase de préparation. Si au terme de son mouvement Charlemagne se trouve dans une Province où le joueur détient une majorité de chevaliers dont il contrôle la famille, il peut y placer un bourg. Mais attention, si la majorité est contrôlée par l'adversaire, c'est ce dernier qui place un bourg (voir *Bourgs et Provinces*)

3) Compléter la réserve de chevaliers

Lorsque le joueur a déplacé Charlemagne, il lance 3 dés et prend dans sa réserve un chevalier de chaque couleur indiquée par les dés (une couronne permet de choisir librement la couleur). Son tour est terminé et le second joueur effectue ses 3 actions. Lorsqu'il a terminé, un nouveau tour de jeu commence avec la phase de préparation. Le joueur qui avait placé le jeton avec la valeur la plus faible au tour précédent choisit en premier le jeton qu'il pose.
Au cas où tous les chevaliers d'une couleur en réserve au centre sont épuisés, chaque joueur remet au centre un nombre identique de chevaliers de cette couleur (pris à la cour de préférence, et non dans la réserve personnelle).

Bourgs et Provinces

Bourgs

Pour gagner, il faut surtout construire des bourgs. 2 conditions sont à respecter:

1) le joueur doit avoir la majorité de chevaliers dont il contrôle la couleur sur la Province.
2) Le pion Charlemagne doit terminer son mouvement sur cette Province.

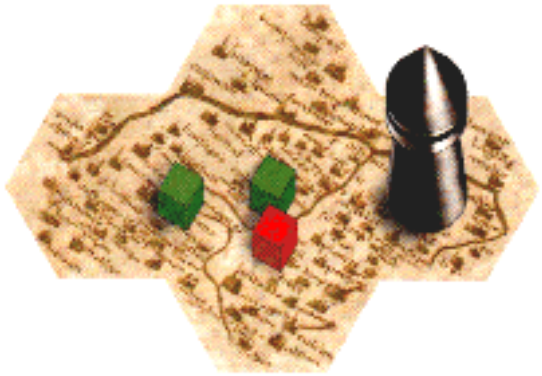
En début de partie, les majorités sont facilement identifiables. Par la suite, chaque joueur compte le nombre de chevaliers qu'il contrôle et celui qui en a le plus est majoritaire. En cas d'égalité, aucun joueur ne peut construire de bourg. Si le pion Charlemagne termine son mouvement sur une Province où les chevaliers ne sont contrôlés par aucun joueur (ce peut être le cas en début de partie surtout), il n'y a pas de construction possible. Un seul bourg peut être construit par Province.

Prendre le contrôle d'une Province

Une Province change souvent de main dans la partie. Chaque changement de contrôle sur une famille, chaque chevalier amené dans une Province peut modifier les majorités.

Lorsque le pion Charlemagne termine son mouvement où un bourg a déjà été construit, ce dernier compte comme un chevalier. Pour le calcul de la majorité, le bourg s'ajoute aux chevaliers de son propriétaire.

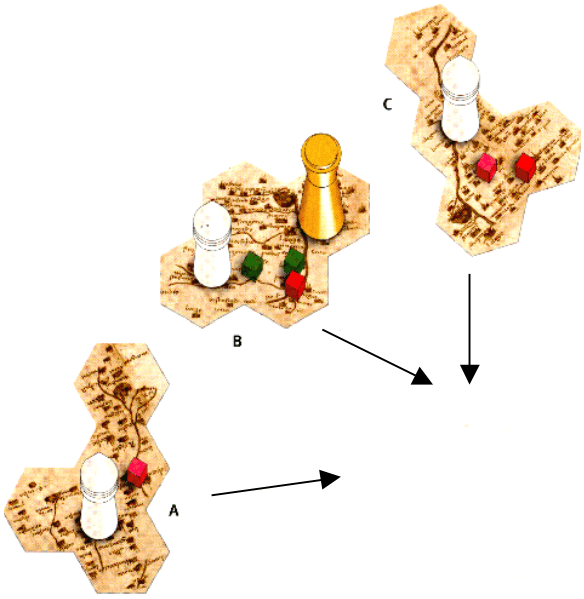
Si le propriétaire du bourg est majoritaire, ou s'il y a égalité, rien ne se passe. Si l'adversaire a la majorité, il retire le bourg en place et le remplace par un bourg de sa couleur.



La figure ci-contre montre la situation la plus fréquente dans laquelle la prise d'une région peut être effectuée.
Le joueur qui a le bourg noir contrôle les deux pions verts, son adversaire le pion rouge. Noir a donc une majorité de 3 contre 1 (en comptant le bourg). Si son adversaire prend le contrôle de la famille verte, il prend le contrôle de la Province à une majorité de 3 contre 1 (les 3 pions contre le bourg) et pourra, lorsque Charlemagne s'arrête dans cette province, remplacer le bourg noir par un bourg blanc.

Création de régions

Lorsque les bourgs de plusieurs Provinces voisines (dans le sens du jeu s'entend) sont détenus par un même joueur, ces Provinces sont immédiatement réunies pour former une région. Les bourgs et les chevaliers présents dans les Provinces restent en place et font alors partie de la région nouvellement constituée.
Les régions sont plus difficiles à prendre car elles contiennent autant de bourgs qu'il y a de Provinces, qui comptent comme des chevaliers pour le calcul des majorités. Elles sont en revanche des cibles privilégiées car un changement de propriétaire fait basculer tous les bourgs dans le camp adverse.
Une fois constituée une région ne peut plus être séparée. D'autres Provinces peuvent toutefois venir s'adjoindre à une région pour autant que le joueur qui a la majorité dans une région a également la majorité et un bourg dans une province voisine à la région. Pour le déplacement du pion Charlemagne, une région compte comme une case au même titre qu'une Province.



Dans la figure ci-contre, Charlemagne est dans la Province B et blanc a pris cette Province à noir. Comme blanc contrôle les Province A et C, il réunit les 3 Provinces en une seule région (figure ci-dessous).

Estimer les forces adverses

Il est indispensable de garder constamment un œil sur la réserve de chevaliers de l'adversaire car elle indique les possibilités dont il dispose au tour suivant.

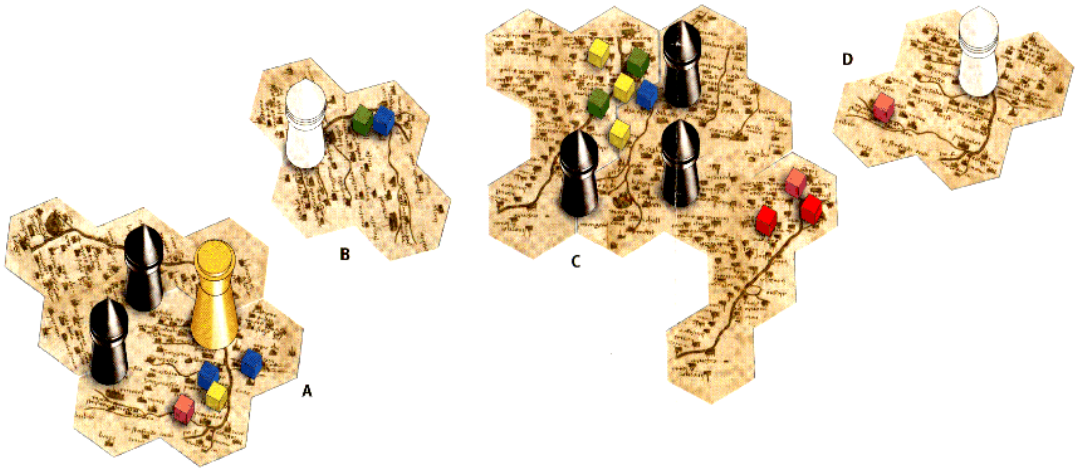
La figure ci-dessus montre la cour des deux joueurs. Actuellement blanc contrôle les familles rouge (7 pions contre 6) et rose (8 pions contre 5). Noir contrôle les 3 autres familles (bleu, jaune et vert). C'est au blanc de jouer. Il a en réserve 1 rose, 1 vert, 3 jaunes et 2 rouges. Il voit que son contrôle sur rose est assuré, mais que le contrôle sur rouge est en danger (noir a 3 pions rouges, 2 bleus, 1 vert et 1 rose en réserve). Blanc peut se défendre en plaçant 2 pions rouges. Il peut aussi attaquer en posant 2 pions jaunes et prendre ainsi le contrôle de cette famille. En général, la défense peut s'avérer meilleure que l'attaque.

Truc : laissez un espace tous les 5 pions, pour une meilleure vision des forces)

.

Contre-attaques

Dans ce jeu, la défense n'est pas toujours la meilleure possibilité. En fin de partie particulièrement, des possibilités intéressantes de renversement de majorités s'offrent aux joueurs.



La figure ci-dessus montre la situation dans les Provinces. Blanc joue et il est dans une position difficile. Charlemagne est en A et Noir contrôle en effet les régions A et C alors que Blanc contrôle les deux Provinces B et D. Si c'était au tour du Noir, il aurait pratiquement partie gagnée en déplaçant Charlemagne en B où il a une majorité malgré le bourg Blanc. Il pourrait ainsi réunir les régions A et C et la Province B. Néanmoins, c'est au tour de Blanc qui a joué un jeton 3. Il peut donc avancer Charlemagne de 1, 2 ou 3 cases. L'avancer d'une case serait un suicide. Il envisage donc de déplacer Charlemagne de 3 cases, soit jusque dans la Province D pour se mettre en sécurité. Mais il aurait mieux à faire. Noir a une majorité en C de 9 contre 3 et cette majorité repose sur 3 pions jaunes et Blanc a 3 pions jaunes dans sa réserve. Il place 2 pions jaune à sa cour, prend ainsi le contrôle de la famille jaune, et 1 pion jaune sur C, ce qui lui permet de prendre la majorité en C avec 7 contre 6 (4 jaunes, 2 rouges, et 1 rose contre 2 verts, 1 bleu et 3 bourgs). Il déplace Charlemagne en C, prend la majorité, remplace les 3 bourgs noirs contre 3 bourgs blancs et réunit la région C avec les Provinces B et D.

Fin de partie

La partie se termine avec la victoire du premier joueur qui parvient à construire ses 10 bourgs. Il se termine également au moment où il n'y a en tout et pour tout plus que trois régions sur la table. Le joueur qui a le plus de bourg est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il n'y a pas de vainqueur.

Règles pour 3 joueurs

Les règles pour 3 joueurs sont identiques à celles pour 2 joueurs avec toutefois les modifications suivantes :

- Chaque joueur ne prend que 8 bourgs d'une couleur (au lieu de 10). Les 4 dés sont utilisés, 3 plaquettes château et 3 jeux de jetons (1 par couleur).
- Le but est donc de construire 8 bourgs.
- Chaque joueur a une réserve de 9 chevaliers (au lieu de 7) et lance donc au début de la partie 9 dés.
- À chaque tour, chaque joueur met en jeu 4 chevaliers (au lieu de 3) et remet 4 chevaliers dans sa réserve en lançant les 4 dés.
- Pour contrôler une Province ou une région, il suffit d'avoir la majorité relative et pas absolue, c'est-à-dire avoir plus de points que chacun des autres joueurs pris séparément et pas avoir plus de points que la somme des points des 2 autres joueurs.
- L'ordre du tour est déterminé par la valeur des jetons posés sur la table. Celui qui a mis la plus faible valeur commence et celui qui a mis la plus grande valeur est le dernier à jouer.

Règles pour 4 joueurs

Une partie à 4 se joue en équipe de 2 joueurs. Les membres d'une même équipe ne doivent pas obligatoirement s'asseoir face à face. Les règles pour 2 joueurs sont maintenues avec les ajouts suivants :

- Chaque équipe a 10 bourgs d'une couleur, sinon, chaque joueur prend le même nombre de pions que pour le jeu à 2. Les jeux de jetons numérotés des membres d'une même équipe sont de même couleur.
- L'ordre du tour de jeu est déterminé par la valeur croissante des jetons posés comme pour 2 ou 3 joueurs. Il peut donc arriver que les deux joueurs d'une même équipe jouent l'un après l'autre.
- Chaque joueur a sa propre cour (plaquette château) où il place les chevaliers de sa réserve. Les échanges de chevaliers entre joueurs sont interdits.
- Un seul joueur peut contrôler une famille : celui qui a le plus de chevalier de même couleur à sa cour. Les chevaliers de même couleur des 2 membres d'une équipe ne sont pas additionnés.
- Pour le contrôle d'une Province ou région en revanche, les chevaliers des 2 joueurs d'une même équipe sur la case sont additionnés. L'équipe qui contrôle le plus de chevaliers dans une Province ou région peut y construire ou prendre un bourg.
- Les joueurs doivent décider avant le début de la partie si les partenaires peuvent se consulter entre eux ou non. Le jeu a un piment particulier si tout échange d'information entre partenaire est interdit.

Notions de tactique

Dans une partie à 4 si un des partenaires d'une équipe contrôle une famille, l'autre joueur de l'équipe ne devrait en aucun cas placer à sa cour des chevaliers de cette famille, mais les placer sur les Provinces ou régions.

Ordre du tour

Il est encore plus important à 4 joueurs qu'à 3 ou 2. Dans certaines situations, il peut être capital que les 2 partenaires jouent l'un après l'autre. Il est même possible de jouer 4 fois de suite lorsque les 2 partenaires jouent l'un après l'autre en dernier dans un tour puis en premier dans le suivant.

Défendre les Provinces et régions

Dans le jeu à 4, une prise de contrôle adverse sur une Province ou une région est plus facile car davantage de chevaliers sont mis en jeu directement sur les cases et que les partenaires ont souvent la possibilité de jouer l'un à la suite de l'autre.

Variante 1	Les pions ne sont pas tirés au hasard. Chaque joueur peut décider librement des pions qu'il pioche. Attention, avec cette solution le jeu devient très tactique et beaucoup plus long.
Variante 2	En début de partie, les pions sont tirés normalement avec le dé. Les pions ainsi tirés sont mis dans un sac puis tirés au hasard pour en faire des tas de trois pions (un tas de plus que le nombre de joueurs). Lorsqu'un joueur déplace Charlemagne, il peut choisir un des tas et le prendre en guise de réserve. Sur les tas restants, on rajoute un pion pris au hasard dans le sac et on reconstitue (en tirant au hasard) un tas de trois pions pour remplacer celui pris par le joueur. Si un joueur choisit un tas dont le nombre de pions est supérieur à trois, il prend trois pions de son choix dans ce tas, les autres pions sont remis dans le sac.

Traduction : Pierre Berclaz / www.geniedelalampe.org
Mise en page/corrections : mattintheweb@club.fr