

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Territories



Auteur : Corné van Moorsel
Illustrateur : Czarnè

2 joueurs – 10 minutes – 8-88 ans

Deux familles (joueurs) ont un terrain de grande taille, avec 4 fermes par famille. Pour diviser le terrain, placez des troncs d'arbre de manière à séparer les champs, en essayant de laisser les plus grands territoires autour de vos fermes.

Contenu : 12 tuiles, chacune composée de 4 cases de terrain / 2 x 4 fermes / 40 troncs

- Préparation :**
- Placez l'une des 4 tuiles sans maison représentée au milieu de la table. Placez un tronc d'arbre (le tronc de départ) sur cette tuile, entre deux cases de terrain.
 - Placez aléatoirement les 11 autres tuiles de manière à former un rectangle 3x4 (ou une autre forme). Le tronc de départ doit toucher le bord du terrain ainsi constitué.
 - Placez les troncs restants à côté du terrain.
 - Déterminez aléatoirement qui occupera les maisons blanches et qui occupera les maisons noires du terrain.
 - Chacun des joueurs prend 4 maisons d'une couleur ; placez-les sur vos 4 maisons sur le terrain.

Règle 1 : Les joueurs jouent à tour de rôle, en plaçant un tronc à côté du tronc précédent ; Blanc commence en plaçant un tronc connecté au tronc de départ.

Règle 2 : Les troncs sont placés entre 2 cases de terrain.

Règle 3 : Si le dernier tronc placé a une extrémité libre (c'est-à-dire ni connectée à un autre tronc, ni au bord du terrain), l'autre joueur doit placer un tronc à partir de cette extrémité.

Règle 4 : Si le dernier tronc placé par un joueur n'a pas d'extrémité libre, un territoire a été complètement délimité, et le même joueur commence un nouveau territoire en plaçant de nouveau un tronc (il n'y a pas de changement de tour !).

Règle 5 : Le premier tronc d'un nouveau territoire doit être connecté à un tronc précédemment placé ; il ne peut pas être placé adjacent à une case de terrain avec une ferme adverse, sauf s'il n'y a pas d'autre possibilité.

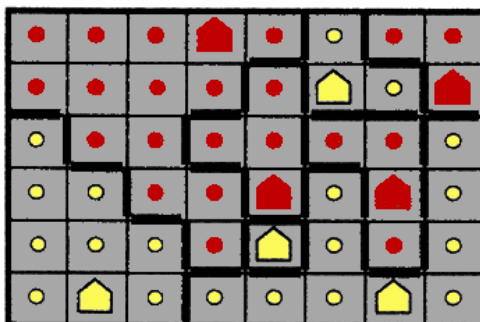
Règle 6 : Ne gênez pas de terrain ! Il est interdit de créer un territoire qui ne contienne pas de ferme.

Chaque tronc placé doit encore permettre de séparer des fermes de couleurs différentes !

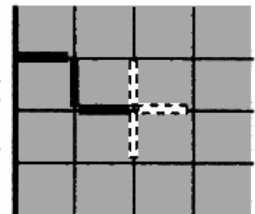
Fin de la partie : Quand toutes les fermes des joueurs sont séparées, comptez le nombre total de cases des territoires autour de vos fermes.

Fin de la partie :

19 cases de terrain pour Blanc, 21 pour Noir.



Ici, trois placements sont possibles : vers le nord, l'est, ou le sud.



Éditeur : Cwali



Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Les Pays-Bas
tel: 0031-640-893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl

Traduction: William Attia

Territories sans hasard :

Le terrain est constitué comme indiqué plus haut (y compris le tronc de départ). Blanc place d'abord l'une de ses fermes sur l'un des 8 emplacements indiqués ; Noir occupe ensuite deux des 7 emplacements restants, puis Blanc en choisit deux, et Noir de nouveau deux. Blanc prend enfin le dernier emplacement libre et commence à jouer en plaçant un tronc.

Mastermoves

Jouez en tournoi avec des joueurs du monde entier sur www.mastermoves.eu.