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

Terra Turrium

Un jeu de Wolfgang Kramer (Kosmos)
Pour 2 à 4 joueurs / Durée : environ 1h30

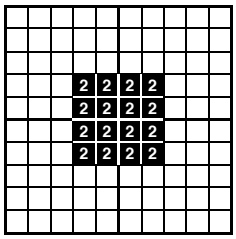
Principe du Jeu

Les joueurs élèvent des **constructions** à l'aide de cubes. Le premier à placer ses **6 drapeaux** (représentés juste par leur hampe) sur **6 tours de tailles différentes** est déclaré vainqueur.

Préparation

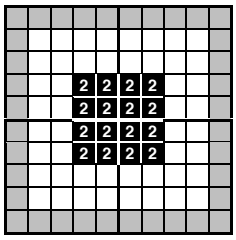
Placer les cubes de construction sur le plateau de jeu, selon le nombre de joueurs :

- à 4 joueurs :



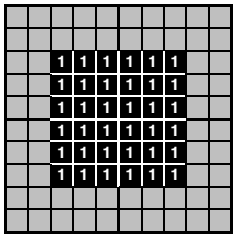
Placer **2 cubes** sur chacune des 16 cases centrales (**4x4**).
Les **100 cases** pourront toutes être utilisées pendant la partie.

- à 3 joueurs :



Placer **2 cubes** sur chacune des 16 cases centrales (**4x4**).
La **rangée extérieure** ne sera **pas utilisée** pendant la partie.

- à 2 joueurs :



Placer **1 cube** sur chacune des 36 cases centrales (**6x6**).
Les autres cases, donc les **2 rangées extérieures**, ne seront **pas utilisées**.

Chaque joueur choisit ensuite une couleur et dispose ses 6 drapeaux sur le **territoire** correspondant.

- à 3 joueurs, un terrain reste inoccupé

- à 2 joueurs, chacun occupe 2 territoires, mais n'a toujours que 6 drapeaux

Chaque joueur reçoit également un **marqueur d'Agression** qu'il place sur la **première case** de son territoire, sur le bord du plateau.

Déroulement du jeu

Chaque tour de jeu se déroule en **3 phases** :

1. Prendre un ou plusieurs cubes
2. Poser le ou les cubes
3. Déplacer un drapeau

Le premier joueur, tiré au sort, effectue les 3 phases **dans l'ordre**.
Le jeu se poursuit ensuite dans le **sens horaire**.

1. Prendre un ou plusieurs cubes

On ne peut **jamais** retirer **plus de 3 cubes** du plateau de jeu dans le même tour.
De plus, on ne peut prendre qu'**un seul cube dans les territoires adverses** à chaque tour. On peut prendre autant de cubes qu'on le souhaite de son propre territoire, mais toujours dans la limite d'un total de 3 cubes par tour.

- à 3 joueurs, traiter le territoire inoccupé comme un territoire adverse
- à 2, un joueur peut prendre les 3 cubes librement dans ses 2 territoires

On ne peut **jamais prendre un cube occupé** par un drapeau.

Sur les territoires adverses, la règle suivante doit toujours être respectée : **seuls les cubes des constructions extérieures peuvent être retirés du plateau**. Une construction est considérée comme **extérieure** si on peut tracer une ligne entre sa base et le bord du plateau sans traverser une autre construction. Si le cube inférieur d'une construction n'est pas extérieur, aucun des cubes de cette construction ne peut être pris, même si le cube supérieur est libre.
Note : dans son propre territoire, un joueur peut prendre n'importe quel cube libre.

2. Poser le ou les cubes

Après avoir retiré des cubes du plateau, le joueur les place sur n'importe quelles cases ou constructions libres. Ces cubes peuvent être empilés les uns sur les autres, ainsi que placés dans un territoire adverse. Ils ne peuvent toutefois pas être gardés pour être joués plus tard.

3. Déplacer un drapeau

Pour cette phase, le joueur dispose de **5 points de mouvement** qu'il peut répartir librement entre ses drapeaux. Les points ne doivent pas obligatoirement être tous dépensés, mais ceux non-utilisés ne peuvent pas être reportés sur les tours suivants.

Déplacer un drapeau d'**une case** coûte **1 point**. Les mouvements en diagonale sont interdits, seuls les **déplacements orthogonaux** sont autorisés. On ne peut déplacer un drapeau que sur les cases sur lesquelles se trouvent une construction (un ou plusieurs cubes). Il ne peut toujours y avoir qu'**un seul drapeau par construction,** et un drapeau ne peut pas traverser une construction déjà occupée.

Passer sur une construction plus haute ou plus basse est possible, à condition que la différence de hauteur ne soit que d'un seul cube. **Une marche de plus d'un cube ne peut jamais être franchie**.

On peut traverser un territoire adverse à tout moment, ainsi qu'y créer une tour (planter un drapeau).

Capturer un drapeau

Un joueur peut **capturer** un drapeau adverse en se déplaçant sur la tour occupée par ce drapeau, mais cela coûte des **points de mouvement supplémentaires** :

- si le drapeau capturé est à **égale hauteur**, la capture coûte **1 point** supplémentaire
- si le drapeau capturé est **plus haut**, cela coûte **2 points** supplémentaires
- si le drapeau capturé est **plus bas**, cela ne coûte **aucun point** supplémentaire

On peut capturer plusieurs drapeaux durant le même tour si les points de mouvement le permettent.

Attaquer et Défendre

Si un joueur capture un drapeau adverse sur son propre territoire, on considère qu'il **défend**. Au contraire, si on capture un drapeau sur un territoire **adverse**, il s'agit d'une **attaque**, qui doit être comptabilisée à l'aide du marqueur d'Agression. Chaque joueur a le droit d'effectuer **un maximum de 5 attaques** au cours de la partie.
Note : Capturer plusieurs drapeaux en territoire adverse au cours du même tour ne compte que pour une seule attaque.

Remettre en jeu un drapeau capturé

Les drapeaux capturés sont rendus à leur propriétaire. Ce dernier pourra les remettre en jeu à son tour, au cours de la 3e phase, en le plaçant sur n'importe quelle **construction extérieure libre**. Remettre un drapeau capturé en jeu coûte **1 point** de mouvement.

Fin du jeu

Le premier joueur qui parvient à placer ses 6 drapeaux sur **6 tours de hauteurs différentes** (la plus petite doit être composée d'un seul cube et la plus haute de 6), quel que soit l'emplacement de ses tours, est déclaré vainqueur.

Les joueurs qui n'auraient pas encore joué le même nombre de tours peuvent jouer une dernière fois. S'ils remplissent eux aussi les conditions de la victoire à la fin de ce tour, ils sont également déclarés vainqueurs.

Variante de Burgenland

Dans cette variante, aucune capture n'est autorisée avant qu'un joueur n'ait posé ses drapeaux sur une tour de 5 cubes, deux tours de 4, une de 3, une de 2 et une de 1. Après cela, les joueurs n'ont le droit d'effectuer que de 2 captures pour le reste de la partie.

Lexique :

Attaquer : capturer un drapeau sur un territoire adverse

Capturer : déplacer un de ses drapeaux sur un drapeaux adverses (cela peut coûter des points de mouvement supplémentaires)

Case : emplacement du plateau de jeu sur lequel les cubes sont posés

Construction : empilement d'un ou plusieurs cubes sur une case

Construction libre : construction sur laquelle n'est pas posé de drapeau (contraire de Tour)

Défendre : capturer un drapeau sur son propre territoire

Extérieure : une construction est considérée comme extérieure si on peut tracer une ligne entre sa base et le bord du plateau sans traverser une autre construction

Tour : construction sur laquelle est posé un drapeau (contraire de Construction libre)

Territoires : un territoire représente ¼ du plateau de jeu et est symbolisé par une zone de couleur sur le bord du plateau

Ludibay

Traduction : mattintheweb@club.fr