

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



HIGHLANDERS

Un jeu de Reinhard Herbert, édité par Jumbo, pour 2 à 5 joueurs, à partir de 9 ans.

BUT DU JEU

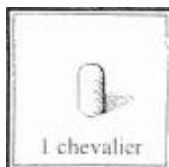
Le but du jeu est de conquérir le plus de châteaux possible en construisant de fortes armées avec vos chevaliers et en les envoyant à l'attaque. Vous aurez besoin d'années solides pour réussir à buter les défenseurs hors du château.

Le gagnant est celui qui à la fin de la partie possède les châteaux les plus puissants. La puissance des châteaux est indiquée par le nombre d'épées (nombre inscrit sur le bouclier) illustrées à côté de chaque château.

CONTENU DU JEU

105 chevaliers en cinq couleurs. Pour chacune des couleurs :

- 12 pions qui valent 1 chevalier
- 5 pions qui valent 2 chevaliers
- 4 pions qui valent 5 chevaliers



30 boucliers (6 par couleur) ; valeur défensive : 0, 0, 0, 1, 2 et 3



Les boucliers (pour défendre le château) portent au verso leur valeur défensive (en chevaliers).

- 1 plateau de jeu
- 1 dé

PREPARATION DU JEU

Etaler le plateau de jeu sur la table. Autour du lac se trouvent les 18 châteaux avec leurs voies d'accès.

A côté de chaque château est indiquée sa puissance sur un bouclier.

Vous voyez également six parchemins portant des armoiries. Ce sont les zones de départ des chevaliers.

Choisissez une couleur et prenez toutes les pièces de cette couleur, les chevaliers et les boucliers.

Vous gardez les chevaliers et vous mettez les boucliers dans le couvercle avec le chiffre tourné vers le bas, de sorte que l'on ne puisse pas voir leur valeur (0, 1, 2 ou 3 chevaliers). Mélangez ensuite tous vos boucliers.

Si vous jouez à deux, prenez chacun deux couleurs car vous aurez alors besoin d'un plus grand nombre de chevaliers par personne.

Décidez du joueur qui commence, puis continuez dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE DÉROULEMENT DU JEU

Résumé

1. Lorsque c'est votre tour, jetez une fois le dé et placez un chevalier dans la zone de départ (parchemin) présentant autant d'armoiries que le chiffre indiqué par le dé.
2. Vous pouvez ensuite déplacer votre(vos) chevalier(s), mais pas plus de trois déplacements à chaque tour.
3. Au cours des déplacements vous pouvez attaquer les autres sur les cases du jeu.
4. Vous pouvez aussi essayer de conquérir un château, mais n'oubliez pas que ceux-ci sont bien défendus.
Votre tour est ensuite terminé et le joueur suivant peut lancer le dé.

1. Comment faire entrer en jeu un chevalier ?

A votre tour de jouer, jetez une fois le dé et placez un chevalier dans la zone de départ (parchemin) présentant autant d'armoiries que le chiffre du dé (1 à 6 armoiries).

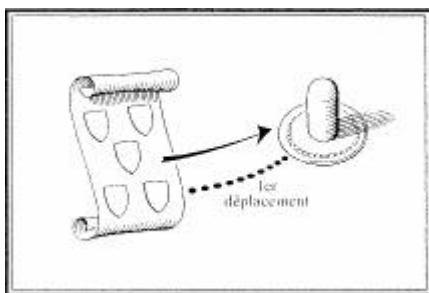
Exemple : Si vous faites un "4" vous placez un chevalier dans la zone de départ portant 4 armoiries.

- Plusieurs chevaliers de différentes couleurs peuvent se trouver dans ces zones de départ mais les batailles y sont interdites.
- Une fois qu'un chevalier a quitté la zone de départ il ne peut plus y retourner et il n'a pas le droit non plus de la traverser.

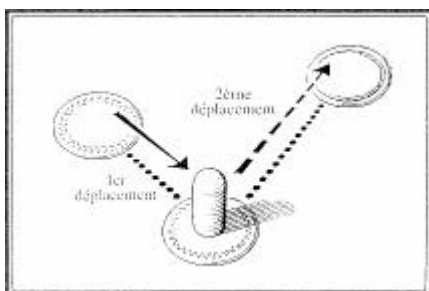
Important : Il est interdit de faire entrer un nouveau chevalier dans le jeu si la zone de départ qui correspond au chiffre obtenu avec le dé est encore occupée par l'un de vos chevaliers entré en jeu lors d'un tour précédent.

2. Comment déplacer son chevalier ?

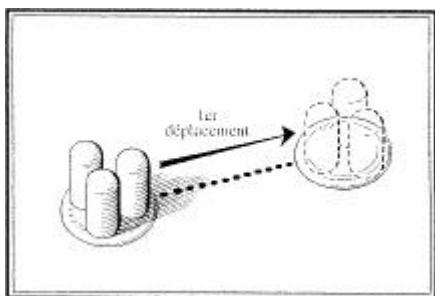
Dès qu'un chevalier a été placé dans une zone de départ il peut avancer. Depuis la zone de départ vers une case du jeu et ainsi de suite. Il peut se déplacer dans toutes les directions mais pas plus de trois déplacements à chaque tour. Vous pouvez répartir les trois déplacements sur l'ensemble de vos chevaliers, c'est à dire un déplacement avec un chevalier ou une armée (= plus d'un chevalier sur une case), un autre déplacement avec un autre chevalier ou une autre armée, etc.



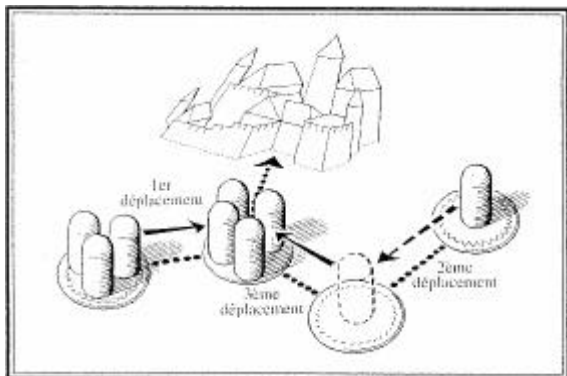
- Le premier mouvement d'un chevalier depuis la zone de départ vers une case compte pour un déplacement.



- Le mouvement d'une case vers une autre compte également pour un déplacement.



- Si vous avez plusieurs chevaliers sur une même case, vous pouvez les déplacer tous ensemble. Ils sont considérés en effet comme une seule armée et leur déplacement global d'une case à l'autre est considéré comme un seul déplacement.



CONSEIL : Vous constaterez qu'il vous faudra souvent répartir vos chevaliers sur tout le plateau de jeu (selon le chiffre obtenu par le dé). Il est donc essentiel de rassembler vos chevaliers en de fortes armées de combat.

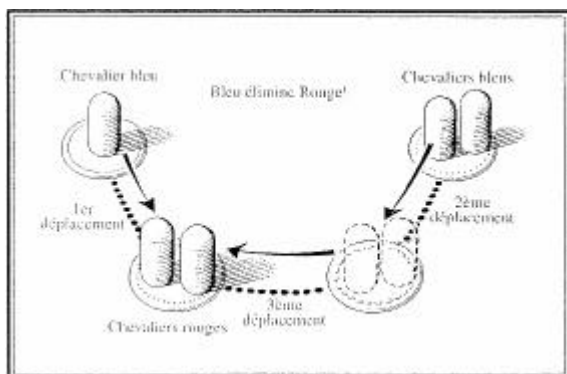
Si vous avez 2 ou 5 chevaliers sur la même case vous pouvez les remplacer quand vous voulez par une pièce ayant la valeur de 2 ou 5 chevaliers.

3. Les batailles sur les cases

Seuls des chevaliers d'une même couleur peuvent être placés sur une case ! Et il est interdit de passer par une case sur laquelle se trouvent les chevaliers d'un autre joueur. Ces chevaliers adverses servent en effet de barrage et ils doivent être vaincus.

Pour cela il faut les attaquer avec un nombre plus grand de chevaliers. Pour attaquer il faut toujours avoir un chevalier de plus que ceux que vous attaquez. On peut donc vaincre 1 chevalier adverse avec 2 chevaliers ou plus, 2 chevaliers adverses avec 3 chevaliers ou plus, etc.

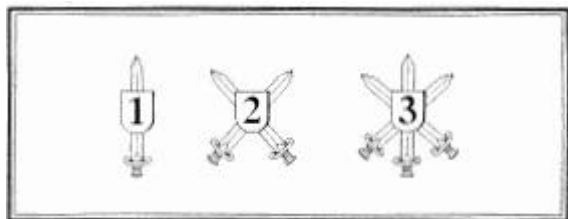
Les chevaliers vaincus sont rendus à leur propriétaire. Ils pourront rentrer en jeu par la suite selon les règles normales.



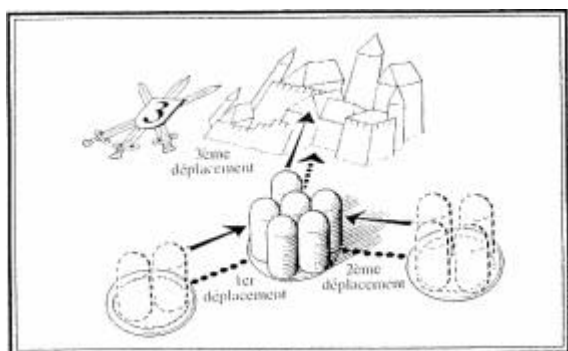
Important : Afin d'acquérir la force nécessaire pour vaincre les chevaliers adverses vous pouvez aussi attaquer sur deux fronts. Il faudra alors réussir à placer en trois coups vos chevaliers sur la case occupée par votre adversaire.

4A. Comment conquérir un château?

On ne peut pas entrer librement dans un château qui n'a pas encore été conquis par un joueur. Il faut donc d'abord parvenir à le conquérir. La puissance d'un château non occupé est indiquée par le nombre d'épées et le bouclier illustrés à côté de celui-ci.



Pour conquérir un château vous devez vous placer devant la porte d'entrée avec un nombre de chevaliers au moins égal au double de la puissance du château et avoir encore 1 déplacement disponible pour pénétrer dans celui-ci.



Un château à 3 épées par exemple ne pourra être conquis qu'avec au moins 6 chevaliers.

Une fois que vous avez conquis un château vous devrez toujours laisser au moins un chevalier ou un bouclier (voir ci-dessous) dans le château en guise de défense. Vos autres chevaliers pourront entrer et sortir du château durant toute la durée de la partie. Ceci comptera bien sûr comme un déplacement.

Lorsque vous avez conquis un château vous pouvez aussitôt y placer un bouclier de votre couleur pour le défendre.

Si vous voulez placer un bouclier il faut le faire tout de suite après la conquête du château. Vous ne pourrez plus le faire par la suite.

- Mélangez les boucliers de votre couleur avec le chiffre caché.
- Tirez un bouclier. Vous seul pouvez le retourner pour voir le chiffre qu'il porte.
- Placez ce bouclier dans le château de façon à ce que personne ne puisse voir le chiffre. Une fois un bouclier placé on ne peut plus le déplacer.

Un seul bouclier peut être utilisé par château.

On peut également conquérir des châteaux qui sont détenus par d'autres joueurs. Pour cela voir les explications au chapitre suivant.

4B. Comment défendre son château ?

Une fois que vous avez conquis un château vous devrez le défendre avec au moins 1 chevalier et/ou un bouclier. Le nombre total de défenseurs (chevaliers + la valeur du bouclier) n'est connu que de celui qui possède le château.

Important : Lorsque vous attaquez un château qui appartient déjà à un autre joueur, la puissance du château qui est indiquée en nombre d'épées ne compte plus pour sa défense : seuls comptent le nombre de chevaliers et/ou le bouclier présents dans le château !

Si vous voulez conquérir le château d'un adversaire vous devrez vous placer devant la porte d'entrée du château avec un nombre de chevaliers au moins égal au double de la puissance qui défend le château et avoir encore un déplacement à effectuer pour pénétrer dans le château.

La bataille peut alors commencer. Le propriétaire du château retourne le bouclier :

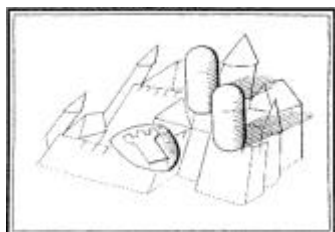
- La valeur du bouclier est ajoutée au nombre de chevaliers défendant le château.
- Si celui qui attaque possède au moins le double de chevaliers, toute l'armée du seigneur du château doit se rendre.

Les chevaliers pris sont alors rendus à leur propriétaire (ils pourront rentrer en jeu par la suite selon les règles normales) et le bouclier est retiré du jeu et ne pourra plus être utilisé.

L'attaquant continue ensuite à jouer son tour s'il lui reste encore des déplacements à effectuer.

- Si l'attaquant n'a pas le double de chevaliers il devra retirer du plateau tous les chevaliers avec lesquels il a lancé l'attaque du château. Ceux-ci pourront rentrer en jeu par la suite selon les règles normales.

Le joueur continue son tour s'il lui reste encore des déplacements à effectuer.



Un château est défendu par deux chevaliers.

On ne connaît pas encore la valeur du bouclier de défense. Ça peut être 0, 1, 2 ou 3 chevaliers.

Si c'est 3, cela signifie que le château est défendu au total par 5 chevaliers et qu'il ne pourra donc être conquis que par quelqu'un qui attaque avec au moins 10 chevaliers.

Important : Une tentative d'attaque d'un château compte pour un déplacement, quel que soit le résultat.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée lorsque l'avant-dernier château a été conquis.

Cela signifie qu'il reste encore un château dans lequel personne ne se trouve.

Le joueur qui conquiert l'avant-dernier château reçoit automatiquement le dernier château.

Le décompte des points a lieu ensuite comme suit :

Chaque joueur compte la puissance de tous les châteaux qu'il possède.

La puissance est indiquée sur les boucliers (nombre d'épées) à côté des châteaux.

Celui qui a le plus de points a gagné.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de chevaliers présents sur le plateau de jeu.

RHEINGOLD

L'OR DU RHIN

Rheingold est un jeu de Reinhard Herbert
pour 3 à 5 joueurs à partir de 9 ans

Arrière-plan historique du jeu

Jules César a fait du Rhin le centre de l'Occident. Posséder un château sur les bords du Rhin renforçait le pouvoir et l'influence de son propriétaire. Des Seigneurs de tous rangs s'installèrent sur les bords du Rhin et y firent construire des châteaux. Les droits de passage rapportaient beaucoup d'argent et les chevaliers brigands trouvaient maintes autres sources de revenus dans les provinces attenantes. Le jeu se déroule à une époque où de nombreux châteaux aux bords du Rhin étaient aux mains de tels chevaliers brigands. Leur insatiable soif d'or et d'argent obligeait fréquemment les villes et les seigneurs locaux à unir leurs forces.

Les joueurs sont des seigneurs qui rappellent tous leurs chevaliers dans leur province, forment des armées et attaquent les châteaux des chevaliers brigands. Mais chaque seigneur poursuit son propre but et l'union se transforme rapidement en une concurrence acharnée.

Matériel

105 pions chevaliers, soit 21 par couleur :
œ 12 pions de petite taille = 1 chevalier
œ 5 pions de taille moyenne = 2 chevaliers
œ 4 pions de grande taille = 5 chevaliers

30 Défenseurs (Boucliers, 6 par couleur) Valeurs d'attaque : 0 - 0 - 0 - 1 - 2 - 3

1 plateau de jeu, 1 dé, 1 règle du jeu.

Préparation du jeu

Le plateau de jeu est déplié sur la table. Il présente 18 châteaux construits sur les bords du Rhin ainsi que les routes qui les relient. On y distingue également 6 cases « Parchemin » avec leurs boucliers (de 1 à 6). Les épées à côté des châteaux indiquent leur force de défense (Nombre d'épées ou bien chiffre sur le bouclier).

Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les pions de cette couleur : les chevaliers et les défenseurs (boucliers). Les pions chevaliers sont déposés devant les joueurs. Chaque joueur dépose les boucliers face cachée devant lui. Leur face cachée indique leur force de combat : 0,1,2 ou 3.

Déroulement de la partie

Résumé :

1. Le joueur actif lance une fois le dé et pose un nouveau pion chevalier sur la case « parchemin » indiquée par le dé (case départ des chevaliers).
2. Le joueur peut ensuite déplacer ses propres chevaliers et dispose à cet effet d'un maximum de 3 points de déplacement par tour.
3. Un déplacement peut déboucher sur des combats.
4. Il peut également y avoir un combat lors de l'attaque d'un château.

Le tour du joueur actif est alors terminé et son voisin de gauche devient le nouveau joueur actif.

1. Faire entrer en jeu de nouveaux chevaliers

Le joueur actif lance une fois le dé. Il place alors un chevalier sur la case « parchemin » dont le nombre de boucliers correspond au chiffre obtenu avec le dé.

Exemple : Un joueur fait un « 4 » avec le dé ; il place alors un nouveau pion chevalier sur le parchemin orné de quatre

boucliers.

œ Il n'y a que sur les cases « parchemin » que des chevaliers de couleurs différentes peuvent coexister. - Les combats sur les cases « parchemin » ne sont pas autorisés.

œ Dès qu'un chevalier a quitté la case « parchemin », il ne peut plus y revenir.

Important : Un joueur n'a pas le droit de placer un nouveau pion chevalier sur une case parchemin où se trouverait déjà un de ses propres chevaliers (placé lors d'un tour précédent). [Il ne peut donc y avoir qu'un seul pion de chaque couleur sur les cases « parchemin ».]

2. Déplacer ses chevaliers

Dès qu'un chevalier se trouve sur une case « parchemin », il peut se déplacer. Les chevaliers se déplacent d'une case à l'autre en empruntant les lignes pointillées indiquées sur le plateau de jeu. La direction du déplacement est laissée au libre choix du joueur. Chaque joueur dispose d'un maximum de 3 points de déplacement par tour, qu'il peut répartir librement sur ses différents chevaliers.

œ Se déplacer d'une case coûte un point de déplacement.

œ Si plusieurs chevaliers se trouvent sur une même case, ils peuvent être déplacés ensemble. Ils sont traités comme un groupe et leur déplacement d'une case ne coûte qu'un point de déplacement. Le groupe peut donc se déplacer d'un maximum de trois cases par tour.

œ Astuce : comme un joueur doit, la plupart du temps, placer ses nouveaux chevaliers sur différentes cases « parchemin » (en fonction du résultat au dé), le regroupement de chevaliers est un élément décisif du jeu.

œ Lorsqu'un joueur a 2 ou 5 chevaliers sur une même case, il peut à tout moment les remplacer par le pion de la taille correspondante.

3. Combats sur des cases de déplacement

Une case de déplacement ne peut accueillir que les chevaliers d'une même couleur. Des cases occupées par des chevaliers adverses ne peuvent être traversées. Les pions adverses forment un barrage et doivent être mis en fuite.

Des chevaliers adverses ne peuvent être mis en fuite que si le joueur actif dispose d'un chevalier **de plus** que le joueur qui le bloque. Un unique chevalier adverse peut donc être mis en fuite par deux de ses propres chevaliers; deux chevaliers adverses peuvent être mis en fuite par trois de ses propres chevaliers, et ainsi de suite.

Les chevaliers ainsi dispersés sont rendus à leur propriétaire; celui-ci pourra les remettre en jeu par la suite.

Important : Un joueur peut obtenir la supériorité numérique en attaquant une même case adverse à partir de deux cases adjacentes à la case attaquée. Il peut unifier ses forces pour attaquer la case adverse sur deux fronts en utilisant au préalable ses points de déplacement réglementaires.

4. Conquête des châteaux

Au début de la partie, tous les châteaux sont défendus par leurs propriétaires d'origine, les chevaliers brigands - même si on ne voit aucun chevalier !

La force de défense des châteaux est indiquée par le nombre d'épées dessiné à côté du château (ou bien au nombre indiqué sur le bouclier).

1 épée = 1 chevalier

2 épées = 2 chevaliers

3 épées = 3 chevaliers

Cette armée (invisible) ne peut être dispersée que par une armée qui compterait le **double** de chevaliers **et** qui se trouve juste sur la case qui donne accès au château (cette case est indiquée par une flèche qui pointe vers le château). Par exemple, si un château est défendu par trois épées, il ne pourra être pris que par 6 chevaliers placés sur la case qui mène au château.

Pour prendre possession du château, il suffit d'y faire entrer un chevalier. Les châteaux conquis doivent toujours être occupés par au moins un chevalier. Les chevaliers en surnombre peuvent aller et venir à volonté dans le château.

Lorsqu'un joueur a pris possession d'un château, il peut **immédiatement** y placer des défenseurs (les petits boucliers) supplémentaires.

- œ Le joueur actif mélange face cachée les boucliers de sa couleur posés devant lui.
- œ Il en prend un. Seul le joueur actif peut prendre connaissance du nombre inscrit sur le bouclier tiré au sort.
- œ Le défenseur tiré au sort est placé face cachée sur le château conquis. Les défenseurs une fois placés ne peuvent plus être ni remplacés, ni renforcés par des boucliers supplémentaires.

Bien sûr, les châteaux pris d'assaut par des joueurs adverses peuvent à leur tour être attaqués. Lire à ce sujet la section suivante.

5. Défense des châteaux.

Lorsqu'un joueur a pris possession d'un château, celui-ci est protégé par au moins un chevalier et des défenseurs. Le nombre de défenseurs (le chiffre sur le bouclier) est connu du seul propriétaire des lieux.

Quiconque veut prendre possession du château doit combattre avec un nombre de chevaliers qui correspond au **double** des forces de défense du château **et** se trouver sur la case qui mène au château (indiquée par une flèche qui pointe vers le château).

Suite à cette déclaration de guerre, le propriétaire du château retourne le bouclier des défenseurs et le place face visible sur le château.

œ Si le nombre des attaquants est le **double** du nombre des défenseurs, les défenseurs se rendent. (Les pions chevaliers sont rendus à leur propriétaire). Le vainqueur occupe les lieux en procédant comme décrit précédemment. Le bouclier des défenseurs est pour sa part retiré du jeu.

œ Si l'attaquant n'a pas un nombre suffisant de chevaliers pour obtenir la victoire, ses troupes prennent la fuite. Le joueur malchanceux reprend ses pions. Il pourra les remettre en jeu aux tours suivants.

Exemple : Le château est défendu par deux chevaliers. Le nombre des défenseurs supplémentaires (bouclier) est encore inconnu. Il peut y avoir : 0, 1, 2 ou 3 défenseurs. S'il y en a 3, le château est défendu par 5 chevaliers - il ne peut donc être conquis que par au moins 10 chevaliers adverses.

Important : L'attaque d'un château coûte un point de déplacement, quelle qu'en soit l'issue.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine, dès que l'**avant-dernier** château du plateau de jeu a été conquis par un joueur. Il ne reste donc ensuite qu'un seul château défendu par son propriétaire d'origine - donc sans pion chevalier ou bouclier. Le nombre de fois que les autres châteaux ont changé de propriétaire au cours de la partie n'a aucune importance.

Le décompte des points se fait de la manière suivante :

œ Chaque joueur compte ses châteaux.

œ Chaque château rapporte autant de points qu'il compte d'épées dessinées.

œ Le **dernier** château se rend sans combattre au joueur qui a conquis l'**avant-dernier** château - il peut donc le compter dans ses points.

œ Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points d'épées.

œ En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui la plus de pions chevaliers en jeu (sur le plateau de jeu).

[L'histoire des châteaux sur les bords du Rhin...]

Le jeu « Rheingold » a remporté, sous le nom « Châteaux sur le Rhin » [« Burgen am Rhein »], le premier prix du « quatrième concours d'auteurs de jeux de la WAZ et de l'Association Club de Jeux Hippodice » en 1992.

© 1992 Koninklijke Hausemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions

Traduction à partir de la règle allemande par Philippe Guilbert

guilbertph@wanadoo.fr

Avril 2002