

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





Règles du jeu

1. Le but du jeu est de disposer tous vos bâtiments à l'intérieur des murailles tout en empêchant votre adversaire d'en faire autant.
2. Un coup consiste à placer un bâtiment n'importe où dans la ville pour qu'il soit aligné avec les carrés.
3. Le joueur ayant les bâtiments de couleur claire commence la partie en plaçant la cathédrale n'importe où dans la ville. Le joueur ayant les pièces de couleur brune joue le premier coup et ainsi de suite.
4. Si vous réussissez à encercler une partie de la ville avec vos bâtiments ou avec vos bâtiments et une muraille, elle devient votre propriété et votre adversaire ne peut y placer ses bâtiments. Les bâtiments doivent couvrir tout l'espace entre les murs; un bâtiment dans un coin et un autre dans un autre coin ne constituent pas un territoire conquis.
Votre adversaire peut revendiquer un territoire de la même manière. La cathédrale ne peut pas servir à délimiter le territoire que vous revendiquez. Aucun joueur ne peut revendiquer un territoire après son premier coup. (Voir notes 1, 2 et 6)
5. Si vous encerclez un et seulement un des bâtiments de votre adversaire ou la cathédrale, vous pouvez le retirer du jeu et déclarer le territoire conquis. Le bâtiment doit être retiré tout de suite après le coup qui a permis de le conquérir, sinon il doit rester au même endroit et l'espace demeure disponible pour votre adversaire. Le bâtiment de votre adversaire peut être rejoué plus tard, mais une fois que la cathédrale a été retirée, elle ne peut plus être replacée jusqu'à la fin de la partie.
Si vous encerclez deux ou plusieurs bâtiments, dont l'un peut être la cathédrale, aucun bâtiment ne peut être retiré du jeu et le territoire peut encore être utilisé par votre adversaire. (Voir notes 3, 4, et 5)
6. La partie se termine quand des deux adversaires ne peut plus placer de bâtiments.
7. Le joueur qui réussit à placer tous ses bâtiments à l'intérieur de la ville tout en empêchant son adversaire d'en faire autant est déclaré gagnant. Si aucun joueur n'y parvient, celui dont les bâtiments non placés occuperaient le plus petit nombre de carrés est déclaré gagnant, sinon la partie est nulle.
8. Dans le cas de parties multiples, les joueurs alternent pour le premier coup. À la fin de chaque partie, les points sont attribués en fonction du nombre de carrés que les bâtiments non placés auraient couverts. Le gagnant des parties est celui qui a accumulé **le moins** de points.

Stratégie

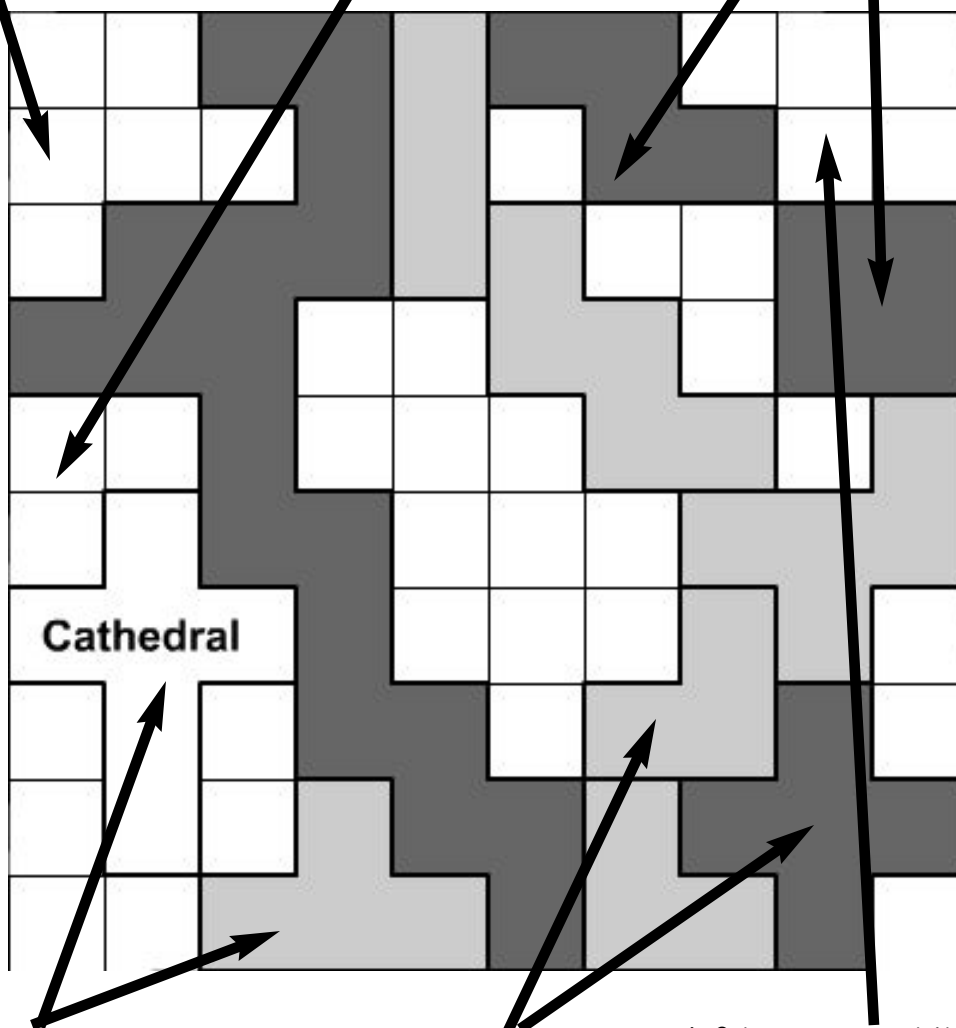
- A** Essayez de vous approprier le plus de territoires possible au début de la partie.
- B** Placez le plus gros bâtiment en premier.
- C** Assurez-vous qu'aucun de vos bâtiments ne soit conquis.
- D** Ne placez jamais vos bâtiments dans votre propre espace alors qu'il reste de l'espace non conquis.
- E** N'abandonnez jamais avant que le dernier bâtiment ne soit placé.

Notes sur les règles

1. Cet espace est encerclé par les bâtiments bruns et revendiqué par le joueur qui les détient. Seuls des bâtiments bruns peuvent y être placés..

2. Bien qu'encerclés par des bâtiments clairs, ces bâtiments bruns ne peuvent être retirés de l'espace encerclé. L'espace vide est libre pour les deux joueurs.

3. Cet espace ne peut être revendiqué pour les bâtiments bruns car il se peut que la cathédrale ne fasse pas partie des limites de l'espace encerclé..



4. Bien qu'encerclés par des bâtiments bruns, la cathédrale et le manoir clair sont protégés et ne peuvent être retirés. L'espace libre est encore disponible pour les deux joueurs et ne peut être revendiqué pour les bâtiments bruns.

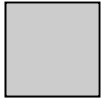
5. Quand l'auberge claire est placée à la position indiquée, l'hôpital brun est encerclé et isolé; il peut donc être retiré. L'espace peut ensuite être revendiqué pour les bâtiments clairs.

6. Cet espace ne peut être revendiqué pour les bâtiments bruns car ce contact ne constitue pas une limite.

Tournois

Les tournois sont toujours populaires. Dans un tournoi, vous jouez toujours DEUX parties avec chaque adversaire et utilisez différentes pièces de couleur pour chaque partie de sorte que VOUS jouez le premier dans une partie et le deuxième dans l'autre. Des points sont attribués à chaque joueur à la fin de la partie conformément à la règle numéro 8, et ces points s'accumulent au fur et à mesure que le tournoi progresse. Le gagnant est celui qui a accumulé le moins de points après que chaque joueur a participé au nombre prévu de parties (10 en règle générale). Il vaut mieux prévoir que chaque joueur rencontre le même nombre d'adversaires différents.

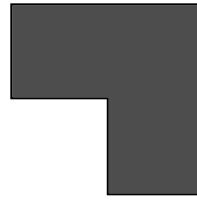
Les Pieces



Taverne (4X)



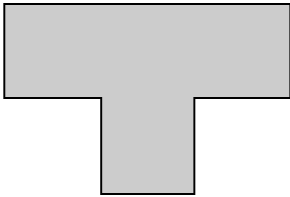
Écurie (4X)



Auberge (4x)



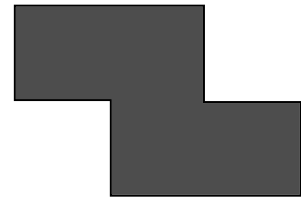
Pont (2X)



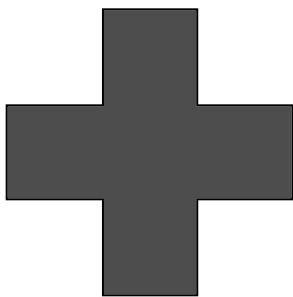
Manoir (2x)



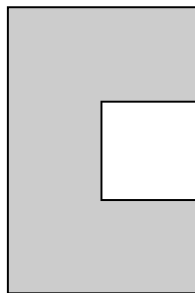
Place (2X)



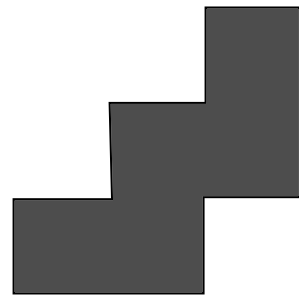
Abbaye (2x)



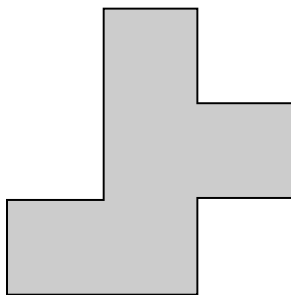
Infirmierie (2x)



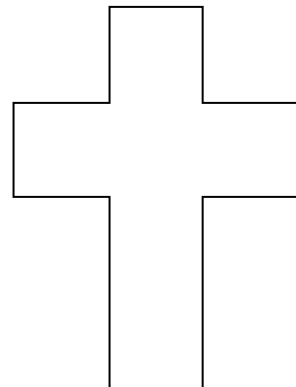
Château (2x)



Tour (2x)



Academie (2x)



Cathedrale (1x)