

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 (Saône-et-Loire), 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.


**ESCALE À
JEUX**

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



Les règles du jeu

Beaugency

De Wolfgang Lehmann
pour 2 joueurs à partir de 8 ans



EASYPLAY Pour 2



Schmidt

But du jeu

Chaque joueur construit trois châteaux forts : un rouge, un bleu et un jaune. Chaque château fort est composé d'une suite de cartes de château fort obtenues en lançant les dés et en avançant la « couronne royale ». Les cartes ont des valeurs différentes.

Mais il ne suffit pas de posséder des châteaux forts de grande valeur. En effet, ce n'est que lors d'une évaluation que l'on compare deux châteaux forts de la même couleur et c'est celui qui possède le meilleur château fort à ce moment-là qui gagne des points !

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 pion « couronne »
- 2 pions (1 blanc et 1 noir)
- 7 dés (1 blanc, 1 noir et 5 dés spéciaux en rouge)
- 57 cartes (trois couleurs : à chaque fois 4 x grande tour, 3 x maison, 3 x petite tour et 9 x muraille)

Préparatifs

Posez le plateau de jeu entre les deux joueurs.

Placez la couronne sur la case  de n'importe quelle couleur ainsi que les pions noir et blanc sur la case zéro du compteur de points.

Classez les cartes de bâtiment et les cartes de muraille en fonction de leur couleur et leur valeur (face visible) et placez les douze piles à côté du plateau de jeu.

Posez les cinq dés spéciaux rouges sur la grande case couronne au centre de la tapisserie.

Chaque joueur reçoit un dé de sa couleur ainsi qu'une muraille en rouge, en jaune et en bleu qu'il place devant lui sur la table pour pouvoir ensuite construire trois châteaux forts lors de la partie (voir l'illustration).

Le joueur dont le nom est le plus moyenâgeux commence la partie.

Déroulement de la partie

Lorsque vient le tour d'un joueur, il lance le dé de sa couleur et déplace le pion « couronne » en fonction du nombre de cases indiqué par le dé en suivant le sens des aiguilles d'une montre. La case où s'arrête la couronne indique quelle carte ou combien de dés spéciaux le joueur peut prendre.



Si le joueur déplace la couronne sur une case de muraille, il peut compléter son château fort par une carte de muraille de la couleur correspondante. Mais il peut aussi choisir de prendre, à la place, un dé spécial, qui correspond à la valeur de la carte.



Si le joueur déplace la couronne sur une case de bâtiment (tour ou maison), il peut compléter son château fort avec le bâtiment correspondant de la même couleur en respectant les règles de construction (voir le paragraphe suivant).



Wert 2



Wert 3



Wert 5

Mais il peut aussi choisir de prendre, à la place, autant de dés spéciaux que la valeur de la carte.

Les règles de construction : on peut commencer à bâtir le château fort avec n'importe quelle carte. (Au début, les deux joueurs reçoivent une muraille par couleur, voir le paragraphe sur les préparatifs). On ne peut élargir un château fort qu'en rajoutant une carte à l'extrémité droite ou gauche de la rangée de cartes. (Seule exception : s'il y a un espace vacant; mais cela ne peut arriver que pendant une phase avancée de la partie et sera expliqué plus tard.) On peut poser une carte de bâtiment uniquement à côté d'une carte de muraille. Les cartes de murailles peuvent être posées à tout moment. Les joueurs ne doivent pas prendre une carte qu'ils ne peuvent pas poser tout de suite.

Les dés spéciaux : au lieu de rajouter une carte à ses châteaux forts, on peut aussi choisir de prendre autant de dés spéciaux que la valeur du bâtiment/de la muraille (c'est-à-dire 1 dé au lieu d'une muraille, 3 dés au lieu d'une maison, et ainsi de suite). S'il n'y a pas assez de dés sur le plateau de jeu, on prend les dés spéciaux manquants chez l'autre joueur. Au cas où celui-ci n'a plus de dés, le joueur doit se contenter des dés disponibles.

On peut, si on le souhaite, lancer un ou plusieurs de ces dés spéciaux en même temps que son propre dé pour ensuite en choisir un dont on exécute le résultat. Après avoir lancé un ou plusieurs dés spéciaux (qu'il ait utilisé le résultat ou non), le joueur doit les replacer sur le plateau de jeu.



Sur le plateau de jeu, il y a deux couronnes de chaque couleur. Si le pion « couronne » s'arrête sur l'une de ces cases, les joueurs peuvent choisir s'ils veulent ou non exécuter une évaluation. S'il s'agit d'une case « couronne seule » , ils **doivent** procéder à l'évaluation. Dans le cas où le pion s'arrête sur une case « couronne/muraille » , le joueur **peut** décider s'il veut exécuter une évaluation, prendre une muraille ou plutôt un dé. Lors de l'évaluation, on compare les deux châteaux forts de la couleur qui correspond à la case sur laquelle se trouve la couronne. On détermine la valeur totale du château fort de chaque joueur. Le joueur dont le château fort a le plus de valeur peut avancer son pion sur le compteur de points d'autant de cases que la différence (entre les deux valeurs totales).

Attention : si on se trouve sur une case « couronne/muraille »  et qu'on décide de procéder à une évaluation, on ne doit pas prendre de carte de muraille ou de dé spécial.

Déroulement d'un tour

Si c'est au tour d'un joueur, il lance son dé puis déplace la couronne dans le sens des aiguilles d'une montre d'autant de cases que la valeur indiquée par le dé. Ensuite, il prend soit la carte correspondante, soit les dés spéciaux, soit, le cas échéant, procède à une évaluation. Le joueur peut relancer le dé autant de fois qu'il le souhaite et avancer la couronne en fonction du résultat. (Après chaque lancement de dé, il peut naturellement aussi exécuter l'action correspondante.)

Mais attention : dans un même tour, on ne peut agir que dans **un seul domaine de couleur** !

En d'autres termes : si, après le premier lancement de dé, le pion « couronne » s'arrête sur une case **bleue**, il doit s'arrêter uniquement sur des cases **bleues** après les lancements de dé suivants. Le joueur doit donc estimer le risque et arrêter de lancer le dé au bon moment ou bien utiliser en plus des dés spéciaux. Car attention, si la couronne se retrouve sur une case de la couleur suivante (jaune), le joueur dont c'est le tour doit retirer celle des deux cartes extérieures de son château fort bleu ayant le plus de valeur et la replacer dans la pioche à côté du pla-

teau de jeu. (Cas particulier : si le joueur n'a plus de cartes d'une couleur, il n'a pas besoin de retirer de carte de cette couleur.) Si un joueur quitte son domaine de couleur, la case qu'il atteint n'a pas de fonction (c'est-à-dire qu'il ne peut ni prendre une carte ou un dé spécial ni procéder à une évaluation). Ensuite, c'est au tour de l'autre joueur.

Tôt ou tard, de nombreuses cartes qui se trouvaient à côté du plateau de jeu disparaissent, puisque les joueurs les utilisent pour leurs constructions. Si le dé indique une carte qui ne se trouve plus à côté du plateau de jeu, le joueur peut prendre cette carte de château fort à son adversaire pour l'intégrer dans son propre château fort. Au cas où ce n'est pas possible, parce que le joueur possède déjà lui-même tous les exemplaires de cette carte, il doit, à la place, prendre des dés spéciaux.

Par conséquent, il peut arriver qu'il y ait un espace vacant dans le château fort d'un joueur. Aussi longtemps que cet espace vacant n'est pas comblé (en lançant le dé de façon à obtenir la carte adéquate), on ne peut, lors d'une évaluation, prendre en considération que la part de ce château fort ayant la plus forte valeur !

Exemple : si on exécute une évaluation maintenant, le joueur droit a 17 points, tandis que le joueur gauche en a seulement 3. Par conséquent, le joueur droit peut avancer son pion de $17-3=14$ cases sur le compteur de points.



Fin de la partie

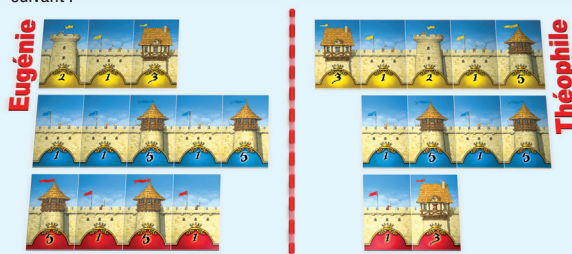
La partie se termine au moment où un joueur atteint le roi, c'est-à-dire qu'il a obtenu 30 points ou plus. Ce joueur a gagné la partie.

Un tuyau concernant la tactique

Quelquefois il vaut mieux faire avancer la couronne seulement d'un petit pas, même si on aurait la chance de relancer le dé sans risque. De cette façon, on peut avoir de l'influence sur la couleur que l'autre joueur utilisera pendant son tour (voir aussi l'exemple suivant).

Exemples de tours dans une partie avancée

Au départ, la couronne se trouve sur la maison bleue ; les cinq dés spéciaux se trouvent sur le plateau de jeu. Les châteaux forts des joueurs ont l'aspect suivant :



C'est au tour d'Eugénie. Elle obtient un 3 – la couronne se déplace sur la deuxième case de muraille jaune. Comme elle a un château fort rouge ayant beaucoup de valeur, elle veut procéder à une évaluation le plus vite possible. Pour cette raison, elle prend un dé spécial et décide de déjà terminer son tour.

Maintenant, Théophile est forcé de rester dans le domaine jaune pour son tour, mais il ne veut pas sacrifier la grande tour de son château fort jaune. Il lance le dé et obtient un 5 – la couronne se trouve donc sur la maison jaune. Pas de chance ! Tel que le jeu se présente, il ne peut pas agrandir son château fort jaune par un bâtiment. Au lieu de cela, il prend trois dés spéciaux et décide de ne pas relancer le dé. C'est donc au tour d'Eugénie.

Elle lance en même temps son dé et le dé spécial qu'elle possède encore. Elle obtient un 4 et – un 6 ! Ça y est ! La couronne se déplace sur une case « couronne », et les deux joueurs procèdent à l'évaluation des châteaux forts rouges. Le château fort rouge d'Eugénie représente 8 points de plus que celui de Théophile. C'est pourquoi, elle peut faire avancer son pion de 8 cases sur le compteur de points. Elle remplace le dé spécial sur le plateau de jeu. Ensuite, elle relance le dé et obtient un 3. Eugénie rajoute une petite tour rouge à son château fort. Puis, elle termine son tour, car elle ne veut pas risquer de devoir se séparer de sa grande tour qui se trouve en bout de rangée.

Maintenant, c'est au tour de Théophile. Il lance le dé et obtient un 4. Plutôt qu'une muraille bleue, il prend un quatrième dé spécial et puis lance tous les cinq dés. Il obtient le 6 espéré ! La couronne se déplace sur la grande tour bleue. Comme toutes les cartes de ce bâtiment se trouvent déjà en jeu, il peut enlever la carte du milieu du château fort d'Eugénie. Lors de la prochaine évaluation des châteaux forts bleus, Théophile obtiendra donc beaucoup de points ! « Si nous procédons à une telle évaluation ! », dit Eugénie en colère et prend son dé ...