

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# CARDINAL



Jeu tactique de Wolfgang Panning pour 2 à 4 personnes dès 10 ans

## I. Histoire

1399 ap. JC. Sur ordre du Cardinal, le site de la cathédrale de Sevenich fût développé en bourg fortifié. De nouveaux bâtiments, maisons, tours de garde et des places virent le jour.

4 architectes furent chargés du travail, sous la surveillance pointilleuse d'un cardinal.

Jouez le rôle d'un architecte, placez vos bâtiments de la manière la plus efficace tout en gênant au maximum vos adversaires.

## II. Matériel de jeu

1 cathédrale

1 cardinal

24 bâtiments (2 maisons, 2 tours et 2 places pour chacune des couleurs)

48 pions de marque (+ 4 de rechange) servant à compter les points à la fin de la partie

1 règle de jeu

1 planchette de présentation (n'est pas un plan de jeu), ne sert que pour la déco.

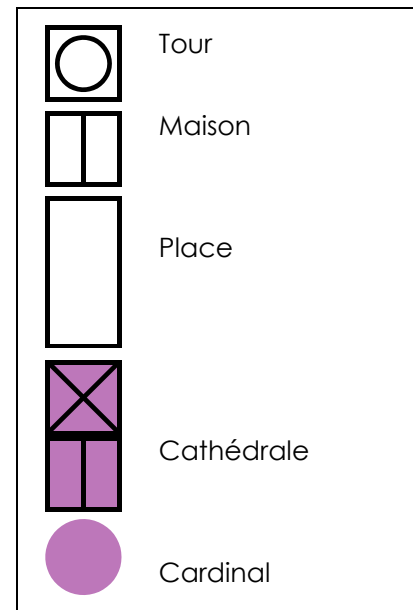
## III. Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit les 2 maisons, 2 tours et 2 places de sa couleur.

Les 48 pions de marque sont triés suivant leur couleur et placés de côté, bien visibles pour chaque joueur.

La cathédrale est placée au milieu de la table, le cardinal prêt à être utilisé.

On décide qui commence.



## IV Déroulement de la partie (pour 4 personnes)

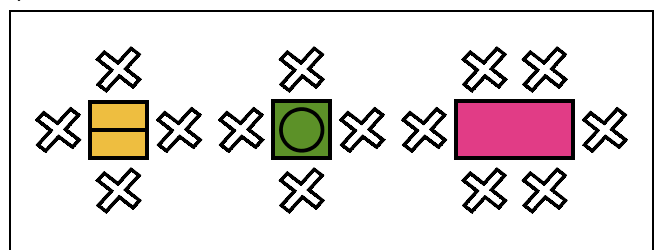
On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour de jeu a 3 actions possibles :

1. Il (elle) doit placer un bâtiment (maison, tour ou place)
2. Il prend les pions de marque correspondant à ses gains
3. Il peut déplacer le cardinal

### 1ère action : placer un bâtiment :

- Un nouveau bâtiment doit être placé adjacent à la cathédrale ou à un autre bâtiment déjà construit.
- Comme il n'y a pas de plan de jeu, le bourg peut s'étendre dans toutes les directions.
- Les bâtiments ne peuvent être ni enlevés, ni déplacés.
- Les maisons et les tours couvrent une surface de un (1) carré, les places de deux (2) carrés.

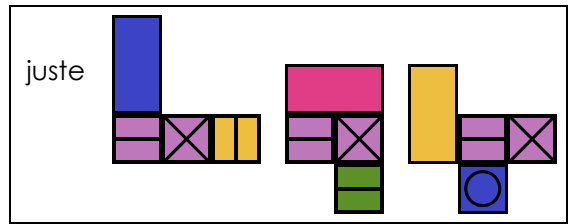
Les emplacements adjacents à un bâtiment sont appelés "zones de construction". Pour les maisons et les tours correspondent 4 "zones de construction", pour les places 6 (six).



Les bâtiments sont placés côte à côte ainsi que le montre l'illustration :

La cathédrale se compose de 2 éléments. La tour de l'église est traitée comme n'importe quelle tour, La nef comme n'importe quelle maison.

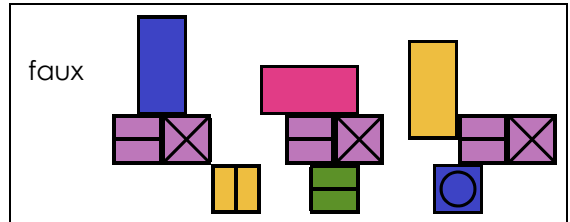
La cathédrale est entouré de 6 "zones de construction".



Par décret, le cardinal de Sevenich imposa 7 lois aux règles de construction :

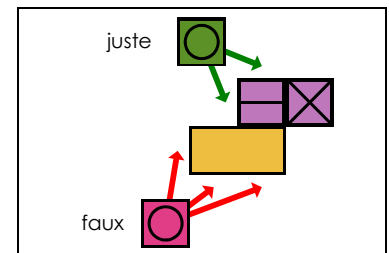
1ère loi :

On ne peut pas construire sur un emplacement occupé par le cardinal,



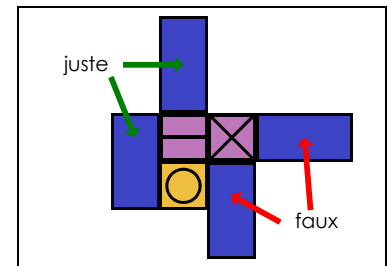
2ème loi :

Les **tours** doivent obligatoirement **toucher une maison** par au moins un côté. Ce qui signifie qu'une tour ne peut pas être construite en touchant uniquement une ou des places.



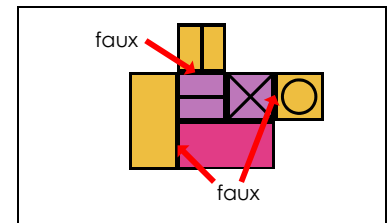
3ème loi :

Les **places** doivent toujours **toucher au moins une maison** par un de leur côté. Ce qui signifie qu'on ne peut pas construire une place qui ne toucherait que des tours.



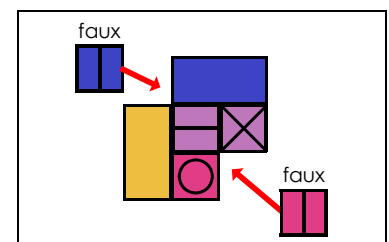
4ème loi :

On ne peut **pas** construire **côte à côte** des bâtiments de **même forme**.



5ème loi :

On ne peut **pas** construire **côte à côte** des bâtiments de **même couleur**.



6ème loi :

On ne peut **jamais** construire deux bâtiments de **même forme l'un après l'autre**.

(Exemple: Si le joueur A construit une maison, le joueur B devra construire soit une place, soit une tour. Si il ne peut pas, il passe son tour. C'est à ce moment au joueur C de respecter cette règle.)

7ème loi :

On ne peut **jamais** construire 2 bâtiments de **même couleur l'un après l'autre**. (cette loi n'intervient normalement qu'en fin de partie, dans les cas où un joueur doit passer; ou plus particulièrement dans le jeu à trois.)

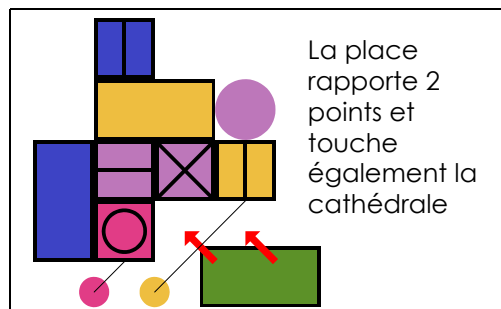
La construction est obligatoire. Ce n'est qu'en cas d'impossibilité totale de construction qu'un joueur peut/doit passer son tour. Si un joueur a utilisé la totalité de ses bâtiments avant ses adversaires, il devra automatiquement passer son tour. Il est possible qu'à la fin de la partie, des joueurs possèdent encore des bâtiments, mais ne puissent plus les poser.

### 2ème action : prendre les pions de marque :

Chaque bâtiment nouvellement placé touche obligatoirement par ses côtés un ou plusieurs bâtiments existant. Pour chaque côté en contact, on obtient un pion de marque de la couleur du bâtiment touché.

La quantité de pions de marque de chaque couleur est limitée. Pensez-y lorsque vous jouez !

Toucher la cathédrale ne rapporte rien. Pour compenser le fait que le premier joueur ne peut rien obtenir avec son premier bâtiment, il(elle) a le droit de prendre un pion de marque de son choix.



### 3ème action : décaler le Cardinal :

- Le 1er joueur doit placer le Cardinal sur la surface de jeu.
- En cours de partie, seul a le droit de déplacer le Cardinal le joueur qui a également pu construire un bâtiment.
- Le Cardinal est toujours placé sur une "zone de construction" libre. (également autour de la cathédrale.)

## **V. Fin de partie et comptabilisation des points**

La partie se termine quand plus personne ne peut poser de bâtiments.

Les bâtiments qui n'ont pas pu être construits ne sont pas pris en considération pour le décompte des points.

Décompte des points :

Chaque joueur reçoit les pions de marque de sa couleur qui n'ont pas été utilisés. Ensuite chacun trie les pions qu'il possède suivant les couleurs.

Chacun a le droit de compter double les pions d'une couleur de son choix. Le reste est compté normalement (un pion = un point).

Le joueur totalisant le plus haut nombre a gagné.

En cas d'égalité dans le total, c'est le joueur dont les bâtiments de sa couleur présentent le plus de contacts avec la cathédrale qui l'emporte. Si ici également il y a égalité, alors la partie se termine par un "match nul".

## **VI. Jeu à deux**

Toutes les règles ci-dessus sont appliquées en respectant les éléments ci-dessous :

- Chaque joueur prend 2 couleurs. On n'est pas obligé de jouer ses couleurs alternativement. Il est donc autorisé de jouer d'abord complètement une couleur avant de passer à la suivante. (Attention à la 7ème loi)
- On peut construire des bâtiments d'une de ses deux couleurs appuyés à des bâtiments de la 2ème couleur et on en recevra normalement les pions de marque.
- Lors du décompte, on reçoit les pions de marque non utilisés des deux couleurs

## VII. Jeu à trois

Les règles suivantes font que le jeu à trois est spécialement intéressant :

- La 4ème couleur est utilisée. Les joueurs peuvent jouer au choix leur couleur ou la 4ème. Si un joueur a utilisé tous les bâtiments de sa couleur, rien ne l'empêche de continuer avec la 4ème. On ne peut pas utiliser la 4ème couleur, si elle a été utilisée par le joueur précédant (7ème loi).
- Les pions de marque de la 4ème couleur sont placés à part. Ils ne seront utilisés ni en cours de partie, ni évidemment lors du décompte final.

## VIII. Mot de la fin

Quelques la place des conseils tactiques :

L'interaction des 7 lois et leurs innombrables possibilités offre une très large palette de choix tactiques. D'un côté, chacun devrait essayer à son tour de jeu de faire un maximum de points, tout en essayant de placer ses adversaires dans des situations le plus défavorable possible.

Essayer de diriger vos adversaires. Limitez leurs possibilités par un choix intelligent des bâtiments et un placement adéquat du cardinal.

Copyright 2000 by Wolfgang Panning  
Traduction Alain Egger

**HOLZINSEL**

Ringstr. 17

56290 Sevenich

[www.holzinsel.de](http://www.holzinsel.de)

