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

TITICACA

- un jeu de Corné van Moorsel pour 2-5 joueurs –
Cwali 2001

XVième siècle, Amérique du sud. Des tribus armées tentent de s'installer aux meilleurs endroits le long des lacs. Armez vos propres tribus assez fortement pour occuper les meilleurs terrains possibles, mais attention il faut être prudent et sage pour ne pas disperser vos forces. Pour bénéficier de plus de terrains, formez avec les tribus voisines des régions plus étendues. Les régions peuvent s'associer aussi et devenir de plus en plus grandes au fur et à mesure…pour devenir plus tard l'empire inca.

Note du traducteur : pour la compréhension plus rapide de ce jeu, il est nécessaire de lire ce qui suit en suivant les exemples en couleur qui permettent de mieux assimiler les différentes règles . Les légendes de ces exemples sont traduites aux chapitres adéquats.

MATERIEL :

- 12 tuiles (comportant 4 hexagones) avec 15 lacs (numérotés de 1 à 15), 33 terrains (5 types différents = forêt, montagne, savane, pampa, prairie) (voir dessins « titicaca components »)
- 45 bâtonnets de frontière noirs (les bâtonnets noirs et les lacs forment les frontières des régions, la région dans 'titicaca components' contient 4 terrains)
- 41 tuiles d'armes, de valeurs :
  - 1 (boucliers)
  - 2 (épées)
  - 4 (lances)
  - 6 (arcs et flèches)
- 10 temples : les tuiles grises (5 avec +1 et 5 avec +2 en dessous)
- des villages (5 couleurs différentes selon le nombre de joueurs) : 16 jaune, 16 rouge, 13 orange, 11 pourpre, 11 rose
- le tableau des scores divisé en 2 parties
- 1 tuile flèche
- 5 résumés des règles

PREPARATION :

- chaque joueur choisit une couleur et prend les villages correspondants (à 2 joueurs : les jaune et rouge / à 3 joueurs : les jaune rouge et orange)
- donner à tous les joueurs 20 points d'armes : 2 boucliers, 2 épées, 2 lances et 1 arc et flèches. (vous pouvez toujours échanger des armes contre d'autres armes pour un même total)
- donner à chaque joueur 2 temples : 1 (+1) et 1 (+2)
- disposer au hasard les 12 grosses tuiles face cachée pour former le pays ; puis retourner face visible : voilà le pays de départ . Note : à 3 joueurs on n'utilisera pas la tuile avec le lac '1' et à 2 joueurs on retirera les tuiles avec les lacs '1' et '7'.
- Placer le tableau des scores et poser à coté un village de chaque joueur
- Placer les bâtonnets de frontière à coté du jeu
- Placer la tuile 'flèche' devant un joueur et distribuer les résumés

BUT DU JEU : les points de victoire sont comptabilisés 2 fois durant le jeu (tour 5, puis tour 10) puis il y a un troisième grand décompte à la fin du jeu. Le joueur avec le plus de points à la fin du jeu est le vainqueur. Le meilleur moyen d'apprendre ce qu'est ce jeu est de lire d'abord le chapitre 'points de victoire par régions' et regarder les graphiques d'exemples de 2a à 2e. Puis lire les règles complètes.

COMMENT JOUER ?

1- on détermine l'ordre des joueurs (armes)
2- on joue dans cet ordre en :
- posant un village et en plaçant des bâtonnets noirs autour (nouvelle région créée d'1 hexagone)
- éventuellement en ajoutant cette région nouvellement créée à une autre région
- éventuellement en unifiant deux autres régions
- éventuellement en posant un temple

3- on fait un premier décompte à la fin des tours '5' et '10' (on récupère des armes à la fin des tours '5' et '10')
4- on fait le décompte final à la fin du jeu (voir : fin du jeu)

1-- L'ORDRE DES TOURS DE JEU : à chaque tour de jeu il s'agit de rivaliser avec ses adversaires pour conquérir les tuiles vides (appelées terrains) autour d'un lac. Le premier tour de jeu est pour conquérir les terrains vides adjacents au lac '1', le second tour le lac '2' et ainsi de suite…jusqu'au lac '15'. Quand un lac n'a plus de terrains adjacents vides , le tour de jeu est terminé.

Choisir des armes (voir exemple 1) : à chaque début de tour les joueurs choisissent secrètement des armes ; dès que tous les joueurs sont prêts, on révèle la somme des armes de chacun simultanément. Chacun place ses armes devant lui près du plateau de jeu. Le joueur qui a mis le plus de points d'armes jouera le tour en premier (voir 'Tours'), le joueur arrivé en seconde position joue en deuxième et ainsi de suite. Vous devez mettre au moins 1 point (c'est à dire un bouclier) pour participer au tour. Vous défaussez les armes choisies quand arrive votre tour. (!) . S'il y a moins de terrains vides que de joueurs, un joueur (voire plus) ne jouera pas ce tour. Ce(s) joueur(s) se retire(nt) et récupère(nt) ses armes pour les remettre dans son stock d'armes.

S'il y a égalité pour la somme des armes, on se réfère au joueur possédant la tuile 'flèche' : le vainqueur est le joueur le plus proche de cette tuile, commençant par le joueur possédant cette tuile et tournant ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Après chaque tour de jeu, le joueur possédant la tuile 'flèche' la passe au dernier joueur qui a pris son tour. (voir exemple 1)

Exemple 1 : Claus (6) jouera en premier, Wolfgang (3 mais il a la tuile flèche) en second, Alan (3) en troisième et Reiner (2) ne jouera pas car il n'y avait que 3 terrains disponibles, mais Reiner récupère son épée (2).

Armes nouvelles :

Vous recevez de nouvelles armes après les lacs 5 et 10 :

- 1 point d'armes pour chacun de vos villages sur le jeu
- 3 points d'armes pour chaque village dans votre chaîne la plus longue de villages adjacents (les villages peuvent être de régions différentes).(= votre plus longue chaîne X 3)

(exemple : après le tour '5' vous avez 4 villages sur le jeu et aucun n'est adjacent, vous aurez 4 + (3 x 1) (la chaîne la plus longue a une valeur de 1) = 7 points d'armes.
Vous ajoutez ces nouvelles armes à votre stock existant. Les nouvelles armes ne sont données qu'après le décompte des points de victoire accordés après le lac '5' puis le lac '10'.

2-- LES TOURS : quand arrive votre tour (comme indiqué ci-dessus) vous devez faire les actions suivantes dans l'ordre :

1- placer un de vos villages sur un terrain vide adjacent au lac du tour (voir exemple 4, partie 1) ; ce nouveau terrain forme une 'région de 1 hexagone'. Les bords d'un région sont délimités par les lacs et les bâtonnets noirs. Vous placez donc des bâtonnets sur les bords entre votre nouveau terrain et les terrains adjacents (s'il n'a pas déjà de bâtonnets noirs bien sûr …)

2- *OPTIONNEL /* vous pouvez ajouter votre nouvelle région à une autre région avec des **terrains adjacents**. (voir exemple 4, partie 2). Pour avoir le droit de faire cela, votre nouveau terrain doit être d' un type de terrain qui n'est pas encore présent dans la région adjacente. Dans ce cas vous pouvez enlever les bâtonnets frontières entre votre nouveau terrain et la région adjacente pour former une région plus étendue.

3- *OPTIONNEL /* Vous pouvez associer deux **autres** régions (!), qui sont séparées par des frontières noires. Quand vous associez deux régions, retirez les bâtonnets frontières qui les séparaient .(voir exemple 4, partie 3). Pour cela 3 conditions sont requises, qui sont =

* au moins 1 des 2 régions contient 1 ou plus de vos villages
* au moins 1 des 2 régions est adjacente à la région contenant votre nouveau terrain. (voir l'exemple 3 pour voir quelles régions sont adjacentes !)
* les 2 régions doivent contenir chacune au moins 1 type de terrain non présent dans l'autre région.

4- *OPTIONNEL /* Vous pouvez construire 1 temple dans un de vos terrains. (voir exemple 4, partie4) :

* soit dans la région contenant votre nouveau terrain, OU
*soit dans une région qui est adjacente à la région contenant votre nouveau terrain. (voir l'exemple 3 sur les régions adjacentes)

Un terrain ne peut contenir qu'un seul temple. Garder le +1 ou +2 secret !

Exemple 3 : les régions adjacentes. REGLE = 2 régions sont adjacentes si elles ont en commun au moins 1 frontière noire ou une bordure de lac. X est adjacent à Y ; elles ont une frontière en commun et 2 lacs (les n° 4 et 8) en commun. Y est adjacent à Z car il y a 3 lacs en commun, les n° 1, 3 et 10. X n'est pas adjacent à Z.

Exemple 4 : un tour complet :

-1- c'est le tour 8, Rouge et Pourpre ont placés des villages au tour 3. Orange a gagné le droit de jouer en premier et a déjà placé son village, puis c'est au tour de Jaune. Jaune a deux places possibles (savane et forêt) et choisit la savane. Il place une frontière noire et forme ainsi 'sa région de 1 hexagone' .

-2- Maintenant Jaune peut ajouter cette région de 1 hexagone à une autre région . 3 régions ont un terrain adjacent A, B et C. Mais C n'est pas possible car C contient déjà une savane. A et B c'est possible (pas de savane). Jaune choisit la région B et forme ainsi une région à 2 hexagones.

-3- Maintenant Jaune peut associer 2 autres régions. La nouvelle région partagée entre Jaune et Pourpre B a 5 régions adjacentes (A,C,D,E et F)(E et F sont adjacents à B grâce au lac commun). Jaune ne peut rien faire avec A et C car ces régions n'ont pas de frontières noires communes, en outre Jaune n'y a pas de villages……La région F ne peut pas être associée à E car F n'a pas de type de terrain qui n'existerait pas chez E. D et E ont des terrains adjacents, tous deux ont un type de terrain inexistant chez l'autre (savane et prairie) ; Jaune décide donc d'associer D et E et forme ainsi une nouvelle région de 4 terrains après avoir enlevé la frontière.

-4- La dernière option pour Jaune : il peut placer un temple dans son nouveau terrain en B ou dans une région adjacente à B. B a maintenant 4 régions adjacentes : A, C, F et la nouvelle région de 4 terrains ; Jaune a un village dans cette dernière région et il décide d'y placer un temple.

Choix tactiques : en –2- la région A semble plus profitable pour Jaune pour s'y associer avec sa nouvelle région-terrain d'1 hexagone ; mais Jaune préfère B de manière à se rapprocher (c'est à dire d'être adjacent) à D/E. Jaune pourra ensuite (-3-) associer D et E pour y prendre la majorité. Le temple (-4-) donnera à Jaune la majorité sur Rouge dans les terrains de montagne.

3-- LES DECOMPTES DES POINTS

COMMENT COMPTER LES POINTS DE VICTOIRE PAR REGIONS : (exemples de 2 a à 2 e) . Chaque région est comptée séparément comme suit :

- le plus de village dans un type de terrain ---------- points = nombre de terrains que la région contient
- le plus de village au total ---------- points = nombre d'hexagones de lacs bordant la région.

Si 2 (ou davantage) joueurs sont à égalité pour tel ou tel type de décompte (exemples 2c, 2d et 2 e) : compter le nombre d'hexagones de lacs adjacents à ces terrains + le nombre de temple(s) que vous révélez dans ces terrains. Le joueur avec le total le plus élevé pour les lacs adjacents + les temples gagne les points de victoire. S'il y a encore égalité, alors les points sont divisés équitablement parmi ces joueurs ex æquo ,arrondi vers le bas si nécessaire. (exemple : 5 points divisés pour deux joueurs = chacun marque 2 points)(voir exemple 2c).

Exemple 2a : taille de la région : 1 terrain, forêt = 1 point pour Jaune
Hexagones adjacents de lacs = 3, donc 3 points pour Jaune

Exemple 2b : taille de la région : 3 terrains, pampas = 3 points pour Rouge, forêt = 3 points pour Rouge, prairie = 3 points pour Jaune
Hexagones adjacents de lacs = 5 lacs. Donc 5 points pour le Rouge car Rouge a plus de villages.

Exemple 2c : taille de la région : 2 terrains, pampas = 2 points pour Orange et forêt = 2 points pour Pourpre
Hexagones adjacents de lacs = 3, donc ceci veut dire qu'il y a 3 points de victoire pour le joueur qui a le plus de villages au total, or Pourpre et Orange sont à égalité. On regarde alors la valeur des temples, ici personne n'a posé de temple et les 2 joueurs ont 2 lacs adjacents, donc on divise les 3 points = chacun marquera 1 point (arrondi inférieur).

Exemple 2d : taille de la région : 4 terrains, savane = 4 points pour Orange, pampa = Rouge et Jaune ont chacun 1 village, il n'y a pas de temple ; Jaune a le plus de lacs adjacents (3), donc c'est Jaune qui marque les 4 points, prairie = 4 points pour Pourpre
Hexagones adjacents de lacs = 3 lacs ; les 4 joueurs ont chacun 1 village, il n'y a pas de temple, c'est Jaune qui a le plus de lacs adjacents : c'est Jaune qui marque les 3 points.

Exemple 2 e : taille de la région : 8 terrains ; savane = 8 points pour Orange, pampa = 8 points pour Rouge car il a 2 villages alors que jaune en a 1 seul, prairie = Pourpre et Jaune ont chacun 1 village, Pourpre a 2 lacs adjacents et un +1 temple ce qui fait 3, Jaune a 3 lacs adjacenst et un +2 de temple ce qui fait 5 : donc c'est Jaune qui marque les 8 points, forêt = 8 points pour Rouge, montagne = 8 points pour Jaune.
Hexagones adjacents de lacs = 7 lacs ; Rouge et Jaune ont tous les deux 3 villages . Rouge a 5 lacs adjacents ; Jaune en a 8 + un temple +2 ce qui fait 10, donc c'est bien Jaune qui a la majorité et marque les 7 points.

Astuce : tourner ou coucher les villages pour faciliter les décomptes…

LES POINTS DE VICTOIRE :

A/ Points de victoire accordés après le lac '5' et le lac '10' :

- 1 point de victoire pour chaque point d'armes dans votre stock
- les points de victoire par régions avec au moins 1 terrain adjacent au lac '5' et plus tard au lac '10'.. Les temples dans ces régions retournent à leur propriétaire pour être réutilisés plus tard. (si le tour '5' ou le tour '10' est sauté, parce qu'il n'y a pas de terrains adjacents vides, vous comptez quand même les points de victoire)

B/ Points de victoire accordés en fin de partie :

- 1 point de victoire pour chaque village que vous possédez sur le jeu
- 3 points de victoire pour chaque village dans votre chaîne la plus longue de villages adjacents (les villages peuvent être de régions différentes).(= votre plus longue chaîne X 3)
- 1 point de victoire pour chaque point d'armes dans votre stock
- les points de victoire par régions, cette fois ci dans toutes les régions.

4-- FIN DU JEU : le jeu se termine si, après n'importe quel tour, il n'y a plus de terrain vide existant. Si après le tour lac '15', des terrains vides existent encore vous jouez des tours supplémentaires jusqu'à ce qu'il n'existe plus de terrain vide **OU** tous les joueurs n'ont plus d'armes. Dans ce jeu supplémentaire vous pouvez choisir entre tous les terrains vides pour placer votre village.

Pénurie de villages : (à n'utiliser que si nécessaire) : si vous êtes à court de villages à placer dans les terrains, on peut marquer deux terrains adjacents en plaçant 1 village sur le coté commun. Ceci n'a pas d'effet sur le jeu. Tous les hexagones sont traités comme s'il y avait un village sur chacun d'eux.

Astuces pour les premières parties : économiser vos armes ! ! pensez à plus tard : n'enchérissez pas avec trop d'armes !