

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 ★★☆☆ modulaire 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





Pour 2 à 4 joueurs

Tu te souviens certainement de l'histoire de la Guerre de Troie au cours de laquelle les héros grecs parvinrent à prendre la ville à force de courage et en utilisant un cheval en bois.

Ces héros se cachèrent dans le ventre d'un énorme cheval et, quand les Troyens les eurent introduit dans les murs de la ville, ils se glissèrent hors de l'animal en bois et prirent Troie.

C'est en faisant preuve d'astuce et de ruse qu'ils ont remporté la victoire. Ce qui est vrai pour l'histoire de la mythologie grecque, l'est aussi pour ce jeu.

Contenu

- Le cheval de Troie
- Un plan de la ville de Troie divisée en sept quartiers
- 42 héros: 10 rouges, 10 jaunes, 10 bleus, 10 verts et 2 aides neutres
- 20 cartes "Héros" qui donnent la mesure de l'ardeur des guerriers: 6 cartes avec 3 héros, 6 avec 2, 3 avec 1, 3 sans et 2 cartes représentant le trident de Poséidon
- 4 cartes de couleur: une rouge, une jaune, une bleue et une verte
- 7 cartes "Trésor": 1 carte avec trois trésors (le chiffre 3), 3 cartes avec 1 trésor (le chiffre 1) et trois sans trésor (le chiffre 0)
- Un sac pour mettre les héros

Mise en place du jeu

- Place le plan de la ville sur la table. Sur un des sept quartiers figure le chiffre 3, sur trois d'entre eux le chiffre 1 et sur trois le chiffre 0. Il s'agit des points de bonus.



- Pose le cheval de Troie au milieu du plan. Pour l'instant, on laisse les deux aides neutres dans la boîte. Ce n'est qu'à la fin de la partie qu'on en aura besoin.



- On met les héros dans le sac, 10 de la même couleur pour chaque joueur, puis on les mélange bien. Quel que soit le nombre de joueurs, il faut utiliser la couleur rouge. S'il y a trois joueurs, on laisse les héros de la couleur qui n'est pas retenue dans la boîte



- Mélange les 20 cartes "Héros" et pose le paquet sur la table, faces cachées.



- Mélange également les cartes de couleur, seulement celles correspondant aux couleurs retenues pour les héros placés dans le sac, puis distribue-les, chaque joueur recevant une carte. Il la montre alors aux autres et elle détermine sa couleur pour le reste de la partie. Le joueur qui a reçu la carte rouge est Odyssee.

- C'est Odyssee qui commence et qui tire les héros durant toute la partie du sac.

- S'il y a deux joueurs, chaque joueur reçoit deux cartes de couleur et joue avec deux couleurs: il joue avec l'une et dans la foulée avec l'autre. Si bien que les deux joueurs ont droit chacun à deux tours avant de passer la main. Dans un tel cas de figure, il faut faire preuve d'encore plus de sens tactique.



-Mélange les sept cartes "Trésor" et répartis-les sur les quartiers de la ville, une par quartier, faces cachées. Ces cartes déterminent entre autres la valeur de chaque quartier.

Le jeu commence

C'est Odysée qui ouvre les hostilités: il pioche deux héros dans le sac et les engage dans le cheval. Il annonce à haute voix la couleur de chaque héros. A présent, le cheval de Troie est prêt. Puis Odysée pioche trois autres héros et il les place près du plan de la ville. Ce sont les trois héros que les joueurs utiliseront lorsque ce sera à eux de jouer.

Dès lors, Odysée doit faire en sorte qu'il y ait en permanence trois héros à côté du plan de la ville lorsqu'un des joueurs s'apprête à jouer.

Quel est le but du jeu?

Chaque joueur doit essayer de conquérir le plus grand nombre possible de quartiers de la ville. Il en a pris un à partir du moment où c'est lui qui compte le plus de héros sur le quartier en question.

MAIS: si plusieurs joueurs ont le même nombre de héros sur un même quartier, c'est le joueur suivant qui remporte le quartier.

Par exemple: Bleu et Rouge ont chacun 3 héros sur un quartier, Jaune 1 et Vert 0. C'est Jaune qui remporte le quartier.

Le calcul des points

La valeur du quartier conquis est égal à la somme des éléments suivant :

A. Le nombre de héros (tous les héros) posés sur le quartier.

plus

B. Le bonus éventuel (1 ou 3).

plus

C. La valeur de la carte "Trésor" placée sur le quartier (0, 1 ou 3).

Le déroulement de la partie

Odysée a joué. Vient alors le tour du joueur qui est assis à sa gauche. Et ainsi de suite, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient ton tour, tu procèdes ainsi:

1. Tu décides si tu veux engager 1, 2 ou 3 héros dans le cheval et tu annonces le nombre retenu.

2. Tu tires une carte "Héros" du paquet. Si le nombre indiqué sur cette carte est le même ou est supérieur à celui que tu as annoncé, tu peux alors jouer.

Tu engages dans le cheval le nombre de héros que tu as annoncé.

Mais si le nombre figurant sur la carte est inférieur à celui que tu as annoncé, tu passes ton tour. En annonçant un nombre élevé, on prend donc de gros risques!

3. Si tu peux jouer, tu engages donc dans le cheval le nombre de héros annoncé.

Tu choisis alors parmi ceux qui sont placés à côté du plan de la ville. Avant d'engager un nouveau héros dans le cheval, tu places l'animal sur le quartier de la ville où tu veux faire tomber le héros qui sortira le premier du ventre de l'animal.

Bien entendu, il faut faire attention à l'ordre dans lequel les héros sont engagés dans le cheval pour savoir la couleur de celui qui tombera! Il ne faut pas se décourager si on s'est trompé une fois. Il suffit de bien surveiller la couleur des héros qui seront engagés par la suite dans le cheval.

On ne peut pas placer plus d'un certain nombre de héros par quartier de la ville! Quand on joue à 2 ou à 4 joueurs, le nombre maximum est de 7; quand on joue à 3, il est de 5. Une fois que ce nombre maximum est atteint, les joueurs ne peuvent plus en placer dans le quartier en question.

Tactique:

Il faut que tu tentes de faire terminer tes adversaires à égalité sur un quartier qui te semble perdu de manière à garder une chance d'empocher le butin. Tu as bien entendu intérêt à placer les héros de tes adversaires sur des quartiers pour lesquels le gagnant est déjà connu.

Une fois que tu as placé les héros, tu poses la carte "Héros", face visible, à côté du paquet. Odysée replace des héros à côté du jeu de façon à ce qu'il y en ait de nouveau trois. C'est au joueur suivant de jouer.

Lorsque toutes les cartes "Héros" ont été tirées, on les mélange et on forme un nouveau paquet.

Les cartes "Trésor": dès que tu as deux héros sur un des quartiers, tu as le droit de regarder la carte "Trésor" posée sur le quartier en question sans que les autres la voient.

La carte "Poséidon": quand tu tires du paquet une carte où figure le trident de Poséidon, tu peux faire les deux choses suivantes:

1. Permuter deux cartes "Trésor".
2. Engager dans le cheval les trois héros placés à côté du jeu, quel que soit le nombre que tu avais annoncé.

La fin de la partie:

La partie est terminée lorsque tous les héros de couleur ont été placés sur le plan de la ville. Pour faire sortir les deux derniers du ventre du cheval, il faut utiliser les deux aides neutres. Ensuite, chaque joueur compte ses points par quartier et fait le total. Le gagnant est celui qui obtient le score le plus élevé.

© 1994 Jumbo International, registered in Amsterdam NL, no. 4934.

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.