

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 10 000 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



CONQUÊTES

LIVRET DE RÈGLES

Auteur
CESARE MAINARDI

Illustrateur
GAËL LANNURIEN

 **1-4**

 **7+**


 **20-40**
minutes

Contenu :

- 90 cartes Régions
(3 exemplaires de chaque)
- un planisphère recto-verso
- ce livret de règles

But du jeu

Conquêtes est un jeu compétitif au cours duquel les joueurs essaieront de conquérir le meilleur territoire.

 *Un territoire est composé d'un ensemble de Régions limitrophes.*

Préparation

Mélangez les 90 cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur.

Le reste des cartes forme une pioche face cachée.

Placez le planisphère au milieu de la table.

En cours de partie, il vous aidera à identifier la disposition des Régions, leur couleur et leur valeur.

Désignez le premier joueur (le moins jeune, pour une fois !)

Toutes les informations nécessaires au jeu sont présentes sur les cartes et sont résumées ci-dessous :

Région représentée par cette carte

avec son illustration et son nom écrit en grand.

Valeur de la carte

utilisée comme
Valeur de Soutien
en Attaque ou en Défense.



Régions limitrophes différenciées par leur couleur, leur nom et leur valeur.

Cette carte permet d'attaquer ces Régions.

Régions éloignées affichées en couleur neutre.

Cette carte ne permet pas de les attaquer.

Chaque carte représente une Région d'un des six continents du jeu : Amérique du Nord, Amérique du Sud, Europe, Afrique, Asie, Océanie.

Elle est caractérisée par sa valeur, son nom et son illustration.

Chaque carte Région permet d'attaquer les Régions qui lui sont **limitrophes**.

Une Région est limitrophe si son nom et sa valeur (représentée par un dé) apparaissent sur la carte.

NOTE

Certaines Régions sont reliées par des routes maritimes : elle sont également considérées comme des régions limitrophes.



route maritime

La valeur d'une carte Région est toujours **comprise entre 1 et 6**, et est **unique pour chaque continent**.

NOTE

Deux Régions différentes peuvent avoir la même valeur de dé mais sont forcément de couleur différente ; deux Régions distinctes de même couleur ne sont jamais de même valeur.



Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle.
Quand vient son tour :

1 Le joueur actif pioche une carte.

2 Puis, il réalise l'une des actions suivantes :

- **Piocher deux cartes** supplémentaires.
- **Mettre en jeu une nouvelle carte Région**
Il la pose dans son camp (devant lui), face visible.

! *Si elle est limitrophe à une ou plusieurs autres Régions, accolez-les ; elles forment un territoire.*

NOTE

Il est interdit de poser une Région déjà présente en jeu (dans le camp de n'importe quel joueur).

Vérifiez avant la fin du tour du joueur actif que la Région qu'il vient de poser n'est pas déjà en jeu. Dans ce cas, il doit reprendre sa carte en main et choisir une autre action ! Si vous réalisez après son tour qu'il a posé un doublon, il doit s'en défausser immédiatement. Si vous ne savez pas quel doublon a été posé en premier, défaissez-les tous. Soyez attentifs !

- **Attaquer une Région** dans le camp d'un adversaire.

RAPPEL

On ne peut attaquer qu'une Région limitrophe à l'une de ses propres Régions en jeu.

Le joueur actif est qualifié d'**Attaquant**, tandis que le joueur possédant la Région attaquée est qualifié de **Défenseur**.

L'Attaquant désigne une de ses cartes en jeu.

Ce sera la Région attaquante.

Puis il désigne une carte d'un adversaire représentée parmi les Régions limitrophes de la carte Attaquante.

Ce sera la Région attaquée.





DÉROULÉ D'UNE ATTAQUE

L'Attaquant annonce son *Soutien*.

Il choisit **une ou plusieurs cartes de sa main** (*quelles qu'elles soient*), en annonce le nombre, et **les engage face cachée** au milieu de la table.

Les cartes Soutien peuvent être de n'importe quelle couleur, voire être des doublons !

Puis le Défenseur annonce également son *Soutien*.

Sous les mêmes conditions.

NOTE

Le défenseur n'a pas à engager le même nombre de cartes que l'Attaquant, il en engage le nombre qu'il veut (il peut même ne pas en engager du tout, s'il le souhaite).

Résolution :

Chacun des deux joueurs **révèle ses cartes Soutien engagées et additionne leurs valeurs**.

Puis **chacun d'eux ajoute à son total la valeur de sa Région Attaquante/Attaquée**.

Si la valeur totale de l'Attaquant est strictement supérieure à celle du Défenseur,

la Région attaquée est conquise par l'Attaquant :

il prend cette carte et la pose face visible dans son camp.

Sinon, le défenseur garde sa Région.

Fin de l'attaque :

Les cartes engagées en Soutien sont défaussées.

Le Défenseur pioche des cartes en remplacement de ses cartes engagées, **avec un maximum de trois**.

EXEMPLE

Il pioche 1 carte s'il n'a engagé qu'une carte, 2 cartes s'il en a engagé 2, mais seulement 3 s'il en a engagé 4.

Ensuite **l'Attaquant pioche aussi des cartes en remplacement, mais avec un maximum de deux cartes seulement**.

NOTE

Les cartes de la défausse sont consultables à tout moment.

3

Son tour s'achève. C'est au tour du joueur à sa gauche.

NOTE

Si à la fin de son tour un joueur a plus de 10 cartes en main, il doit épuiser sa main en donnant à un adversaire de son choix autant de cartes que nécessaire pour n'en conserver que 10.




Fin du jeu

À 2 et 3 joueurs,
la partie s'achève immédiatement dès que la pioche est épuisée.

À 4 joueurs,
lorsque la pioche est épuisée une première fois,
on mélange la défausse pour créer une nouvelle pioche.

La partie s'achève dès que cette nouvelle pioche est épuisée à son tour.

Dès lors, **chaque joueur choisit l'un de ses territoires** (voir ci-contre), et compte ses points selon la méthode détaillée ci-dessous.

 *Le reste des cartes jouées n'est pas comptabilisé (sauf en cas d'égalité).*

Décompte des points :

Les joueurs gagnent **un point pour chaque carte Région du territoire** choisi.

Si un joueur possède en main des doublons des cartes Régions de son territoire, **il les pose, face visible.**

Chacun de ces doublons lui apporte un point supplémentaire.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

NOTE

En cas d'égalité, celui des joueurs concernés qui possède le plus de Régions distinctes dans tous ses territoires (sans compter les doubles ou triples ajoutés en tant que doublons) remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée !

LES TERRITOIRES

Un territoire est **un ensemble de cartes limitrophes** dans le camp d'un joueur, quelle que soit la couleur des cartes.

Si vous jouez ou gagnez une carte vous permettant de réunir deux territoires, fusionnez-les.



Variante

Quand vous maîtriserez les règles de Conquêtes, vous pourrez renouveler l'expérience de jeu en ajoutant une troisième façon de marquer des points en fin de partie :

Le joueur possédant le plus de Régions d'un même continent gagne 3 points supplémentaires.

Attribuez ces points pour chacun des six continents.

En cas d'égalité dans un continent, aucun point n'est attribué.



NOTE

Vous pouvez également utiliser cette variante en mode solo (voir ci-après) en l'appliquant aussi au bot.

Le mode Solo

Jouez seul contre un joueur artificiel nommé bot !

Commencez par choisir le mode de difficulté : **débutant, intermédiaire, confirmé.**

Celui-ci affectera le nombre de cartes Soutien du bot.

Piochez 5 cartes.

Le bot n'a pas de main.

C'est lui qui commence.

ATTAQUE / DÉFENSE

Les règles habituelles de l'attaque et de la défense s'appliquent normalement, à deux détails près :

Le bot utilise un nombre de cartes Soutien fixe, déterminé selon le niveau de difficulté choisi.

⚠ *Il les pioche directement dans la pile de cartes restantes, au moment d'attaquer ou de défendre, et toujours après que vous avez sélectionné vos cartes Soutien.*

⚠ **le bot ne pioche pas de cartes de remplacement en fin de combat.**

NOTE

S'il ne reste plus assez de cartes dans la pioche, le bot soutient son attaque ou sa défense avec les cartes restantes.

Appliquez le résultat de l'attaque, puis la partie s'achève.



DIFFICULTÉ	Cartes Soutien du Bot EN ATTAQUE	Cartes Soutien du Bot EN DÉFENSE
Débutant	3	2
Intermédiaire	3	3
Confirmé	4	3

TOUR DE JEU DU BOT

Quand arrive son tour, le bot pioche une carte, face visible.

- **Si cette carte n'est pas déjà en jeu,** il la met en jeu dans son camp, face visible.
- **Si elle est déjà en jeu dans son camp,** elle est mise de côté face cachée dans une pile nommée *Butin*.

Les cartes dans sa pile Butin lui rapporteront toutes un point en fin de partie, même s'il devait perdre la Région correspondante entre temps.

- **Si elle est déjà en jeu dans votre camp, le bot peut l'attaquer :** s'il possède des Régions limitrophes, celle avec la plus grande valeur attaque la carte de votre camp correspondant à la Région piochée.

Si le bot ne possède aucune des Régions limitrophes à la carte piochée, il n'attaque pas.

Que l'attaque ait lieu ou non, la carte piochée est défaussée.

VOTRE TOUR DE JEU

Vous jouez selon les règles normales, à deux détails près :

A *Si, à la fin de votre tour, vous deviez avoir plus de 10 cartes en main, défaussez-vous des cartes en surnombre.*

A *Si vous réalisez en cours de partie qu'une région a été placée en double sur la table, retirez celle qui vous appartient et placez-la dans la pile Butin du bot !*

FIN DE PARTIE

La partie s'achève quand la pile est épuisée une première fois. Calculez vos points de victoire normalement.

Calculez ceux du bot comme suit :

2 points par Région posée dans son camp (sans tenir compte de ses territoires)

1 point pour chaque carte dans son Butin.

En cas d'égalité, c'est le bot qui l'emporte.





Exemple de fin de partie

À la fin de la partie, un joueur possède un premier territoire de deux cartes limitrophes (Afrique Atlantique, Maghreb) et un second de trois (Scandinavie, Russie Européenne, Russie Asiatique).



A Il choisit le plus grand et gagne 3 points. L'autre est ignoré.

B C'est dommage qu'il n'ait pas eu l'occasion de mettre en jeu sa carte Europe Occidentale : elle lui aurait permis d'ajouter le Maghreb à son premier territoire et de lier les deux !

C Toutefois, il possède en main deux doublons de la Russie Européenne et un de la Russie Asiatique. Ces Régions faisant déjà partie du territoire qu'il a sélectionné, il les pose et gagne 3 points de plus !

Même avec ce joli coup, il culmine à 6 points au total, ça risque de ne pas suffire, selon la stratégie des autres joueurs...

Et vous, combien de points marquerez-vous ?

Crédits

Auteur

Cesare Mainardi

Mode solo :

Arnauld Della Siega
& Cesare Mainardi

Illustrations

Gaël Lannurien

Dir. artistique & design graph.

Benjamin Treilhou



Édition & distribution



ATALIA JEUX SARL
40 avenue Charles
de Gaulle,
92350 Le Plessis
Robinson, France

Tous droits réservés, 2021.

