

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



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**





**RÈGLES DU JEU**

# KONDOR

Dans Kondor, vous incarnez un empereur inca. Partez en exploration pour étendre les frontières de votre empire, Kondora. Sous l'œil des condors, traversez forêts et rivières, gravissez des montagnes, amassez des reliques sacrées et construisez de somptueux temples pour faire prospérer cette nouvelle cité !

## MATÉRIEL

- 50 cartes Paysage
- 9 jetons Relique
- 4 cartes Décompte des points



## BUT DU JEU

Placez astucieusement vos cartes pour former le plus beau paysage et remporter le plus de points !

## MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur reçoit 8 cartes Paysage et les place en ligne, face cachée, devant lui.
- 2 Formez une pioche avec les cartes restantes et placez-la au centre de la table.
- 3 Révélez les 3 premières cartes de la pioche et disposez-les face visible à côté de la pioche pour former la rivière de trois cartes.
- 4 Disposez les jetons Relique près de la pioche.

Joueur 1



Joueur 2

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui a vu un oiseau en dernier commence. À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs réalisent les actions suivantes les unes après les autres :

- Choisir une carte Paysage de la rivière **3** ou tirer la première carte de la pioche **2**.
- Retourner une de ses huit cartes face cachée **1** et l'échanger ou non avec la carte choisie ou tirée.
- Placer cette carte à l'emplacement sélectionné.
- Défausser la carte non placée :

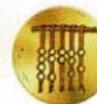
Dans la rivière, obligatoirement sur un espace libre (la rivière doit toujours être composée de 3 cartes face visible) ou sur une autre carte.

**OU**

Au-dessus de la pioche, face cachée (sans l'avoir dévoilée aux autres joueurs).

### Les jetons Relique

Il existe 9 jetons Relique différents. Chaque Relique apparaît 3 fois sur les cartes Paysage.



Quand un joueur place devant lui une carte comportant une Relique, il récupère le jeton correspondant où qu'il soit, dans la réserve ou dans le paysage d'un autre joueur.

## FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque toutes les cartes devant les joueurs ont été retournées. On peut alors compter les points de deux façons différentes.

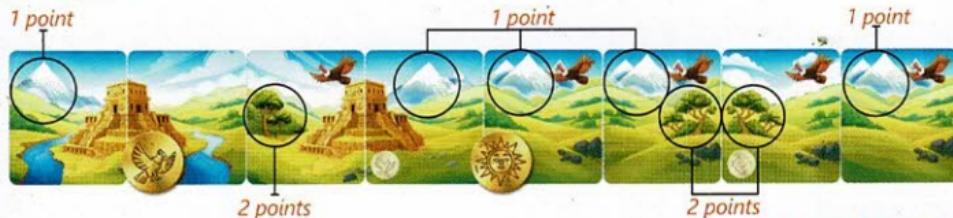
# DÉCOMpte DES POINTS

- Les **chaînes de montagnes isolées** des autres font chacune gagner 1 point.
- Les **forêts isolées** des autres font chacune gagner 2 points.

Si plusieurs cartes avec une chaîne de montagnes ou une forêt se suivent, elles ne compteront que comme une chaîne de montagnes ou une forêt.

*Dans l'exemple, 3 points pour les montagnes et 4 points pour les forêts.*

## Exemple



- Les **temples complets** rapportent 3 points.  
*Dans l'exemple, 2 temples complets = 6 points.*



- Chaque **jeton Relique** présent dans son paysage rapporte 2 points.  
*Dans l'exemple, 2 jetons Relique = 4 points.*
- Chaque joueur qui a **au moins 4 rivières** dans son paysage remporte 4 points. *Dans l'exemple, uniquement 2 rivières = 0 point.*
- Le ou les joueurs qui possèdent le **plus de condors** dans leur paysage marquent 5 points. *Dans l'exemple, si les autres joueurs ont moins de 5 condors = 5 points.*

## VARIANTE : DÉCOMpte DES POINTS - AVANCÉ

- Les **chaînes de montagnes isolées** des autres sont multipliées par le nombre de condors.

*Dans l'exemple, 3 chaînes de montagnes x 5 condors = 15 points*

- Seule **la plus grande forêt** est comptabilisée. On compte alors 2 points par carte forêt qui la compose. *Dans l'exemple, 2 x 2 points = 4 points.*

### Exemple



- Les **temples complets** rapportent 4 points. **Un temple incomplet fait perdre** 1 point. *Dans l'exemple, 2 temples complets = 8 points.*

- $1/2/3/4/5$  **jetons Relique** =  $2/5/8/11/15$  points. *Dans l'exemple, 2 jetons Relique = 5 points.*

- Le ou les joueurs qui possèdent **le moins de rivières** dans leur paysage perdent 5 points. *Dans l'exemple, si les autres joueurs ont plus de 2 rivières, - 5 points !*

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de **jetons Relique** l'emporte !