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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

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

Krieg und Frieden

Chaque joueur représente l'un des plus puissants barons du royaume. Le Roi, vieux et sans héritier, a décidé que celui d'entre eux qui se montrera le plus pieux, le plus courageux, le plus capable, lui succédera. Pour gagner la faveur du roi, les barons vont donc tenter de se faire valoir en aidant à résoudre les nombreux problèmes d'un royaume que guettent sans cesse la guerre et la disette, et en participant à la réalisation du dernier rêve du vieux roi, l'œuvre de sa vie, une grande cathédrale.

Matériel

Les éléments du jeu figurent sur la page 2 des règles allemandes.
La première image montre le plateau de jeu, au centre duquel se trouve l'emplacement réservé à la cathédrale. Le reste du plateau de jeu est divisé en quatre portions figurant les terres des quatre barons. Dans chaque baronnie se trouvent neuf emplacements pour les habitations de ses sujets. Les trois plus proches du centre, autour de la cathédrale, sont destinés aux ateliers des artisans travaillant sur le chantier de la cathédrale. Les six autres, à la campagne, sont des fermes.
La seconde image montre les six éléments de la cathédrale et la manière dont ils s'emboîtent.
Ensuite viennent les maisons, de quatre couleurs différentes correspondant aux quatre joueurs.
Sont ensuite représentées les cartes, qui sont de deux types.
Les cartes à dos bleu sont les ressources des barons: Chevaliers (bouclier), Richesse (coupe), Travailleurs (marteau) et blé (épis).
Les cartes à dos rouge sont les problèmes perturbant la vie du royaume: Guerre (bellum), Impôts (Tributum), Révolte (Seditio) et Famine (fames). Il y en a quatre de chaque type. Sur l'une des cartes Révolte est figurée une croix de pierre.
Les petits pions ronds ornés du sceau royal sont des points de victoire. Les pions rouge valent un point, les pions bleus cinq points.
Les grands pions parchemins représentent les privilèges octroyés par le roi.
Il y a enfin quatre fiches d'aide de jeu, une pour chaque joueur. Les problèmes du royaume seront résolus grâce aux cartes Ressources, et le tableau indique la valeur de chaque type de Ressource en fonction de la situation. Ainsi, par exemple, une carte Chevalier vaut 4 points en temps de guerre et 1 point seulement en cas de famine.

Mise en place

Le plateau de jeu est ouvert au centre de la table, afin que chaque joueur ait sa baronnie devant lui. À gauche de chaque baronnie se trouve l'écu du baron.
Les cartes sont divisées en deux paquets distincts. Les 68 cartes ressources sont mélangées et l'on en distribue huit, faces cachées, à chaque joueur. Les cartes restantes constituent une pioche, placée à côté du plateau de jeu.
Les cartes problèmes sont distribuées comme suit:
- À quatre joueurs, les cartes sont mélangées et l'on en distribue quatre, faces cachées, à chaque joueur. Les joueurs regardent alors leur main, et celui qui a la carte Révolte avec la croix la joue face visible sur la table et devient "Chancelier".
-À trois joueurs, la carte Révolte avec la croix est posée face visible sur la table, et les quinze cartes restantes sont distribuées entre les joueurs. Le joueur le plus âgé est chancelier.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les six maisons correspondantes. Il en place deux sur des emplacements extérieurs (fermes) et garde les quatre autres en réserve, hors du plateau de jeu. Les emplacements sur le chantier de la cathédrale sont donc tous vides en début de partie.
Chaque joueur reçoit une fiche d'aide de jeu.
Les éléments de la cathédrale, les points de victoire et les privilèges sont placés quelque part hors du plateau de jeu.

Déroulement du jeu

Le jeu est divisé en années, chaque année se composant de quatre saisons. Le chancelier, qui peut changer chaque année, joue toujours en premier.

Hiver

Les barons se réunissent pour discuter des problèmes auxquels fait face le royaume et juger lequel est le plus urgent à régler. Le Chancelier joue une carte problème, indiquant la situation pour l'année qui commence. Les autres joueurs peuvent changer cette situation en jouant d'autres cartes problème, mais chaque changement coûte un privilège.

Première année

À quatre joueurs, le chancelier est celui qui détient la carte Révolte avec la croix. À trois joueurs, c'est le joueur le plus âgé. La carte problème de la première année est toujours la même, la carte révolte avec la croix. Elle ne peut être changée, puisque aucun joueur ne détient de privilège.
L'hiver de la première année est donc bref, et l'on passe immédiatement au printemps.

Années suivantes

1) Le chancelier joue choisit une carte problème de sa main et la joue, face visible. Si le chancelier n'a plus de carte problème en main, c'est le joueur a sa gauche qui joue une carte.
2) Cette carte peut ensuite être changée en respectant les règles suivantes:
- Chacun à son tour, en commençant par le joueur à gauche du chancelier et en tournant dans le sens horaire, peut changer la carte problème.
- Un joueur qui veut changer la carte problème pose une autre carte problème, de sa main, à la place et prend dans sa main la carte problème qu'il a remplacée. Le joueur doit en outre payer un privilège, rendu à la banque.
- Un joueur qui a passé ne peut plus changer la carte problème si tous les autres joueurs passent et si la même carte problème reste donc sur la table. En revanche si, lorsque son tour revient, la carte problème a changé, alors ce joueur peut, en payant bien sûr un privilège, changer la nouvelle carte.
- Lorsque plus aucun joueur ne souhaite changer la carte problème de l'année, ou lorsque plus aucun joueur n'a de privilèges, on passe au printemps.
Cas particulier: Un joueur qui a un privilège mais n'a plus de carte problème peut néanmoins changer le problème de l'année. Pour cela, il paie son privilège et prend la carte problème en vigueur dans sa main. N'ayant pas d'autre carte, il ne peut pas en jouer et c'est alors le joueur à sa gauche qui est obligé de jouer une nouvelle carte problème (qui peut être du même type que celle remplacée…).

Printemps

Krieg und Frieden

Le problème qui se pose au royaume doit être résolu, et les barons rivalisent pour s'en attribuer le mérite. Pour cela, les joueurs jouent des cartes ressources, selon un système d'enchères. Le joueur ayant joué les cartes ayant la plus forte valeur totale devient chancelier.
1) Le chancelier choisit une ou plusieurs cartes ressources de sa main et les joue, faces visibles, sur la table. La valeur de ces cartes, qui dépend du problème qui se pose au royaume, est indiquée sur l'aide de jeu.
2) Les autres joueurs, à tour de rôle, peuvent surenchérir, en jouant des cartes de valeur totale supérieure.
3) Un joueur qui ne veut ou ne peut pas surenchérir peut passer. Un joueur qui a passé se retire définitivement des enchères pour l'année en cours.
4) Les enchères continuent jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur en lice. Les joueurs qui n'ont pas passé peuvent, lorsque leur tour revient, augmenter leur enchère précédente en y ajoutant de nouvelles cartes. Il est important de poser les cartes ajoutées à l'enchère à côté, et non au dessus, des cartes précédemment jouées. En effet, lorsqu'un joueur passe, il reprend dans sa main les cartes qu'il avait ajoutées au tour précédent, et seulement celles-ci. Les cartes jouées plus tôt sont en revanche perdues et défaussées.
5) Le vainqueur des enchères défausse toutes les cartes qu'il a misées et devient le nouveau Chancelier.
Exemple: Klaus est à la gauche du chancelier, et c'est à lui de miser. La carte problème de l'année est "Famine". Klaus mise trois marteaux, qui valent en tout 9 points.
Le joueur suivant, Wolfgang, passe et le suivant, Peter, mise des cartes pour une valeur de 12 points. Fritz, le chancelier, a déjà passé au premier tour et ne peut donc surenchérir. Klaus et Peter reste donc seuls en lice.
Klaus augmente sa mise en jouant deux coupes, valant en tout 4 points. Sa mise totale est donc de 13 points. Peter surenchérit avec un marteau, ce qui met sa mise à 15 points. Klaus surenchérit de nouveau en jouant trois épis, qui valent 4 points chacun, ce qui lui fait une mise totale de 25 points. Peter passe, et récupère le dernier ajout qu'il avait fait à sa mise, la carte marteau. Les autres cartes qu'il avait misées sont défaussées.
Klaus défausse les huit cartes qu'il a misées et devient le nouveau chancelier.
Si Peter avait encore surenchéri, et si Klaus avait alors renoncé, ce dernier aurait alors récupéré les trois cartes épis mais aurait dû défausser les trois marteaux et les deux coupes.

Récompense du vainqueur

- Si dans les coins supérieurs de la carte problème de l'année figure un parchemin, le nouveau chancelier reçoit un point de victoire (sceau royal rouge) et peut choisir un privilège. Si le privilège qu'il souhaite n'est plus disponible, il peut le prendre à un autre joueur. Les privilèges et points de victoire de chaque joueur doivent rester visibles tout au long du jeu.
- Si dans les coins supérieurs de la carte problème de l'année figure une cathédrale, le chancelier bâtit une nouvelle partie de la cathédrale. Les parties de la cathédrale sont bâties dans l'ordre suivant, et rapportent au chancelier le nombre de points indiqué:

1 - Nef 1 pt
2 - Aile 1 pt
3 - Autre aile 1 pt
4- Chœur 2 pts
5 - Façade 2 pts
6 - Voûte 3 pts

Le chancelier reçoit en outre 1 point de victoire pour chaque logis d'artisan qu'il contrôle. Ces maisons sont ensuite retirées du chantier de la cathédrale et retournent dans la réserve de leur propriétaire.
La carte problème de l'année est retirée du jeu.
Les autres joueurs ne gagnent rien.

<u>Été</u>

Les barons utilisent leurs ressources pour construire des fermes, envoyer des artisans travailler à la construction de la cathédrale, attaquer les baronnies adverses et tenter de suborner les chevaliers des barons rivaux.
Les joueurs jouent chacun à leur tour, en sens horaire, en commençant par le chancelier.
À son tour, un joueur peut effectuer les actions suivantes, autant de fois qu'il le souhaite et dans l'ordre de son choix.
- Envoyer des artisans travailler sur le chantier de la cathédrale.
- Bâtir de nouvelles fermes.
- Défier des chevaliers adverses
- Corrompre des chevaliers adverses

Ces actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre. Un joueur peut par exemple construire une ferme, puis corrompre un chevalier, puis construire une autre ferme, etc…

1) Envoyer des artisans sur le chantier de la cathédrale

- Pour envoyer des artisans sur le chantier de la cathédrale, le joueur doit défausser une carte Marteau.
- Il prend ensuite l'une des fermes de sa baronnie et la déplace pour l'installer sur l'un des trois emplacements autour de la cathédrale. La ferme devient alors un atelier.
- Il est bien sûr possible de bâtir plusieurs ateliers, mais il faut à chaque fois défausser une carte Marteau et déplacer une ferme.
- Il ne peut jamais y avoir dans une baronnie plus d'ateliers que de fermes.

2) Bâtir une ferme

- Pour bâtir une ferme, le joueur doit défausser une carte Blé.
- Il prend ensuite l'une des maisons de sa réserve et la place sur l'un des six emplacements de campagne de sa baronnie (et non, bien sûr, autour de la cathédrale).
- Il est bien sûr possible de bâtir plusieurs fermes, mais chacune d'entre elles coûte une carte Blé.

3) Attaquer des chevaliers adverses

- Le joueur dont c'est le tour peut attaquer un ou plusieurs adversaires, dans n'importe quel ordre. Il n'est pas tenu de le faire en sens horaire et peut donc attaquer, par exemple, d'abord le joueur à sa droite et ensuite le joueur à sa gauche.
- Le joueur désigne son adversaire et l'attaque en jouant une carte Bouclier.
- Le joueur attaqué peut se défendre en jouant lui aussi une carte Bouclier. Les deux cartes s'annulent alors, et sont défaussées.
- L'attaquant peut alors arrêter là et passer à une autre action, ou bien poursuivre en jouant une autre carte bouclier. Le joueur attaqué peut alors de nouveau se défendre en jouant lui aussi une carte bouclier, et ainsi de suite.
- Si le joueur agressé ne peut ou ne veut pas répondre à l'attaque, l'attaquant l'emporte et brûle l'une de ses maisons.

La maison brûlée retourne dans la réserve de son propriétaire. Le vaincu choisit quelle maison (ferme ou atelier) est détruite, mais ne peut enfreindre la règle selon laquelle nul ne peut avoir plus d'ateliers que de fermes.
Exemple: Fritz a deux fermes et deux ateliers. Une attaque de Klaus le contraint à détruire une maison. Il doit détruire un atelier, car il se retrouverait sinon avec deux ateliers et une seule ferme.
- La carte Bouclier jouée par l'attaquant est alors défaussée.
- L'attaquant qui détruit une maison d'un adversaire reçoit en récompense le fruit du pillage: deux cartes ressources prises sur la pioche. Ces cartes ressources doivent être provisoirement tenues séparées des autres car, pour l'été en cours, elles ne peuvent être utilisées que pour se défendre contre des attaques adverses.
- On ne peut piller un même joueur qu'une fois par tour. Un joueur peut certes attaquer un adversaire dont il a déjà détruit une maison ce tour-ci; s'il l'emporte il lui détruira de nouveau une maison mais ne piochera pas de cartes ressources supplémentaires.

4) Corrompre des chevaliers adverses
- Le joueur dont c'est le tour peut attaquer un ou plusieurs adversaires, dans n'importe quel ordre. Il n'est pas tenu de le faire en sens horaire et peut donc attaquer, par exemple, d'abord le joueur à sa droite et ensuite le joueur à sa gauche.
- Le joueur désigne son adversaire et joue une carte Coupe.
- On ne peut pas se défendre contre la corruption. Le joueur visé doit obligatoirement, s'il en a, jouer une carte Bouclier. Les deux cartes sont défaussées.
- Le joueur dont c'est le tour peut corrompre autant de joueurs qu'il le souhaite et autant de fois qu'il le souhaite, en jouant à chaque fois une carte Coupe. Si le joueur visé n'a pas de carte Bouclier, il doit montrer sa main de cartes à l'attaquant, dont la carte Coupe est néanmoins défaussée.

Automne
Les Barons reçoivent des revenus. Un joueur trop pauvre et sans ressources peut être aidé par roi, qui prendra pour ce faire aux plus riches barons.

1) Revenus
Chacun à son tour, en sens horaire et en commençant par le chancelier, reçoit ses revenus sous forme de cartes ressources prises, faces cachées, sur la pioche.
- Chaque joueur a droit à une carte ressource.
- Chaque joueur reçoit une carte supplémentaire pour chaque deux fermes qu'il possède. Les ateliers n'apportent aucun revenu.
- Chaque privilège détenu par un joueur lui rapporte une carte supplémentaire du type correspondant, prise dans la défausse.
- Nul ne peut renoncer volontairement à percevoir tout ou partie de ces cartes (voir ci-dessous).

2) Générosité royale
Tout joueur dont le revenu cet automne est d'une carte seulement - c'est à dire tout joueur qui ne reçoit aucun revenu supplémentaire de ses fermes ou privilèges - et qui a moins de cinq cartes ressources en main peut demander à bénéficier de la générosité royale.
- Ces demandes sont traitées en sens horaire, en commençant par le chancelier.
- Le joueur désigne un adversaire qui a au moins autant de points de victoire que lui et lui prend la moitié - arrondi vers le bas - de ses cartes (si, par exemple, le donneur a 9 cartes, le quémandeur lui en prend 4).
- Le joueur qui s'est fait prendre ses cartes reçoit un privilège de son choix. S'il n'y a pas de privilège disponible du type désiré, il peut le prendre à un autre joueur de son choix.

3) Taxes
Les joueurs qui ont plus de 10 cartes ressources en main doivent défausser des cartes de leur choix afin de n'en garder que 10.

Fin de l'année
À la fin de l'automne, on passe à l'hiver de l'année suivante.

Fin du jeu
Le jeu se termine lorsque la cathédrale est achevée, à la fin du printemps.
Le joueur ayant le plus de points de victoire est vainqueur. En cas d'égalité, celui des ex æquo ayant le plus grand nombre de cartes ressource est vainqueur.

Variantes proposées par l'auteur

1) variante stratégique
Cette variante est destinée à donner plus de chances de l'emporter au joueur qui termine la cathédrale. En effet, dans la moitié des cas, c'est la pose de la voûte qui décidera de la victoire. Cela ne signifie pas que le reste de la partie devient sans objet, bien au contraire. En effet, tout au long de la partie les joueurs vont tenter de se préparer pour le coup décisif, tout en grappillant quelques points au passage.
Règles:
1- Retirez du jeu les cartes problèmes suivantes: Guerre/Cathédrale, Famine/Cathédrale et Impôts/Privilège.
2- Commencez la partie avec la carte problème habituelle.
3- Distribuez aux joueurs, selon leur nombre, 3 ou 4 cartes problème.
4- Attribuez les points pour la construction de la cathédrale comme dans le jeu usuel, mais donnez en outre un privilège au joueur qui construit un élément de la cathédrale.

2) variante light
Cette variante est destinée à donner plus de chances aux débutants qui doivent affronter des joueurs aguerris.
Vous ne peut prendre un privilège à un autre joueur que s'il a au moins autant de points de victoire que vous.

3) variante globale
Vous pouvez également combiner ces deux variantes et, en outre, permettre aux joueurs, à chaque automne, de choisir leur première carte ressource au lieu de la tirer au sort.

4) Variante proposée par Stuart Dagger:
Les privilèges rapportent 2 points
Les éléments de la cathédrale rapportent 2,2,2,3,3 et 4 points.