

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Nouveau monde

Un jeu rusé pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Les habitants de Carcassonne partent vers de nouveaux rivages et de lointaines contrées. Les joueurs parcourent les territoires environnants, affrontent les dangers de la haute mer et des montagnes et explorent le vaste pays. Une manière d'agir stratégique et les aptitudes de sa troupe, composée de marins, de voleurs et d'explorateurs, sont déterminants pour le succès du joueur.

→ Matériel

- 84 tuiles représentant des paysages (dont une tuile de départ dont le verso est bleu): plaines, montagnes et mers. Les villes sont situées sur les côtes.

- 25 pions = membres de troupe (5 couleurs)

Chaque membre de votre troupe peut être employé en tant qu'explorateur (dans les plaines), voleur (dans les montagnes), ou marin (sur les mers).

Un pion par couleur est utilisé en tant que compteur de points.

- Un tableau d'évaluation

Ce tableau sert à compter les points

- 5 tableaux donnant un aperçu général

- Une règle de jeu

→ But du jeu

Les joueurs posent chacun leur tour une tuile. Des paysages composés de plaines, de montagnes et de surfaces maritimes se forment, sur lesquels les joueurs placent leurs pions afin de marquer des points. Puisqu'on peut marquer des points pendant le jeu ainsi qu'à la fin du jeu, le gagnant n'est déterminé que lors du décompte final.

→ Préparation

La tuile de départ est placée au milieu de la table. Les autres tuiles sont mélangées et réparties en plusieurs pioches, face cachée, de façon à ce que chaque joueur y ait accès. Le tableau d'évaluation est placé au bord de la table.

On distribue à chaque joueur les 5 pions représentant les membres de sa troupe, de la couleur de son choix, et chacun place l'un des ses pions sur la case zéro du tableau d'évaluation. Les pions restants constituent son stock.

Le plus jeune joueur décide qui commence.

→ Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à qui c'est le tour effectue les actions suivantes **dans cet ordre**:

1. Le joueur **doit** tirer une tuile et la poser.
2. Le joueur **peut soit** poser un pion sur cette tuile **ou** marquer des points en retirant un pion d'une autre tuile (qu'il avait donc posée auparavant) [Important: il n'est pas possible d'effectuer les deux actions]. Son tour se termine alors et c'est au tour du joueur suivant.

❶ Poser les paysages

Le joueur **doit** poser une tuile.

Il pioche une tuile dans l'une des piles de son choix. Il la retourne et la montre aux autres joueurs (pour qu'il puisse le "conseiller"). Ensuite, il pose la carte de paysage à côté des cartes qui se trouvent déjà sur la table en les faisant correspondre.

Il doit respecter les règles suivantes:

- la nouvelle tuile (encadrée en rouge dans les exemples illustrés) doit être posée de façon à ce que minimum un côté soit adjacent à une ou plusieurs tuiles déjà placée(s).
- la nouvelle tuile doit être posée de façon à ce que chaque plaine, montagne ou mer soit prolongée.

Illustration en haut à gauche: la plaine est prolongée

Illustration en bas à gauche: la montagne est prolongée

Illustration au milieu: la montagne est prolongée d'un côté, la mer est prolongée de l'autre côté

Illustration à droite: Pose **non** autorisée

S'il advient qu'une tuile ne puisse pas être placée (ce qui arrive rarement), on la retire du jeu et le joueur en pioche un autre.

❷ Poser un pion ou le retirer

2.1. Poser un pion

Lorsque le joueur a posé sa tuile, il **peut** poser un pion.

Il doit respecter les règles suivantes:

- Il n'a le droit de ne poser qu'un seul pion
- Il doit le prendre de son stock
- Il n'a droit de le poser que sur la tuile qu'il vient juste de placer
- Il doit décider sur quelle partie de la tuile il le pose. Soit en tant que...

Explorateur

Voleur

Marin

illustration de gauche

illustration du milieu

illustration de droite

dans une plaine

dans la montagne

sur une surface maritime

- Il ne peut placer son pion sur la partie de son choix que si il n'y a pas encore d'autre pion (qu'il s'agisse de son propre pion ou celui d'un autre joueur) sur la plaine, la montagne, ou sur la mer qu'il a prolongée avec sa tuile et ceci indépendamment de la distance qui le sépare de l'autre pion. Les deux exemples suivants expliquent cette règle:

illustration de gauche

Le joueur rouge ne peut que poser un marin, car la montagne est déjà occupée par un voleur (bleu).

illustration de droite

Le joueur rouge peut poser un explorateur ou un voleur, mais pas un marin, car la mer est déjà occupée (par un pion bleu).

2.2. Evaluation d'une région

Au lieu de poser un pion, le joueur **peut** reprendre un pion qu'il avait posé auparavant pour marquer les points correspondants. Il déplace son pion sur le tableau d'évaluation en fonction des points qu'il marque. Il retire le pion de la tuile et le met dans son stock. Il pourra le placer au tour suivant.

Le joueur peut retirer son pion de chaque paysage, indépendamment du fait que le paysage soit achevé ou pas.

- Plaines

Les plaines non achevées rapportent 1 point par tuile figurant un paysage de plaine. Les plaines peuvent quand même continuer de s'étendre et être achevées.

Les plaines achevées (= plaines complètement entourées par la montagne ou/et la mer) font marquer 2 points par tuile figurant un paysage de plaine. Les plaines achevées ne peuvent plus croître ni en surface ni en valeur.

Dans les deux cas, les villes n'ont aucune influence sur la valeur d'une plaine.

Les plaines achevées composées de deux tuiles ne font marquer que 2 points!

illustration de gauche

Plaine non achevée:

Elle est composée de 4 tuiles.

Le joueur rouge retire son explorateur et marque 4 points.

illustration de droite

Plaine achevée:

Elle est composée de 5 tuiles.

Le joueur rouge retire son explorateur et marque 10 points.

illustration en bas à gauche

Plaine achevée composée de seulement 2 tuiles:

Le joueur rouge retire son explorateur et marque 2 points.

- Montagnes

Les montagnes non achevées font marquer 1 point par ville située dans cette montagne et dans chaque plaine adjacente. Les montagnes peuvent quand même continuer de s'étendre et être achevées.

Les montagnes achevées (= montagnes complètement entourées par la plaine et/ou la mer) rapportent 2 points par ville située dans cette montagne et dans chaque plaine adjacente. Attention, les montagnes ne peuvent certes plus croître en surface mais leur valeur peut augmenter grâce aux villes des plaines adjacentes.

Les montagnes achevées composées de deux tuiles rapportent seulement 1 point par ville!

Illustration en haut

Montagne non achevée:

Il y a 4 villes (1 dans la montagne, 3 dans les plaines adjacentes). Le joueur rouge retire son voleur et marque 4 points.

Illustration au milieu

Montagne achevée:

Il y a 4 villes (1 dans la montagne, 3 dans les plaines adjacentes). Le joueur rouge retire son voleur et marque 8 points.

Illustration en bas

Montagne achevée composée de 2 tuiles:

Le joueur rouge retire son voleur et marque 4 points (1 point par ville).

- Surface maritimes

Les mers non achevées font marquer 1 point par ville située sur les rives adjacentes. Les mers peuvent quand même continuer de s'étendre et être achevées.

Les surfaces maritimes achevées (= mers complètement entourées par la plaine et/ou la montagne) rapportent 1 point par ville située sur les rivages adjacents plus 1 point par tuile figurant une surface maritime.

Les mers achevées ne peuvent plus croître ni en surface ni en valeur.

Les mers achevées par deux tuiles rapportent seulement 1 point par ville!

illustration de gauche

Surface maritime non achevée:

Il y a 2 villes sur les rives.

Le joueur rouge retire son marin et marque 2 points

illustration du milieu

Surface maritime achevée:

Il y a 3 villes sur les rives et la mer est composée de 4 tuiles.

Le joueur rouge retire son marin et marque 7 points.

illustration de droite

Surface maritime achevée composée de 2 tuiles:

Le joueur rouge retire son marin et marque 1 point.

- **Paysages sur lesquels sont posés plus d'un pion**

Grâce à une pose des tuiles bien combinée, il peut y avoir plusieurs pions sur un même paysage.

Si le cas se produit, on considère chaque pion comme s'il était tout seul. Il n'y a pas de majorité! Chaque pion peut marquer des points pour le paysage.

Par exemple, si un joueur a plus d'un pion sur un paysage, il peut les retirer (et donc marquer des points) dans des tours de jeu différents.

illustration de gauche

Le joueur rouge pose une tuile et place un marin sur la mer. Il a le droit car cette surface maritime n'est pas (encore) raccordée à celle où est placé le pion jaune.

illustration de droite

On pose une tuile qui raccorde les deux surfaces maritimes. Désormais, les joueurs rouge et jaune ont tous les deux un pion sur la même mer et peuvent marquer des points grâce à cette nouvelle surface maritime agrandie.

Jusqu'à présent il ne marquent que 4 points pour les villes, puisque le paysage n'est pas encore achevé. Mais la valeur peut encore augmenter.

- **Retirer des pions de paysages non achevés**

Si un joueur retire le dernier pion d'un paysage non achevé, ce paysage est alors vacant et peut être occupé à nouveau par un autre joueur en posant une nouvelle tuile (qui agrandit ce paysage) et en plaçant un pion dessus.

→ Fin de la partie

La partie est terminée lorsque la dernière tuile est posée. On procède alors à l'évaluation finale.

→ Evaluation finale

Chaque joueur marque des points pour les pions qui sont restés sur les tuiles. Attention: on compte les points comme ceci: tous les paysages sont considérés comme étant achevés. Les paysages qui sont composés de 2 tuiles rapportent des points comme décrit plus haut dans la règle.

Le joueur ayant marqué le plus de points gagne.

→ Variante pour experts

Au début du jeu, chaque joueur pioche 2 tuiles qu'ils pose face visible devant lui.

Au début de son tour, le joueur peut choisir entre ces 2 tuiles et la poser. Ensuite il pioche une tuile qu'il pose face visible devant lui.

En outre, les joueurs peuvent décider de retirer des tuiles du jeu. Elles sont tirées au hasard et posées face cachée à côté du tableau d'évaluation. À 2 et 5 joueurs, on retire une tuile du jeu, à 3 joueurs: 2 tuiles, à 4 joueurs: 3 tuiles. Ainsi chaque joueur a le même nombre de tours.