

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)



# MASTERPLAN

**UN JEU TACTIQUE  
POUR DEUX PERSONNES**

**par Bernhard Lach et Uwe Rapp**

## **CONTENU**

1 Tablier  
14 Maisons jaunes et 14 Maisons blanches  
6 Tours  
1 Figurine jaune et 1 figurine blanche  
21 Plaquettes vertes (les parcs)



# PRINCIPE DU JEU

L'idée est de construire ses maisons à proximité des futurs parcs et des tours. Seules les maisons rapporteront des points de victoire.

## Préparation :

Placez le tablier sur la table. Tirez au sort les couleurs des joueurs ; chacun reçoit toutes les maisons de sa couleur. Les deux pions sont placés ensemble sur une case de coin du tablier. Les parcs et les tours sont placés à côté du jeu, prêts à être utilisés.

# RÈGLE DU JEU

Blanc commence, puis les joueurs alternent. Le joueur dont c'est le tour doit poser une de ses maisons sur n'importe quelle case vide du tablier. Il doit respecter les règles de construction suivantes :

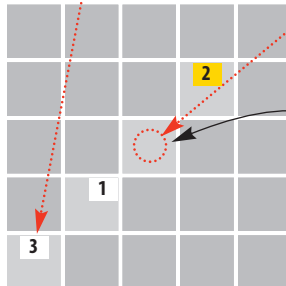
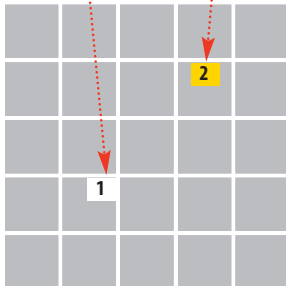
1. Chaque case ne peut recevoir qu'**une seule maison**.
2. La maison doit être positionnée contre le **centre d'une des quatre bordures** ou **dans un des quatre coins** (huit possibilités). Le joueur est totalement libre de son choix (voir Fig. 1).
3. Il est **interdit** de créer des alignements continus de **quatre maisons ou plus**. Un alignement de maisons est créé lorsque des cases voisines dans une direction (verticale, horizontale ou diagonale) reçoivent des maisons (Fig. 2A et 2B). Un alignement peut être constitué de maisons de différentes couleurs. Quand un joueur A pose une maison de sorte que le joueur B pourrait créer un alignement de quatre en ajoutant une nouvelle maison dans cet alignement, le joueur A doit empêcher cela immédiatement en créant un **parc** sur chacune des cases où la pose d'une telle maison serait illégale. Autrement dit, il met un parc (une plaquette verte) sur toutes les cases concernées. C'est alors seulement que son tour de jeu est terminé. Les parcs nouvellement créés sont **immédiatement** évalués (voir : Décompte des parcs).

*Blanc pose une maison (1)  
dans un coin d'une case...*

*... Jaune en place une (2)  
au centre d'un bord...*

*Blanc pose une autre maison (3)  
de façon à provoquer un  
décompte.*

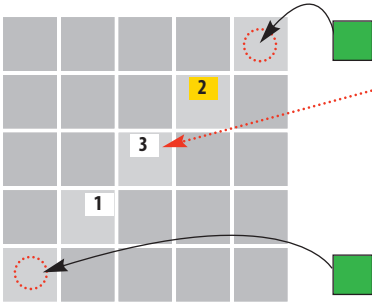
*Si une maison était posée  
ici, cela créerait un  
alignement diagonal de  
quatre. Blanc doit donc  
immédiatement créer un  
parc ici.*



*La maison blanche 1 et la  
maison jaune 2 sont voisines  
du nouveau parc et  
rapportent immédiatement  
des points.*

Fig. 1

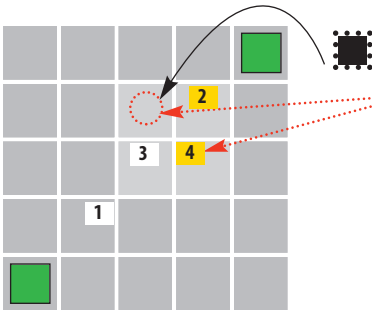
Fig. 2A



Blanc placé une nouvelle maison (3) sur le terrain, qui se déclenche un alignement diagonal de trois cases occupées. Les deux cases aux extrémités de cet alignement ne peuvent plus recevoir de maisons car cela formerait un alignement de quatre maisons. Blanc doit donc créer un parc au-delà de chaque extrémité. L'endroit où les maisons sont posées sur les cases n'importe pas pour apprécier les alignements. Seules les cases occupées comptent.

Fig. 2B

4. Il ne doit **pas** exister de **carré de quatre cases** entièrement bâties avec des maisons. La couleur des maisons n'a pas d'importance. Lorsqu'une telle possibilité arrive, les joueurs doivent construire une tour sur la quatrième case pour empêcher cela. Le joueur, qui a construit la troisième maison d'un carré doit immédiatement poser une **tour** (voir Figure 3). Puis son tour de jeu est terminé. Lorsque toutes les tours ont été construites, cette règle devient caduque. Il devient alors possible de construire une maison sur la quatrième case d'un carré.



Jaune pose une maison (4) à côté de deux autres maisons, formant un début de carré. Pour empêcher qu'une maison soit construite sur la quatrième case du carré, Jaune doit immédiatement poser une tour.

Les maisons jaunes 2 et 4 et la maison blanche 3 sont maintenant à côté de la tour, mais celle-ci ne sera décomptée qu'à la fin de la partie (voir Décompte des tours).

Fig. 3

Les tours ne sont pas évaluées tant que toutes les maisons ne sont pas construites (voir Décompte des tours). Ensuite, le jeu est terminé. Le joueur qui possède alors le plus de points de victoire est vainqueur.

Les gains des parcs et des tours sont enregistrés à l'aide des deux figurines. Pour chaque point de la victoire, la figurine correspondante avance d'une case sur le pourtour, dans le sens horaire.

## DÉCOMPTE DES PARCS

Quand un nouveau parc est créé, il est immédiatement décompté. Chaque joueur gagne **un point** par maison voisine du nouveau parc (8 cases voisines possibles). Les maisons situées au centre du bord adjacent à la case du parc et les maisons situées dans un coin touchant un coin de la case du parc (voisinage parfait) rapportent **un point supplémentaire** (voir Figures 4, 5 et 6). Tous ces points sont des points de victoire et les figurines respectives sont avancées en conséquence.

Un parc n'est évalué qu'une seule fois, à la création. Les maisons ajoutés par la suite voisines à ce parc ne gagnent pas de points. Une seule et même maison peut rapporter des points pour **plusieurs parcs**.

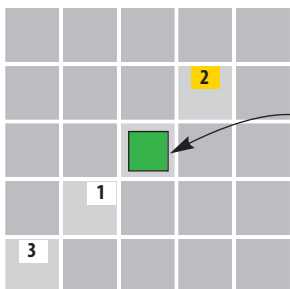


Fig. 4

*La maison blanche 1 et la maison jaune 2 sont voisines du parc et rapportent 1 point aux deux joueurs.*

*La maison blanche rapporte 1 un point supplémentaire car elle est directement voisine du parc.*

*Résultat de ce décompte :*

*Blanc : Maison 1 - 2 points (voisinage diagonal parfait)*

*Jaune : Maison 2 - 1 point*

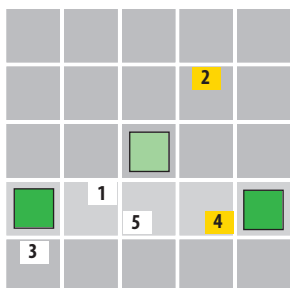


Fig. 5

*Suite à la situation de la Figure 4, deux nouvelles maisons, 4 et 5, sont ajoutées, provoquant la création de deux nouveaux parcs et leur décompte immédiat.*

*Résultat de ce décompte :*

*Blanc : Maison 1 - 1 point*

*Maison 3 - 2 points (voisinage parfait)*

*Jaune : Maison 4 - 1 point (la maison est en effet sur un bord adjacent au parc de droite, mais pas au milieu du bord)*

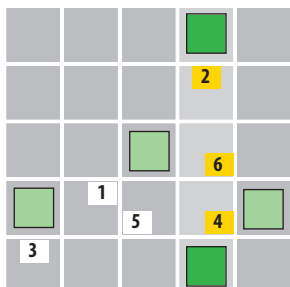


Fig. 6

*Jaune a posé une maison en 6. Deux nouveaux parcs sont créés et immédiatement décomptés.*

*Résultat de ce décompte :*

*Blanc : Maison 5 - 1 point (voisinage diagonal)*

*Jaune : Maison 2 - 2 points (voisinage parfait)*

*Maison 4 - 1 point (voisinage imparfait)*

*La maison 6 a été construite sur une case voisine de deux parcs déjà créés. Les deux parcs ont déjà été décomptés, la maison 6 arrive trop tard !*

## DÉCOMPTE DES TOURS ET FIN DU JEU

La construction d'une tour ne déclenche pas immédiatement un décompte. Les tours seront évaluées à la fin de la partie, lorsque toutes les maisons auront été construites. Pour chaque tour, on établit la cote de chaque joueur. On compte 1 point par maison voisine de la tour, par un côté ou un coin. Comme avec les parcs, les maisons situées au centre du bord adjacent à la case de la tour et les maisons situées dans un coin touchant un coin de la case de la tour rapportent 1 point supplémentaire. Le total des points de chaque joueur constitue sa cote pour cette tour.

**Remarque :** ces points ne sont pas des points de victoire et ne sont pas décomptés.

Le joueur dont la cote de tour est la plus élevée gagne **2 points de victoire**, indépendamment de la différence. Il avance sa figurine de deux cases. La tour est ensuite retirée du tablier pour éviter de la décompter deux fois par erreur. Puis on évalue la tour suivante, etc.

Le jeu se termine lorsque la dernière tour a été évaluée. Le joueur qui possède maintenant le plus de points de victoire est le vainqueur.

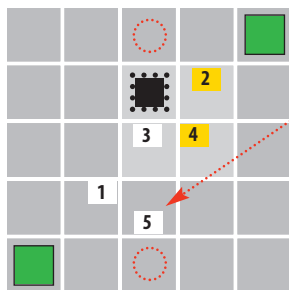
## QUESTIONS ?

### Si vous oubliez de créer un parc ou de construire une tour...

Lorsque vous découvrez une case qui a été oubliée et qui aurait normalement dû recevoir un parc ou une tour, vous placez immédiatement ce parc ou cette tour. Les parcs ne sont cependant pas évalués. Tant pis pour les joueurs distraits ! Les tours seront évalués normalement à la fin du jeu.

### Les tours ne comptent pas comme des maisons...

et n'ont aucun effet sur les règles de construction (voir Fig. 7)



*La maison blanche est placée lors du cinquième coup.  
Puisqu'une tour n'est pas considérée comme une maison,  
il n'y a pas lieu de créer des parcs sur les cases marquées  
d'un cercle.*

Fig. 7

*Nous vous souhaitons de  
bonnes parties*

*L'équipe Chili-Spiele*

*Traduction française :  
François Haffner, jeuxsoc.fr*



**Retrouvez tous nos jeux sur Internet à l'adresse**  
**[www.chili-spiele.de](http://www.chili-spiele.de)**

