

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



Le jeu des Contrées

JARMIAL LE JEU DES CONTRÉES REGLE DU JEU

But et principe général du jeu

Vous partez à la conquête des « **Contrées** » pour constituer des ensembles 3 ou 4 Contrées de même couleur ou de 4 ou 5 Contrées de couleurs différentes, tout en empêchant vos adversaires de parvenir aux mêmes fins. Pour ce faire, vous engagez vos « **Personnages** » dans la lutte autour de chaque Contrée, et vous vous servez parfois des cartes « **Sorts** » qui constituent des atouts dans le jeu. A la fin, le **vainqueur** est celui qui marque le plus de points avec les figures réalisées.

Composition du jeu

Le jeu comprend :

- **83 cartes « Personnages »** réparties en 4 « potres », c'est à dire peuples des Contrées (cartes bleues, rouges, jaunes, vertes), et en créatures et entités diverses (cartes blanches dont **Jarmial**, et monstre **Karniphage**, carte noire unique);
- **5 cartes « Sorts »;**
- **20 cartes « Contrées »** (bleues, rouges, jaunes, vertes et noires) de forme carrée.

Mis à part **Karniphage** qui dispose d'une force de 16, tous les personnages ont une force comprise entre 1 et 10.

Préparation du jeu :

Mélanger une pioche de cartes « Personnages » et « Sorts », puis une seconde distincte de « Contrées » carrées. Placer 4 cartes « **Contrées** » (face découverte) en carré sur la table, et les pioches au milieu (face couverte). **Distribuer** une par une les **cartes « Personnages » et « Sorts » (4 cartes par joueur)**. Autour de chaque Contrée, vous jouez vos cartes sur l'emplacement qui vous fait face (voir schéma). Vous ne jouez que sur votre emplacement, jamais sur celui d'un adversaire. Si l'intégralité de la pioche est épuisée, en reconstituer une nouvelle à l'aide de la défausse.

Les Règles de base

Règles de l'ordre du jeu

Votre tour se compose toujours des 3 étapes successives suivantes :

- 1- **Vous jouez obligatoirement 2 cartes (personnages ou sorts).**
- 2- **A la fin de votre tour, vous piochez jusqu'à avoir à nouveau 4 cartes en mains.**
- 3- **Si un combat est terminé, on défausse les personnages autour de la Contrée conquise qu'on remplace par une Contrée nouvelle prise dans la pioche « Contrées ».**

Puis vient le tour du joueur suivant, qui joue selon le même ordre, et ainsi de suite...

Le jeu fonctionne autour des principes d'engagement, d'attaque et de riposte. Vous « **engagez** » lorsque vous placez un personnage devant une Contrée, avant que celle-ci n'ait été attaquée par un autre joueur. Vous « **attaquez** » lorsque vous êtes le premier à associer **deux** personnages devant une même Contrée, soit en posant ces 2 personnages d'un coup, soit en associant un second personnage à un personnage que vous aurez déjà engagé lors d'un tour précédent. Vous « **ripostez** » lorsque vous jouez un ou deux personnage(s) devant une Contrée déjà attaquée par un adversaire.

Règles de l'engagement

Le jeu des Contrées

Vous pouvez en principe jouer n'importe quelle couleur devant n'importe quelle Contrée. Toutefois, vous ne pouvez jouer une couleur qui a déjà été posée avant vous par un adversaire devant la même Contrée, sauf si cette couleur est du blanc (une carte blanche est considérée comme incolore tant qu'une carte de couleur ne lui a pas été associée).

Règles de l'attaque

Vous attaquez en posant devant la même contrée deux personnages de même couleur ou en associant un personnage blanc à un autre de couleur (sauf cas du monstre Karniphage). Il est possible d'attaquer avec 2 cartes blanches, mais toujours interdit d'attaquer avec plus de 2 cartes. Lorsque l'attaque est lancée, rien ne peut l'arrêter. Les 2 cartes « personnages » associées sont tournées d'un quart de tour. Elles servent de repère visuel signifiant le début de l'attaque. L'attaque va durer 1 tour de jeu.

Règles de la riposte

Pendant 1 tour de jeu, chaque adversaire se voit offrir une chance de riposter à une attaque avec une couleur autre que celle(s) déjà posée(s). Chacun tente ainsi de réunir plus de points que les autres, avec ses personnages, pour remporter la Contrée attaquée.

Règles des égalités

Un combat peut accoucher d'une égalité entre deux ou plusieurs joueurs pour le gain d'une Contrée. En ce cas, celui des joueurs à égalité qui l'emporte est :

- 1- celui ayant combattu avec la même couleur que celle de la Contrée convoitée;
- 2- ou, si personne n'a combattu avec la même couleur que celle de la Contrée convoitée, celui ayant joué la même couleur que celle de la couronne dessinée sur la Contrée;
- 3- ou enfin, si personne n'a combattu avec la même couleur que celle de la Contrée ou que celle de la couronne, celui ayant joué le premier à partir du lancement de l'attaque.

A la fin du combat, chacun additionne les points des personnages qu'il a réunis devant la Contrée. Celui qui totalise le plus de points gagne la Contrée et la place face visible devant lui (il est possible de remporter une Contrée avec une seule carte si celle-ci est la mieux disante). Tous les personnages qui étaient présents autour de la Contrée sont défaussés, et on remplace la Contrée conquise par une nouvelle Contrée prise en haut de la pioche « Contrées ».

Règles en cas de jeu bloqué

Vous devez jouer 2 cartes lors de votre tour (règle n°1). Si vous ne pouvez en jouer aucune ou si vous n'avez pu en jouer qu'une, vous êtes bloqué et devez poser vos cartes restantes face visible sur le tapis en les laissant à la vue des autres joueurs jusqu'à votre tour prochain.

Si vous devez piocher une carte, vous la gardez en mains sans la montrer, car c'est une carte qui compte pour le tour suivant. Si vous pouvez jouer au début du tour suivant, vous reprenez votre jeu en mains. Sinon, toutes vos cartes restent posées face visible sur le tapis.

Si tous les joueurs sont bloqués (c'est le cas dès que les 4 cartes de chacun d'eux sont posées face visible sur le tapis de jeu), la partie est terminée et on compte les points.

Fin du jeu

Une partie se termine dès qu'un joueur a réuni un Carré de Contrées, une Quinte de couleurs, ou sinon lorsque les 20 Contrées ont été conquises, ou lorsque tous les joueurs sont bloqués pour jouer.

Comptage des points (parties à 3 ou 4 joueurs)

Le jeu des Contrées

Lorsqu'une partie est terminée, on compte les points de chaque joueur. Celui ayant marqué le plus de points remporte la partie.

Les figures qui rapportent des points sont les suivantes :

Carré de Contrées : réunion de 4 Contrées de couleur identique ? 150 points

Quinte de couleurs : réunion de 5 Contrées de couleurs différentes ? 75 points

Trio de contrées : réunion de 3 Contrées de couleur identique ? 50 points

Quarte de couleurs : réunion de 4 Contrées de couleurs différentes ? 25 points

Par ailleurs, un **Bonus du conquérant** vient récompenser de 10 points celui seul qui parvient à conquérir plus de Contrées que les autres.

On additionne les figures réalisées. **Exemple** : ayant réalisé un Carré de Contrées et une Quarte de couleurs, vous marquez 175 points (150 + 25). Ayant réalisé un Carré de Contrées et un Trio de Contrées distinct du carré, vous marquez 200 points (150 + 50).

Nota Bene : une Contrée peut être comptée deux fois uniquement si elle est commune :

- à un Carré de Contrées et à une Quinte de couleurs
- ou à un Carré de Contrées et à une Quarte de couleurs.
- ou à un Trio de Contrées et à une Quinte de couleurs,
- ou à un Trio de Contrées et à une Quarte de couleurs,

Exemple : vous avez conquis une Quarte de couleurs (bleu, rouge, vert, jaune) et un Trio de Contrées bleu. Une Contrée bleue est commune à la Quarte de couleurs et au Trio de Contrées. Vous marquez : 50+25=75 points.

Les parties à 2 joueurs se jouent par manche. Le gagnant est le premier qui parvient à réunir un Carré de Contrées ou une Quinte de couleurs.

Les Créatures et Personnages spéciaux

Jarmial le Dieu des Contrées

Jarmial le Dieu des Contrées, **carte blanche**, prend la force et la couleur du personnage auquel il est associé. Vous pouvez récupérer **Jarmial** si vous remportez le combat dans lequel il est engagé. Vous dites « **j'invoque Jarmial** » et vous le récupérez **face visible** devant vous. **Jarmial** est ainsi provisoirement considéré comme une 5^{ème} carte à votre disposition, que vous pourrez réutiliser dans la conquête d'une nouvelle Contrée.

Jarmial peut également passer entre les mains de vos adversaires au cours d'une partie, car il suit toujours le vainqueur du combat. **Toutefois, dès qu'un joueur remporte 2 combats avec Jarmial, Jarmial est défaussé** avec les autres personnages présents autour de la Contrée. Lorsque **Jarmial** est réutilisé dans un nouveau combat, il compte comme une carte jouée. Vous jouez alors une seconde carte de votre main, puis ne piochez exceptionnellement qu'une carte (puisque vous avez encore 3 cartes en mains et que vous devez toujours en avoir 4 à la fin de votre tour).

Vous devez invoquer Jarmial avant la fin du combat (concrètement, avant qu'on défausse les cartes). Si vous oubliez de l'invoquer, vous perdez la possibilité de le récupérer et **Jarmial** est défaussé avec les autres cartes.

Règle spécifique : Lors d'un combat, si le personnage auquel Jarmial est associé est éliminé par le sort « **Trépas** », **Jarmial** seul aura une force de 0. Si au terme du combat **Jarmial** se retrouve seul autour de la Contrée, le joueur qui a joué **Jarmial** est vainqueur de cette Contrée.

Le Magicien Flumigel

Joué par vous, le Magicien Flumigel empêche tant qu'il est en jeu vos adversaires (et eux seuls) de lancer un « **Sort** ». En outre, si un « **Sort** » lancé par un adversaire est en jeu au

Le jeu des Contrées

moment où **Flumigel** est posé, ce « Sort » est instantanément défaussé et ses effets anéantis sur le champ.

Le Monstre Karniphage

Il se joue toujours seul devant une Contrée. Il se substitue à 2 personnages habituels. Poser **Karniphage** devant une Contrée revient donc obligatoirement à attaquer ou riposter.

Comme il s'agit d'un personnage noir, **Karniphage** l'emporte en cas d'égalité devant une contrée noire. **Lorsque Karniphage lanceur de l'attaque est éliminé par le sort « Trépas », l'attaque demeure, et chaque joueur dispose comme d'habitude d'un tour pour riposter. Attention :** si aucun joueur ne pose ensuite de personnage devant la Contrée durant le combat, celle-ci est remportée par celui qui a lancé « Trépas » sur **Karniphage**.

Les cartes « Sorts »

Le jeu des Contrées comprend **5 cartes « Sorts »** que vous ne pouvez jouer **que pendant votre tour.** **Lorsqu'un « Sort » est lancé, il produit immédiatement son effet.** Une fois l'effet produit, le « Sort » est défaussé.

Sort n°1 : Annexion : prenez la Contrée en jeu de votre choix.

La Contrée choisie est immédiatement remplacée par une autre Contrée prise en haut de la pioche « Contrées ». Si des personnages étaient autour de cette Contrée, ils restent en place et combattront pour la nouvelle Contrée prise dans la pioche.

Sort n°2 : Translation : remplacez les Contrées en jeu comme bon vous semble.

Cette carte n'a d'effet que sur les 4 Contrées en jeu, et non sur les personnages en jeu qui restent quant à eux sur leur emplacement, ni sur les Contrées qui sont encore dans la pioche ou qui ont déjà été conquises.

Sort n°3 : Trépas : éliminez un personnage en jeu de votre choix.

Excepté Jarmial (car **Jarmial** est un Dieu) et **Le Magicien Flumigel** (car **Flumigel** interdit à l'adversaire de jouer un « Sort »).

Attention : Si vous envoyez le sort « Trépas » sur un des 2 personnages d'un adversaire lanceur de l'attaque, l'attaque n'est pas annulée pour autant. Elle se poursuit jusqu'à son terme.

Sort n°4 : Affaiblissement : interdit aux adversaires de jouer des personnages ayant une force supérieure à 5 pendant un tour.

N'empêche pas d'associer **Jarmial** à un personnage déjà en jeu ayant une force supérieure à 5.

Sort n°5 : Entrave : interdit aux adversaires de jouer 2 couleurs pendant un tour (Au choix parmi le bleu, le rouge, le jaune, le vert, le blanc et le noir). N'empêche pas d'associer une carte blanche à une couleur interdite déjà en jeu.