

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





RÉSUMÉ :

Chaque joueur est un CONQUISTADOR représentant l'une des puissances marchandes du XVII^{ème} siècle : Angleterre, Espagne, Portugal, France, Pays-Bas ou Italie. En tant que CONQUISTADOR, il a pour objectif d'obtenir un maximum de "territoires" et de les développer afin de faire du commerce avec l'occident.

BUT DU JEU :

Posséder un maximum de territoires et leur attribuer, avec stratégie, des cartes "développement" pour marquer le plus de points.

NOMBRE DE JOUEURS :

2, 3 ou 4.

MATÉRIEL :

- 1 dé
- 107 cartes réparties de la manière suivante :
 - **15 cartes "territoire"** représentées par des ports ou des îles avec un coefficient de 1 à 3 en fonction de leur importance.
 - **54 cartes "développement"** de 6 types différents :
 - 1 - Richesses naturelles : eau, fruits, animaux, épices,
 - 2 - Colons : pour développer un territoire il faut le peupler,
 - 3 - Ville : construire est un impératif pour faire prospérer le territoire,
 - 4 - Armée : elle protège un territoire contre les envahisseurs,
 - 5 - Négoce : activité indispensable à l'expansion du territoire,
 - 6 - Gouverneur : homme d'autorité qui administre le territoire.
 - **8 Cartes "révolte"** : les révoltes empêchent le développement d'un territoire.
 - **30 Cartes "canons"** : les conquistadores pourront acquérir des territoires grâce à ces cartes, mais également les défendre.

RÈGLE DU JEU

1. PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit deux cartes "territoire" : une de coefficient 1 et une de coefficient 2 et les place devant lui, faces visibles. Après avoir mélangé les cartes restantes, on en distribue 7 à chaque joueur. Le reste est placé face cachée et forme la pioche. On tire au sort le premier joueur, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

A chaque tour, on tire une carte de la pioche et on abat une carte :

- soit pour positionner ou développer un territoire,
- soit pour attaquer un territoire,
- soit pour se défausser si l'on ne peut rien faire de mieux.

2. UTILISATION DES CARTES

Cartes "TERRITOIRE"

Il y a trois types de territoires. En fonction de leur importance stratégique, de leurs ressources naturelles ou de leur tradition commerciale, il leur a été attribué des coefficients allant de 1 à 3.

Les cartes "territoire" sont les cartes que l'on posera au fur et à mesure sur la table de jeu, face visible, et que l'on essaiera de développer en leur attribuant des cartes "développement". Chaque territoire peut supporter jusqu'à six cartes "développement" différentes.

Plus un territoire possède un coefficient élevé, plus les cartes "développement" prennent de la valeur.

Exemple :

Un "territoire" dont le coefficient est 3, permet de multiplier par 3 le nombre de cartes "développement" qui lui ont été attribuées.

Les cartes "territoire" doivent être placées de manière visible devant chaque joueur.

A la fin de la partie, chaque territoire rapporte des points au CONQUISTADOR en fonction de son coefficient, du nombre de cartes "développement" qui lui ont été attribuées et de la façon dont ces cartes se suivent (voir "Calcul des points").

Cartes "DÉVELOPPEMENT"

Il y a six cartes "développement" différentes, numérotées de 1 à 6. Lorsqu'un joueur joue une carte "développement", il l'attribue à l'un de ses territoires en la posant dessus :

- soit directement sur la carte "territoire", s'il n'y a pas encore de cartes "développement";
- soit sur la dernière carte "développement" posée.

Chaque carte doit chevaucher celle qui la précède, de façon à ce que tous les joueurs puissent voir facilement leur valeur.

La première carte "développement" attribuée à un territoire peut porter un chiffre quelconque. Chaque carte suivante doit présenter un chiffre supérieur à celui de la dernière carte posée.

Exemple :

Si la première carte posée est le développement "3", la carte suivante doit porter le chiffre 4, 5 ou 6.

Après la carte "6", on ne peut pas poser d'autre carte "développement". Pour pouvoir optimiser les séquences de cartes "développement" déjà posées, il est possible de les réorganiser pendant la partie en utilisant des cartes "canons" (voir ci-après).

Cartes "CANONS"

Il y a 5 cartes différentes représentées par 1 à 5 canons.

Ces cartes peuvent être utilisées de trois façons :

- pour attaquer un adversaire ou se défendre d'une attaque adverse,
- pour réorganiser son développement,
- pour annuler une carte "révolte".

Attaque - Défense

Il n'est pas possible d'attaquer un territoire bloqué par une révolte.

Lorsqu'un joueur veut s'emparer d'un territoire appartenant à un adversaire, après avoir tiré une carte de la pioche, **il pose une carte "canons" sur le territoire convoité et jette le dé.**

Le joueur attaqué doit se défendre immédiatement. Il a trois possibilités :

➤ **Il peut refuser le combat.**

Dans ce cas, il perd automatiquement le territoire et les développements correspondants.

➤ **Il peut se défendre avec une carte "canons".**

Pour cela, il place une carte "canons", face cachée, à côté de celle jouée par son adversaire et lance le dé. On retourne les deux cartes et chaque joueur additionne le résultat de son dé avec le nombre de canons de sa carte. Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne le combat. En cas d'égalité, c'est le défenseur qui gagne.

L'attaquant relance alors le dé pour savoir s'il va prendre 1 à 6 cartes du territoire.

Exemple

Un territoire avec 4 cartes "développement" est attaqué. Si l'attaquant obtient 3, il retire 3 cartes du territoire. Pour s'attribuer ce territoire, il faut obtenir au moins un 5 avec le dé. S'il n'a pas de territoire sur lequel il peut attribuer les cartes "développement" acquises, il est obligé de les défausser.

➤ **Il peut se défendre seulement avec le dé.**

S'il n'a aucune carte "canons". Il doit le prouver, en montrant ses cartes à l'attaquant. Le combat se déroule alors comme expliqué ci-dessus.

Les cartes "canons" jouées sont défaussées et le défenseur pioche une carte pour compléter sa main qui doit toujours être de 7 cartes. Le tour de jeu de l'attaquant est terminé.

Réorganisation

Pour réorganiser certaines cartes "développement", il faut jouer une carte "canons" dont la valeur est égale ou supérieure à 4. Cette carte "Canons" est ensuite défaussée.

Le joueur prend la totalité ou une partie des cartes posées sur l'un de ses territoires et les attribue à un ou plusieurs de ses territoires en respectant les règles d'attribution par ordre croissant des cartes. Les cartes qu'il ne peut pas utiliser sont défaussées.

Cartes "RÉVOLTE"

Ces cartes ont deux fonctions :

- Elles permettent de bloquer le développement d'un territoire, en plaçant la carte sur la séquence d'un territoire. Le joueur qui possède ce territoire ne peut pas lui attribuer de nouveaux développements tant que cette carte n'est pas annulée. Lorsqu'un territoire est bloqué, il ne peut pas être attaqué.
- Elles permettent, aussi, d'annuler une carte "révolte" qui bloque l'un des territoires. Dans ce cas, les deux cartes sont défaussées.

Astuces :

- Il est possible de bloquer temporairement un ou plusieurs de ses territoires de façon à éviter des attaques adverses.
- Il est possible aussi d'annuler une carte "révolte" présente chez un adversaire, de façon à pouvoir l'attaquer par la suite.

Attention : à la fin de la partie, les territoires encore bloqués par une révolte ne bénéficient pas des points de bonus (voir "4. Le calcul des points").

3. FIN DU JEU

Lorsque la pioche est épuisée, on continue de jouer toutes les cartes que l'on a en main.

On n'a plus le droit d'attaquer un adversaire avec une carte "canons" ni de bloquer l'un de ses territoires avec une carte "révolte", à partir du moment où les joueurs ont moins de quatre cartes en main. Lorsque toutes les cartes ont été jouées, chaque joueur calcule ses points.

Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points.

4. CALCUL DES POINTS

A la fin de la partie, chaque joueur calcule les points que lui rapportent ses territoires :

Pour chaque territoire :

- On multiplie le nombre de cartes "développement" par le coefficient du territoire (1x, 2x ou 3x).

Bonus :

On applique un bonus, si le territoire n'est pas bloqué par une carte "révolte" :

- 15 points, si le territoire a 6 cartes "développement",
- 9 points, si le territoire a 5 cartes qui se suivent, (exemple : 1, 2, 3, 4, 5 ou 2, 3, 4, 5, 6).
- 4 points, si le territoire a 4 cartes qui se suivent (exemple : 1, 3, 4, 5, 6 ou 2, 3, 4, 5, etc.).

Enfin, on additionne tous les points pour connaître le vainqueur.

5. ADAPTATIONS

Pour jouer à deux :

A deux joueurs, on utilise 12 cartes "territoire" au lieu de 15 et on retire une carte "développement" de chaque type. Avant le début de la partie, on donne à chaque joueur 3 cartes "territoire" : une de coefficient 1, une de coefficient 2 et une de coefficient 3.

Pour jouer par équipe :

A quatre joueurs, il est possible de jouer soit individuellement, soit par équipes de deux. Dans ce cas, les deux joueurs de la même équipe doivent se faire face. Pendant la partie, tous les territoires d'une équipe sont gérés en commun et sont posés devant l'un des deux joueurs.

Combats

Lorsque l'un des joueurs d'une équipe attaque en posant une carte "canons", face cachée, sur un territoire adverse, son équipier doit décider s'il participe aussi au combat. Si tel est le cas, il doit poser une carte, face cachée, à côté de celle de son équipier puis l'un des joueurs lance le dé.

L'équipe attaquée, quel que soit le nombre de cartes jouées par l'attaquant, peut se défendre soit avec une carte, jouée par l'un des deux joueurs, soit avec deux cartes (jouées par les deux joueurs), mais seul l'un des joueurs lance le dé.

Pour connaître le résultat du combat, chaque équipe additionne le nombre de canons des deux cartes et le résultat du dé, puis on procède comme indiqué dans la règle de base.

6. VARIANTES

***A ne lire que lorsque l'on maîtrise totalement le jeu.
Les variantes décrites ci-après peuvent être utilisées séparément ou ensemble au cours d'une partie.***

VARIANTE 1 : DÉVELOPPEMENT MILITAIRE

S'applique au jeu individuel ou par équipes.

Pour pouvoir attaquer un adversaire, un joueur doit avoir posé une armée (carte "4") sur l'un de ses territoires ; cela reste acquis pour le reste de la partie, même si, à certains moments, le joueur ne possède plus d'armée. Le joueur attaqué, en revanche, peut se défendre même sans avoir d'armée.

VARIANTE 2 : COMBAT SANS DÉ

S'applique au jeu individuel ou par équipes.

Déroulement du combat

Dans cette variante, les joueurs n'utilisent pas le dé pour déterminer les forces qui combattent. Chaque joueur joue une carte face cachée et on applique la règle de base. Si le défenseur n'a pas de cartes "canons", il est obligé de refuser le combat et il perd son territoire et les développements correspondants.

VARIANTE 3 : ALLIANCE MILITAIRE

S'applique au jeu individuel.

Au moment où un joueur est attaqué, il a la possibilité de demander l'aide d'un autre joueur et de négocier avec celui-ci l'échange de l'une de ses cartes contre une carte "canons". Cette alliance est, bien sûr, ponctuelle et rien n'empêche ces joueurs de s'attaquer par la suite.

VARIANTE 4 : ÉCHANGE DE DÉVELOPPEMENT

S'applique au jeu individuel.

Lors d'un de ses tours, un joueur, après avoir pioché une carte et avant d'en avoir abattu une, a la possibilité de négocier avec ses adversaires pour tenter d'obtenir un développement qui l'intéresse contre un autre. Par exemple, le joueur peut dire : "je cherche une ville et je donne une ressource ou un négoce".

Pour toutes informations ou réclamations, écrire à :
SENTOSPHERE - 59 boulevard du Général M. Valin 75015 PARIS
entosphere@online.fr - www.sentosphere.online.fr

Règle du jeu : Victor Lucas – Illustrations : Ludovic Sanson

© Copyright 2001 Sentosphere.
Droits réservés pour tous pays.