

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Un jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

TORRES



Le vieux roi compte bientôt abdiquer et cherche un digne successeur parmi ses fils. Il organise donc une compétition entre eux : celui qui, après 3 années, aura réussi à bâtir les plus hauts et les plus grands châteaux prendra sa place sur le trône. À la fin de chaque année, le roi viendra constater l'avancée des travaux de ses fils et rendra sa sentence à l'issue de la troisième année. Durant la partie, chaque joueur incarne l'un des fils du roi et envoie ses six chevaliers faire leurs preuves dans la construction de châteaux.

CONTENU

1 plateau de jeu
92 blocs, 28 chevaliers,
1 roi, 40 cartes Action
2 cartes coûts en points
d'action
3 cartes Année
8 cartes Maîtres
(pour la version avancée)
4 Tuiles 100/200



BUT DU JEU

Au cours de la partie, décomposée en 3 années (manches), des châteaux se construisent sur le plateau de jeu. À chaque fin de manche, les joueurs marquent des points grâce aux châteaux qu'ils occupent avec leurs chevaliers. À l'issue du 3ème décompte, le joueur totalisant le plus de points sur la piste de score remporte la partie.

MISE EN PLACE

Installer le **plateau de jeu** au milieu de la table. Chaque joueur reçoit :

- ◆ 7 **chevaliers** d'une couleur. Il place l'un d'eux comme marqueur sur la case 0 de la piste de score. Il conserve les autres chevaliers devant lui sur la table.
- ◆ les 10 **cartes Action** de sa couleur, les mélange et les empile devant lui, face cachée.

La **carte Année**, correspondant au nombre de joueurs, est placée bien en évidence à côté du plateau. Les autres cartes Année ne sont pas utilisées pour cette partie et sont remises dans la boîte.

Les **blocs** sont rassemblés à côté du plateau et forment la réserve commune. Placer 8 d'entre eux sur les 8 cases du plateau marquées d'un château, comme situation de départ. Ce sont les premiers blocs des châteaux ; ceux-ci évolueront au cours de la partie.

Enfin, chaque joueur, en commençant par le plus jeune, place l'un de ses chevaliers sur le château libre de son choix. Le dernier joueur place en plus le **roi** sur un château resté libre. C'est le château royal pour la première année.

Les cartes Maître ne sont utilisées qu'en mode « Règle avancée ».



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie s'étend sur 3 années. À l'issue de chaque année a lieu un décompte. La 1^{re} année est composée de 4 tours de jeu ; les 2^e et 3^e années, respectivement de 3 tours de jeu. À la fin de la 3^e année, la partie est terminée.

Remarque sur le jeu à 2 : chaque année se joue en 4 tours de jeu.

Un tour de jeu est terminé lorsque tous les joueurs ont joué une fois.

Au début de chaque année, chaque joueur reçoit des blocs de la réserve commune.

Répartition des blocs

La carte Année rappelle le nombre de blocs que reçoivent les joueurs au début de chacune des 3 manches, en fonction du nombre de joueurs et de l'année en cours. Chacun prend le nombre de blocs indiqué et forme des piles devant lui selon les indications de la carte. Ce sont les blocs qui constituent la réserve du joueur.

Exemple à 4 joueurs :

1^{re} année : Chaque joueur reçoit
4 piles de 2 blocs.

2^e année : Chaque joueur reçoit
3 piles de 2 blocs.

3^e année : Chaque joueur reçoit
3 piles de 2 blocs



Sonnez trompettes !

La partie se déroule dans le sens horaire. Le plus jeune joueur commence.

Quand vient son tour, le joueur dispose de **5 points d'action (PA)**. Il peut les utiliser pour réaliser les actions

indiquées ci-dessous. L'ordre dans lequel il effectue ces actions n'a aucune importance. Il est également permis d'effectuer plusieurs fois la même action.

- ◆ Placer un nouveau chevalier
- ◆ Déplacer un chevalier
- ◆ Poser des blocs
- ◆ Achefer une carte Action
- ◆ Jouer une carte Action
- ◆ Progresser sur la piste de score

Les actions

Placer un nouveau chevalier (2 PA par chevalier)

Un chevalier doit toujours être placé sur une case libre, **directement adjacente** à un chevalier de même couleur déjà présent sur le plateau. On entend par « case libre » toute case sur le plateau ou sur un bloc sur laquelle ne se trouve ni un autre chevalier, ni le roi.

Les règles de placement sont les suivantes :

- ◆ La case sur laquelle est placé le chevalier doit toucher horizontalement ou verticalement la case sur laquelle se trouve le chevalier déjà présent sur le plateau. Les cases en diagonale ne sont pas autorisées. Chaque chevalier offre donc 4 emplacements possibles autour de lui.



- ◆ La case sur laquelle est placé le nouveau chevalier doit se trouver au même niveau ou à n'importe quel niveau inférieur à celui du chevalier déjà présent, jamais plus haut.

Qu'appelle-t-on « niveau » ?

Les niveaux sont importants pour le décompte des points. On entend par « niveau » la hauteur à laquelle se trouve un chevalier. Un chevalier directement sur le plateau est au niveau 0. Un chevalier sur un bloc est au niveau 1 ; un chevalier sur 2 blocs empilés, au niveau 2, etc.



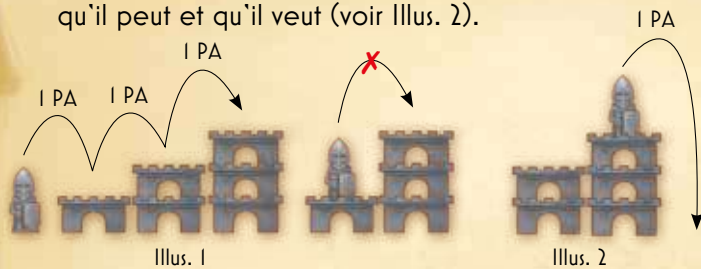
Déplacer un chevalier (1 PA par case)

Durant son tour, un joueur peut déplacer autant de chevaliers qu'il veut tant qu'il lui reste des points d'action.

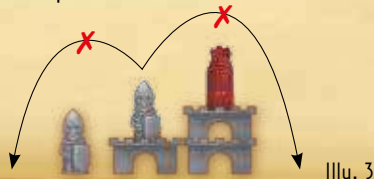
Règles de déplacement d'un chevalier :

Un chevalier ne peut ...

- ◆ se déplacer que horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale ;
- ◆ monter que d'1 seul niveau par case (voir Illus. 1), mais a le droit de descendre d'autant de niveaux qu'il peut et qu'il veut (voir Illus. 2).



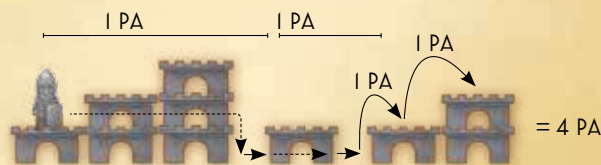
- ◆ s'arrêter ou passer que par des cases libres. Tout chevalier (de même couleur ou adverse), ainsi que le roi, constituent des obstacles, par-dessus lesquels il est interdit de passer (voir Illus. 3).



Attention : Chaque bloc possède des portes sur ses 4 faces. Les chevaliers peuvent passer par ces portes ! Autrement dit : Un chevalier peut entrer par une porte et ressortir par n'importe quelle autre porte du même château. Ceci lui coûte 1 seul PA. Le chevalier doit rester au même niveau ou descendre d'autant de niveaux qu'il veut.

Durant un même tour, un chevalier peut traverser autant de châteaux qu'il veut à la suite, en utilisant le nombre de PA correspondant.

Remarque : Certaines cartes Action peuvent modifier ces règles.



Poser des blocs (1 PA par bloc)

Les piles de blocs devant les joueurs indiquent combien de tours de jeu il reste jusqu'au prochain décompte.

Durant son tour, un joueur ne peut poser que les blocs d'une seule de ses piles. Il est libre d'utiliser la pile qu'il veut.

Si un joueur ne pose pas tous les blocs d'une pile durant son tour de jeu, il répartit ceux non utilisés sur ses piles restantes. La hauteur d'une pile en réserve ne peut cependant jamais dépasser 3 blocs. Si le nombre de blocs restants est supérieur au nombre de blocs pouvant être répartis, ceux-ci doivent être remis dans la réserve commune. Il est interdit de former de nouvelles piles devant soi. Si un joueur possède encore des blocs devant lui après un décompte, il peut les garder pour l'année suivante et les répartir sur ses nouvelles piles disponibles. Mais là encore, une pile ne doit pas dépasser 3 blocs ;

les blocs excédentaires sont remis dans la réserve commune.

Règles de pose des blocs :

- ◆ Durant son tour, le joueur peut ajouter des blocs à plusieurs châteaux.
- ◆ Un bloc doit toujours être ajouté à un château existant : soit empilé sur un bloc libre, soit au niveau 0 à côté d'un bloc déjà posé (agrandissement de la surface du château).
- ◆ La hauteur d'un château ne doit jamais dépasser sa surface. Si sa surface occupe 3 cases, par exemple, sa hauteur ne doit pas dépasser 3 niveaux.
- ◆ L'agrandissement d'un château ne doit jamais provoquer la fusion de châteaux entre eux. Deux châteaux ne peuvent se toucher qu'en diagonale.

Exemple :

Le château illustré en noir occupe une surface de 5 cases. Il ne peut plus être agrandi sans toucher un autre château.



Acheter une carte Action (1 PA par carte)

Chaque joueur ne peut acheter au maximum que 2 cartes Action par tour, à raison d'1 PA par carte. Le joueur qui désire acheter une carte en pioche 3 de son paquet et en choisit 1. Il remet les 2 autres cartes

au-dessus et/ou en dessous de son paquet, face cachée. S'il achète une seconde carte, il procède de la même façon. Les cartes achetées pourront être jouées aux tours suivants, mais pas durant celui au cours duquel elles ont été achetées. Le nombre de cartes en main n'est pas limité.

Jouer une carte Action (0 PA)

Un joueur ne peut jouer au maximum qu'1 carte Action par tour, et ce, à n'importe quel moment du tour. Il joue alors sa carte et effectue l'action indiquée. La carte utilisée est ensuite écartée du jeu.

Chaque carte est expliquée sur le feuillet à part.

Progresser sur la piste de score (1 PA par case)

Si un joueur dispose encore de PA et ne souhaite pas les investir dans une action, il peut, à la place, avancer son marqueur. Il peut ainsi avancer son chevalier d'1 case par PA.

Remarque : Il ne peut y avoir qu'un seul chevalier par case sur la piste de score. Si un joueur atteint une case occupée, il a le droit d'avancer jusqu'à la prochaine case libre.

Décomptes des points

À la fin de chaque année a lieu un décompte des points : un joueur marque des points pour chaque château occupé par l'un de ses chevaliers.

Chaque château n'est comptabilisé qu'une seule fois par joueur, même s'il possède plusieurs chevaliers dans le même château. Le chevalier pris en compte pour le décompte est celui situé au niveau le plus élevé.

Le décompte est effectué dans le sens horaire en commençant par le joueur qui avait entamé la partie.

Les points sont attribués de la façon suivante :

Le niveau auquel se trouve le chevalier est multiplié par la surface du château.

Exemple :

Le chevalier d'Anna se trouve au niveau 3. La surface du château occupe 5 cases. Elle marque donc $3 \times 5 = 15$ points pour ce château. Si elle avait eu un autre chevalier aux niveaux 1 ou 2, il ne lui aurait pas rapporté de points supplémentaires.



Si plusieurs joueurs occupent le même château, chacun marque des points pour son propre chevalier au moment de son décompte. Les chevaliers adverses n'ont aucun effet les uns sur les autres. Là encore, il ne peut y avoir qu'un chevalier par case sur la piste de score.

Bonus du roi

Pour le château occupé par le roi (= château royal), le décompte est particulier. Une fois que tous les joueurs ont marqué leurs points pour les différents châteaux (y compris le château royal), le roi attribue un bonus. Chaque joueur qui possède un chevalier au bon niveau du château royal (voir ci-dessous) reçoit ce bonus. Il peut parfaitement s'agir du même chevalier que celui ayant permis au joueur de marquer des points

précédemment, au cours du décompte normal. Si un joueur possède plusieurs chevaliers répondant à la condition du bonus, seul l'un d'eux compte.

Le bonus évolue chaque année :

- ◆ À la fin de la 1^{re} année : 5 points de bonus si le chevalier se trouve au 1^{er} niveau du château royal ;
- ◆ À la fin de la 2^e année : 10 points de bonus si le chevalier se trouve au 2^e niveau du château royal ;
- ◆ À la fin de la 3^e année : 15 points de bonus si le chevalier se trouve au 3^e niveau du château royal.

Lors du décompte du château royal, peu importe à quel niveau se trouve le roi.



Exemple 1 :

À la fin de la 1^{re} année, Laurent possède 2 chevaliers au château royal. Comme aucun des deux ne se trouve au 1^{er} niveau, il ne reçoit des points que lors du décompte normal : $4 \times 4 = 16$ points. Dans la même situation à la fin de la 2^e année, Laurent aurait marqué 10 points de bonus.



Exemple 2 :

À la fin de la 2^e année, Anna marque $2 \times 4 = 8$ points pour son chevalier au niveau 2. Comme l'autre chevalier se trouve à un niveau inférieur et que seul le plus élevé est comptabilisé, il ne lui rapporte aucun point. Elle marque en plus 10 points de bonus parce que l'un de ses chevaliers se trouve au 2^e niveau du château royal à la fin de la 2^e année.

Déplacement du roi

Une fois que tous les joueurs ont marqué leurs points, le joueur le plus en retard sur la piste de score **peut** déplacer le roi sur le château de son choix. Il peut être placé sur n'importe quel bloc libre, à n'importe quel niveau.

Lorsque tous les joueurs ont marqué leurs points et que le roi, le cas échéant, a été déplacé, l'année suivante commence. Tous les joueurs reçoivent leurs nouveaux blocs comme décrit sur la carte Année. Le joueur le plus en retard sur la piste de score désigne qui commence.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin à l'issue de la 3^e année, c'est-à-dire après le 3^e décompte. Le joueur qui totalise le plus de points sur la piste de score est le fils du roi le plus glorieux et remporte la partie.

Remarque : Si le marqueur d'un joueur repasse une première fois par la case « 0 » de l'échelle des points, celui-ci prend la tuile 100/200 de sa couleur devant lui, face 100 visible, afin de s'en souvenir. S'il refait un nouveau tour complet, il la retourne sur la face 200.

VARIANTE (PART DE CHANCE PLUS GRANDE)

Tous les joueurs disposent désormais du même et unique paquet de cartes Action. Personne n'a son propre paquet. Mélanger les 40 cartes Action ensemble et placer le paquet, face cachée, à côté du plateau. La couleur des cartes n'a aucune importance.

Toutes les autres règles restent inchangées.

RÈGLE AVANCÉE

La règle avancée propose de nouveaux défis aux joueurs aguerris. Toutes les règles de base restent les mêmes, aux exceptions suivantes :

Disposition de départ des châteaux

Les 8 premiers blocs ne sont plus placés sur les cases marquées d'un château. Les joueurs sont libres de choisir où ils les construisent. À tour de rôle, chaque joueur prend 1 bloc et le place sur une case libre au choix, jusqu'à ce que les 8 blocs soient sur le plateau de jeu. Les joueurs doivent cependant veiller à ce que ceux-ci soient espacés d'au moins 2 cases horizontalement ou verticalement les uns des autres. L'écart en diagonale doit être d'au moins 1 case.

Exemple :



Cartes Action

Chaque joueur dispose des 10 cartes action de sa couleur.

L'action « Acheter une carte » est supprimée.

Cartes Maîtres

Mélanger les 8 cartes Maître. Retourner l'une d'entre elles face visible à côté du plateau. Cet objectif est commun à tous les joueurs.

Certaines cartes concernent le décompte à la fin de chaque année, d'autres uniquement le décompte à l'issue de la dernière année.

Le joueur qui atteint l'objectif à la fin d'une année ou à la fin du jeu marque autant de points supplémentaires qu'indiqués sur la carte. À chacun d'estimer s'il est préférable d'atteindre l'objectif et de marquer les

points supplémentaires ou d'essayer de marquer des points par l'extension de châteaux. Pour atteindre un objectif, peu importe à quel niveau se trouvent les chevaliers correspondants ou combien de châteaux ils occupent, à moins que la carte ne spécifie le contraire. Chaque carte est expliquée sur le feuillet à part. Les illustrations sur les cartes ne sont que des exemples.

Tour de jeu

Tant que tous les chevaliers servant de marqueur se trouvent sur la case Départ de la piste de score, le joueur qui commence ne change pas. Mais dès qu'un marqueur a quitté la case Départ, le Premier joueur est toujours celui qui totalise le plus de points. Les autres suivent dans le sens horaire. Il en va de même au changement d'année.

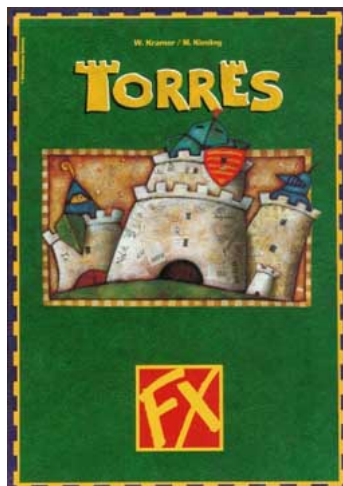


Auteurs : Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illustration : Michael Menzel
3D : Andreas Resch
Design : Sabine Kondirolli, HUCH! & friends
Rédaction : Tina Landwehr

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Traduction : Eric Bouret

Fabrication + distribution:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



Pour 2 à 4 joueurs de 12 ans et plus

Une série de tornades dévastatrices, déclenchées par des mages ennemis dans une récente guerre a laissé tout le royaume en ruine. Seules les fondations des monuments qui furent magnifiques demeurent. La guerre a non seulement volé au Roi ses châteaux, mais également sa jeunesse. Le Roi, sentant sa fin proche, doit choisir un successeur parmi ses fils. Il les a chargés de reconstruire ses châteaux et a promis le trône à celui qui saura reconstruire les châteaux les plus hauts et les plus grands.

Chaque prince dispose de 6 chevaliers pour mener les travaux. Fatigué de la guerre, le Roi exige que les travaux soient menés en paix et dans un esprit de coopération. Ainsi, les Princes ne peuvent pas s'attaquer entre eux ni détruire les châteaux de leurs frères. Plusieurs Princes peuvent œuvrer ensemble sur un château, leurs chevaliers rivalisant pour prendre le contrôle des plus hautes tours du château. Chaque année, le Roi prendra ses quartiers dans un château et récompensera les chevaliers qui assureront sa garde.

Une fois par an, le Roi visitera les châteaux, pour juger des progrès de ses fils. A la fin de la troisième année, il choisira son successeur et se préparera à partir en paix.

RÈGLE DE BASE

CONTENU

- 1 plateau de jeu,
- 92 blocs de tour,
- 24 chevaliers (6 de chaque couleur),
- 4 marqueurs de score,
- 1 Roi
- 40 cartes ACTION (10 de chaque couleur)
- 4 cartes CODEX (résumant la règle)
- 3 cartes PHASE (décrivant les phases et la marque)
- 8 cartes MEISTER (utilisées pour les règles avancées)

BUT DU JEU

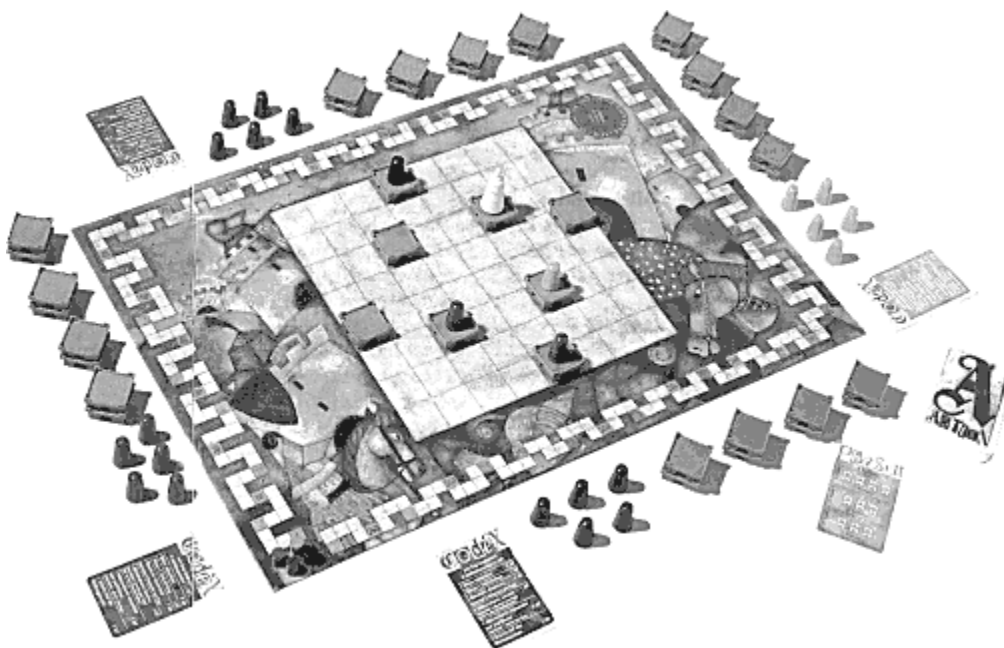
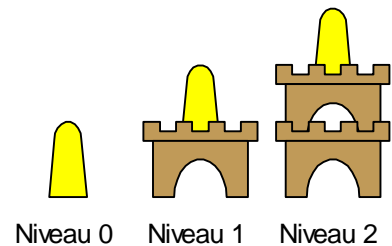
Le plateau comporte une zone centrale de 8 x 8 cases pour la construction des châteaux. Les cases de départ des 8 châteaux sont marquées dans la zone de construction des châteaux. Une piste de marque entoure le plateau de jeu sur son bord.

A la fin de chacune des trois années, les joueurs gagnent des points pour tous les châteaux où un chevalier les représente. Ces points sont le produit de la superficie du château et du niveau où se tient le chevalier. Le Prince qui aura marqué le plus de points au bout des trois années gagnera la faveur du Roi, deviendra Prince héritier et gagnera donc la partie.

PRÉPARATION

- Placez le plateau de jeu au milieu de la table.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend **le marqueur de score** et les **6 chevaliers** de cette couleur.
- Placez les marqueurs de score au début de la piste de marque. Placez les chevaliers devant chaque joueur.
- Chaque joueur prend une carte **CODEX**.
- Selon le nombre de joueurs, il y a trois cartes **PHASE** différentes. Placez la carte appropriée (pour 2, 3 ou 4 joueurs) sur la table et rangez les deux autres cartes dans la boîte.
- Toutes les cartes **ACTION**, indépendamment de leur couleur, sont mélangées **ensemble** et placées faces cachées à côté du plateau de jeu. Les couleurs des cartes ACTION ne jouent un rôle que dans les règles avancées.
- Placez le **Roi** à côté du plateau.
- Placez les **blocs de construction** à côté du plateau. C'est l'approvisionnement ou stock commun. Prenez 8 de ces blocs et placez-les sur les 8 cases du plateau identifiées par un dessin de tour. Ce sont les premiers éléments des 8 châteaux et ils pourront dans certaines conditions être retirés pendant la partie.
- En commençant par le plus jeune joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place **un de ses chevaliers** sur un château vide. Ainsi, chaque joueur commence avec un chevalier sur un château distinct.
- Le dernier joueur à placer son chevalier place également le Roi sur n'importe quel château resté **sans occupant**. Il a ainsi le privilège de choisir le château du Roi pour la première année.
- Il est important que tous les joueurs comprennent comment sont comptés les niveaux :

Le **niveau** d'un chevalier est la hauteur de la tour où se tient le chevalier. Un chevalier qui se tient directement sur le plateau de jeu, sans être sur une tour est au niveau 0. S'il se tient sur une tour constituée d'un seul bloc, il est au niveau 1. S'il se tient sur une tour de deux blocs, il est au niveau 2, et ainsi de suite.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Torres se joue en trois années ou phases. À la fin de chaque année, on procède à un décompte des points de victoire. La première année dure quatre tours de table. Les deuxième et troisième années durent trois tours de table chacune (sauf dans le cas de deux joueurs, où chacune des trois années comporte 4 tours). Chaque joueur joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Distribution des blocs

Au début de chaque année, les joueurs prennent dans le stock les blocs nécessaires. Le nombre de blocs à prendre est imprimé sur la carte PHASE. Les joueurs empilent les blocs devant eux comme indiqué sur la carte PHASE. Ces blocs constituent les approvisionnements personnels des joueurs pour l'année à venir.

Exemple avec quatre joueurs :

1^{ère} année : Chaque joueur prend 4 piles de 2 blocs

2^{ème} année : Chaque joueur prend 3 piles de 2 blocs

3^{ème} année : Chaque joueur prend 3 piles de 2 blocs

Premier joueur

Le plus jeune joueur commence et la partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

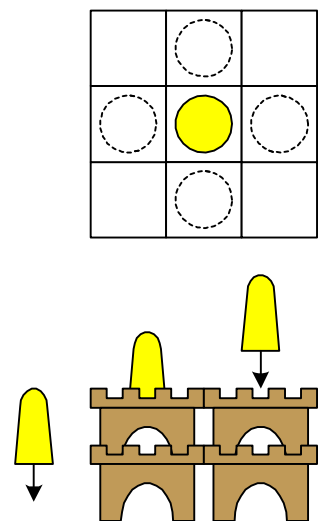
Tour d'un joueur

À son tour de jeu, un joueur dépense 5 points d'action (AP) **dans n'importe quel ordre**, selon la description qui est faite ci-après, et est également résumée sur les cartes CODEX.

Ajouter un chevalier (= 2 AP par chevalier ajouté)

Chaque nouveau chevalier doit être placé sur un emplacement libre (directement sur le plateau ou sur un bloc de construction) à proximité immédiate d'un chevalier de la même couleur déjà présent sur le jeu (qu'on appellera l'adoubeur dans la suite des règles). Quand un nouveau chevalier est placé, les règles suivantes s'appliquent :

- Il doit être adjacent à son adoubeur par un côté et non par un coin. Il y a donc, au plus, 4 cases où peut apparaître un chevalier à côté d'un autre.
- L'endroit où apparaît le nouveau chevalier doit être au même niveau que son adoubeur ou à un niveau inférieur à celui de son adoubeur. Le nouveau chevalier peut être placé très en dessous de son adoubeur, mais en aucun cas à un niveau plus élevé que cet adoubeur.



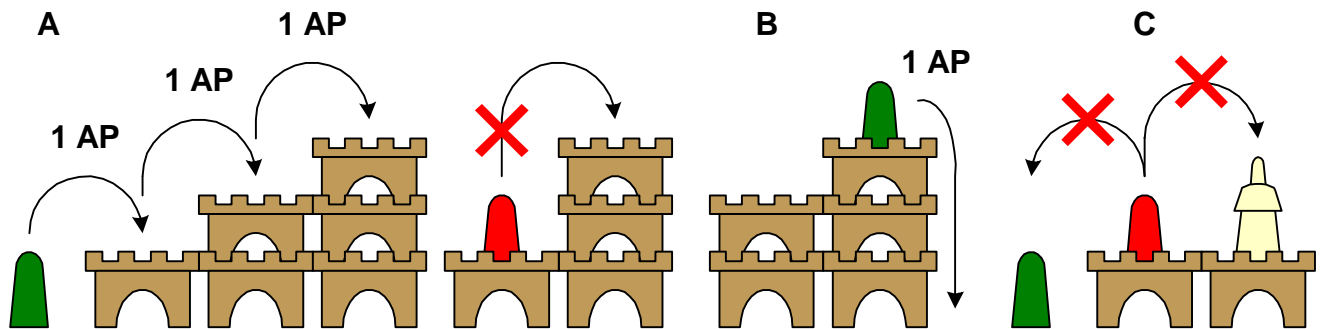
Déplacer un chevalier (= 1 AP par déplacement)

Il existe deux façons de se déplacer, qui coûtent 1 AP l'une comme l'autre.

Un joueur peut déplacer autant de chevaliers autant de fois qu'il le souhaite, s'il dispose des points d'action (AP) nécessaires. Sauf en cas de modification exceptionnelle autorisée par une carte ACTION, les règles pour déplacer un chevalier sont les suivantes :

Déplacement simple

- un chevalier ne peut se déplacer qu'orthogonalement, pas diagonalement. Un mouvement d'une case coûte un point d'action
- un chevalier ne peut monter que d'un seul niveau par mouvement (exemple A), mais peut descendre d'autant de niveaux que souhaité (exemple B)
- la case d'arrivée doit être libre de toute présence. Elle ne peut donc être occupée ni par le Roi, ni par un chevalier qu'il soit de la même couleur ou non (exemple C)

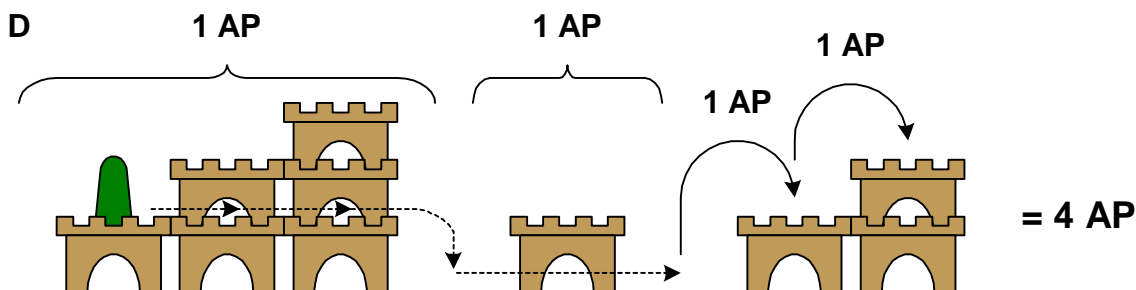


Déplacement à travers les châteaux

Les blocs de construction ont des portes sur chacun des quatre côtés. Les chevaliers peuvent se déplacer à travers les châteaux en empruntant ces portes. En clair, un chevalier peut entrer dans n'importe quel château s'il est devant une porte de ce château et, après avoir cheminé en restant au même niveau ou en descendant uniquement, ressortir par une autre porte de ce même château donnant sur une case libre de tout occupant (exemple D). Ce déplacement coûte seulement 1 point d'action (AP).

En se déplaçant à travers un château, le chevalier ne peut pas monter mais il peut descendre autant qu'il le souhaite. En sortant par une porte, si la sortie donne sur une case libre plus basse, il peut dans ce cas tomber d'un ou plusieurs niveaux.

De cette façon un chevalier peut traverser autant de châteaux qu'il le souhaite dans la limite des points d'action (AP) disponibles.



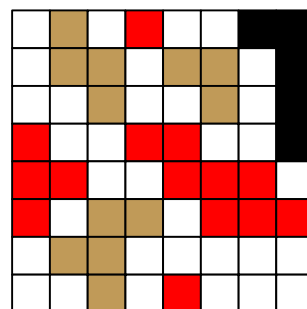
Placer un bloc de construction (= 1 AP par bloc joué)

Les piles de blocs devant un joueur indiquent combien de tours de table il lui reste à jouer dans l'année en cours. Pendant un tour, un joueur ne peut utiliser que les blocs d'une seule des piles qu'il a devant lui. Il peut, cependant, choisir n'importe laquelle de ces piles. Un joueur n'est pas obligé d'utiliser la totalité des blocs de la pile du tour en cours. Il peut même décider de ne jouer aucun bloc pendant un tour. S'il lui reste des blocs inutilisés dans sa pile, il peut les distribuer sur toutes les autres piles de son stock personnel, avec comme seule restriction qu'aucune pile ne puisse jamais dépasser trois blocs en hauteur.

Si le joueur a des blocs inutilisés qu'il ne peut ajouter aux autres piles (car elles dépasseraient alors trois blocs de hauteur), ces blocs retournent dans le stock commun. En particulier, les blocs supplémentaires ne peuvent pas être employés pour créer de nouvelles piles. Si un joueur possède encore des blocs à la fin d'une année, ces blocs retournent au stock d'approvisionnement commun.

Sauf indication contraire à l'occasion du jeu d'une carte ACTION, les règles suivantes s'appliquent au placement des blocs de construction :

- Un joueur peut ajouter autant de blocs à autant de châteaux qu'il le souhaite, dans la limite des blocs disponibles de sa pile de stock personnel.
- Un bloc ne peut être posé que pour agrandir un château existant, soit à côté du château au niveau 0 pour en accroître la superficie, soit sur un bloc du château libre de tout occupant pour en accroître la hauteur.
- En augmentant la hauteur d'une partie d'un château, il y a une restriction importante : **aucune partie d'un château ne peut être plus haute que la superficie au sol de ce château**. Ainsi, par exemple, si la superficie d'un château est de 3 cases, ce château est limité en hauteur à 3 niveaux.
- Quand la pose d'un bloc augmente la superficie d'un château, cette pose ne peut pas le relier à un autre château. Les châteaux ne peuvent se toucher que par un coin, ce qui ne constitue pas une jointure. Dans l'exemple ci-contre, le château noir a une superficie de 5 cases, mais ne peut pas se développer davantage en superficie et sera donc limité à 5 niveaux maximum en hauteur.



Prendre des cartes ACTION (= 1 AP par carte prise)

Un joueur peut prendre jusqu'à deux cartes ACTION par tour. La ou les cartes qui sont prises ne peuvent pas être utilisées au cours du même tour. Elles ne pourront être prises en main et utilisées qu'à partir du tour suivant.

Jouer une carte ACTION (= 0 AP)

Un joueur peut jouer **une carte ACTION maximum par tour**. Il ne peut jouer une carte qu'il vient d'acquérir dans le même tour. Pour jouer une carte ACTION, à tout moment pendant son tour, le joueur pose cette carte face visible devant lui et exécute l'action décrite. Après quoi la carte est retirée du jeu et remise dans la boîte. Elle ne servira plus pendant cette partie.

La description complète de toutes les cartes ACTION se trouve plus loin dans ces règles, pour plus d'information.

Avancer le marqueur de score (= 1 AP par avance)

Un joueur peut dépenser un point d'action (AP) pour avancer son marqueur de score sur la piste de marque. Les AP sont généralement utilisés pour marquer quand il n'y a rien d'autre d'intéressant à faire.

Un point d'action permet d'avancer d'une case sur la piste de marque. Si la case atteinte est occupée par un autre marqueur, le pion avance jusqu'à la première case libre. Un joueur peut ainsi employer cette action pour gagner plusieurs points si son marqueur est immédiatement derrière un ou plusieurs autres marqueurs sur la piste de marque.

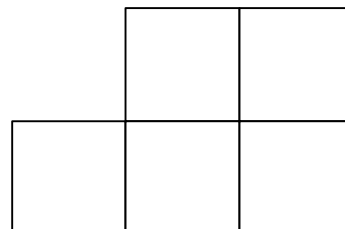
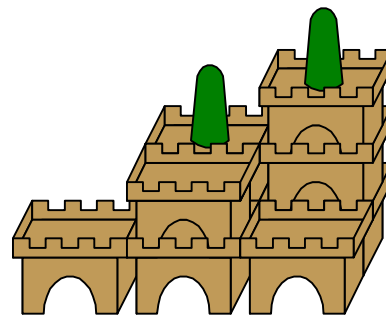
Marque

À la fin de chaque année, les joueurs marquent les points gagnés. Un joueur reçoit des points pour chaque château où il possède un ou plusieurs chevaliers, mais il ne marque les points que d'un seul chevalier par château : le chevalier le plus haut placé, ou l'un d'entre eux s'ils sont plusieurs. Bien entendu, des chevaliers de couleurs différentes permettront à autant de joueurs de marquer des points. Pour un joueur, les points marqués par château sont obtenus en multipliant la superficie du château par la hauteur à laquelle se trouve le chevalier le plus élevé de sa couleur dans ce château.

Exemple : le chevalier d'Anna (en vert) se tient sur le niveau 3 et le château a une superficie des 5 cases. Ainsi, elle gagne $3 \times 5 = 15$ points pour ce château et fait avancer en conséquence son marqueur de score de 15 cases. Elle ne gagne aucun point supplémentaire pour un autre chevalier de sa couleur qui se trouve au niveau 2 dans le même château.

Quand un château est habité par des chevaliers de plusieurs couleurs, chaque joueur marque des points grâce à ce château. Les chevaliers des autres joueurs n'ont aucun effet, pour la marque, les uns sur les autres.

Les joueurs calculent leur score dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur. Si le marqueur d'un joueur qui vient de marquer ses points se trouvait sur la même case que celui d'un autre joueur, après décompte de tous ses châteaux, il devrait déplacer son marqueur jusqu'à la prochaine case vide sur la piste de marque. Ainsi, il n'y aura aucune égalité possible.



Le bonus du Roi

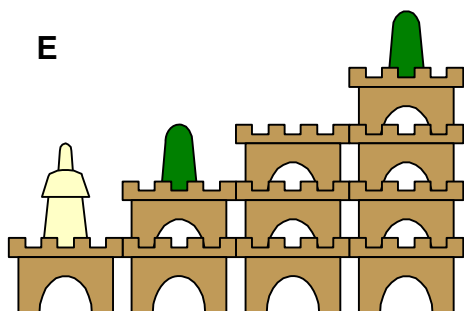
Après que tous les joueurs aient avancé leurs marqueurs conformément aux points gagnés dans les châteaux (y compris ceux gagnés dans le château du Roi), on compte les bonus marqués pour les chevaliers qui assuraient la garde du Roi. Chaque joueur qui a un chevalier dans le château du Roi recevra un bonus du Roi s'il se trouve au niveau approprié comme montré ci-dessous :

- À la fin de la première année : 5 points pour un chevalier sur le niveau 1 du château du Roi.
- À la fin de la deuxième année : 10 points pour un chevalier sur le niveau 2 du château du Roi.
- À la fin de la troisième et dernière année : 15 points pour un chevalier sur le niveau 3 du château du Roi.

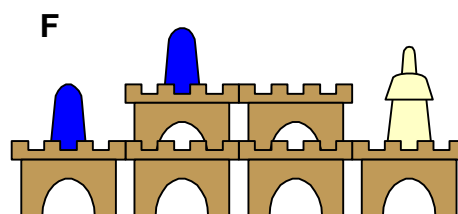
Plusieurs joueurs peuvent gagner le bonus du Roi si chacun d'entre eux a un chevalier dans le château du Roi sur le niveau approprié à l'année. Le bonus du Roi est compté indépendamment des points de position de château. Si un joueur a un chevalier dans le château du Roi, mais pas au niveau approprié pour marquer le bonus, le joueur recevra toutefois les points de position du château.

Si un joueur a deux chevaliers ou plus dans le château du Roi et sur le niveau approprié à l'année, il ne marque le bonus qu'une seule fois. Un joueur peut parfaitement avoir un chevalier au niveau approprié pour recevoir le bonus du Roi et un ou plusieurs autres à un niveau plus élevé pour bénéficier des points de position de château (exemple F). Si aucun des chevaliers n'est au niveau approprié, le joueur ne reçoit que les points de position de château (Exemple E)

Exemple E : A la fin de la première année, le joueur a deux chevaliers dans le château du Roi. Malheureusement, ni l'un ni l'autre ne sont sur le niveau 1. Ainsi ce joueur marque seulement les points de position de château : $4 \times 4 = 16$. S'il s'était agi de la deuxième année, le joueur aurait marqué en plus le bonus du Roi de 10 points, pour un total de 26 points.



Exemple F : A la fin de la première année, le joueur a deux chevaliers dans le château du Roi. Celui qui se trouve au niveau 1 lui fait marquer le bonus du Roi de 5 points. L'autre chevalier est au niveau 2 et lui fait marquer les points de position : $4 \times 2 = 8$. Ainsi, ce joueur reçoit au total 13 points pour le château du Roi à la fin de la première année.



Après la marque

Après que tous les joueurs aient marqué leurs points de positions de château et éventuellement le bonus du Roi, la nouvelle année commence (si ce n'était pas la troisième et dernière année). Les joueurs prennent dans le stock commun les blocs et les disposent devant eux comme indiqué sur la carte PHASE.

Déplacement du Roi

Le joueur qui a le plus faible score peut déplacer le Roi. Ce joueur peut placer le Roi sur n'importe quel bloc libre de n'importe quel château, à n'importe quel niveau, comme il le désire. Le joueur n'est pas obligé de déplacer le Roi. S'il n'y a aucun bloc libre vide pour accueillir le Roi, le joueur ne peut pas le déplacer.

FIN DU JEU

Le jeu se termine après la marque, à la fin de la troisième année. Le joueur le plus avancé dans le score est le gagnant. Il devient le Prince héritier, ainsi que la proie de la presse people.

VARIANTE DE RÈGLE

Les règles suivantes donnent à chaque joueur son propre jeu de cartes ACTION. Ainsi, chaque joueur aura la possibilité d'accéder aux mêmes cartes.

Préparation

Chaque joueur prend les 10 cartes d'action dans sa couleur, les brouille et les place faces cachées sur la table.

Déroulement de la partie

Prendre des cartes ACTION (= 1 AP par carte prise)

Quand un joueur dépense 1 AP pour prendre une carte ACTION, il pioche les 3 premières cartes de son paquet, en choisit une qu'il conserve et retourne les 2 autres face cachée **sur** son paquet ou **sous** son paquet, à son choix. S'il décide de prendre une deuxième carte, il répète le même processus.

Toutes les autres règles sont identiques à celles du jeu de base.

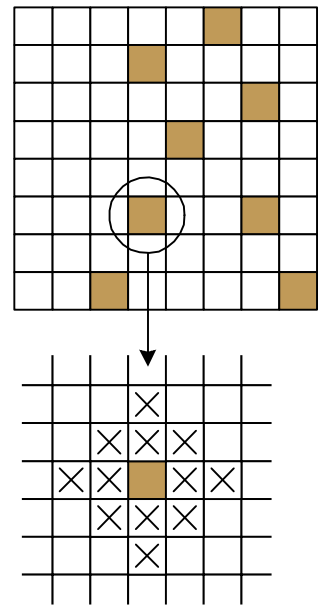
VERSION AVANCÉE (MEISTER VERSION)

Quand vous serez familiarisés avec les cartes ACTION, vous pourrez vouloir ajouter des difficultés supplémentaires au jeu. C'est ce que vous propose la version avancée, en ajoutant les règles suivantes au jeu de base :

Placement initial des châteaux

Au lieu de placer les premiers châteaux sur les cases prévues pour cela sur le plateau, les joueurs choisissent d'autres positions initiales. En commençant par le plus jeune joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend un bloc du stock commun et le place sur une case vide du plateau. On continue jusqu'à ce que 8 châteaux aient ainsi été créés. Chaque nouveau château doit être distant d'au moins 2 cases vides des châteaux déjà créés. Cette distance est mesurée en se déplaçant orthogonalement, et pas diagonalement.

L'exemple ci-contre montre une disposition possible de 8 châteaux au début de la partie. Les cases marquées d'une croix, à une case ou deux d'un château récemment créé ne peuvent recevoir un nouveau château.



Cartes d'action

Chaque joueur commence le jeu avec l'ensemble des 10 cartes ACTION de sa couleur dans la main. Ainsi, chaque joueur a un ensemble identique de cartes ACTION qu'il peut utiliser à son gré dès le début de la partie.

Dans cette version avancée, il n'y a pas de paquet de cartes ACTION en commun à piocher.

En outre, l'achat d'une carte ACTION n'est bien entendu plus une option offerte pour utiliser les points d'action.

Cartes MEISTER

Battez les 8 cartes MEISTER, en tirant une au hasard et la placer face visible à côté du plateau de jeu. Cette carte décrit une ou plusieurs possibilités supplémentaires pour marquer des points. Ces possibilités sont bien entendu facultatives pour tous les joueurs. Chacun doit décider s'il essaie de remplir les conditions de la carte pour encaisser les points supplémentaires, ou s'il préfère ignorer la carte. Certaines de ces cartes MEISTER affectent la marque à la fin de chaque année ; d'autres seulement à la fin de la partie.

Les joueurs ne sont pas tenus d'annoncer leur intention. Les points supplémentaires ne sont attribués que si la condition demandée est réunie. Les descriptions sur les cartes MEISTER constituent les conditions ; les schémas figurant sur les cartes ne sont donnés qu'à titre d'exemple.

Signification des cartes MEISTER

Sie müssen nach der 1. Wertung auf genau 4 Burgen vertreten sein ...

En ayant exactement 4 chevaliers sur des châteaux à la fin de la première année, vous gagnez 5 points.

En ayant exactement 5 chevaliers sur des châteaux à la fin de la deuxième année, vous gagnez 15 points.

En ayant exactement 6 chevaliers sur des châteaux à la fin de la troisième année, vous gagnez 30 points.

Alle Ihre eingesetzten Ritter müssen nach der 3. Wertung in einer Reihe stehen.

Placez tous vos chevaliers sur une seule ligne orthogonale ou diagonale à la fin de la troisième année, et vous gagnerez 50 points

Sie erhalten für jeden Ihrer Ritter, der auf den beiden großen Diagonalen steht, ...

Pour chacun de vos chevaliers qui se trouverait sur l'une des deux grandes diagonales, marquez :

- à la fin de la première année : 2 points
- à la fin de la deuxième année : 5 points
- à la fin de la troisième année : 10 points

Si un seul joueur a plus de chevaliers qui remplissent cette condition que n'importe quel autre joueur, il marque les points d'un chevalier supplémentaire.

Alle Ihre eingesetzten Ritter müssen nach der 3. Wertung auf der gleichen Ebene stehen.

Si tous vos chevaliers présents sur le plateau sont au même niveau à la fin de la troisième année, vous marquez 50 points.

4 Ihrer eingesetzten Ritter müssen nach der 3. Wertung ein Quadrat bilden.

Placez 4 de vos 6 chevaliers aux 4 coins d'un carré virtuel à la fin de la troisième année, et vous gagnerez 50 points.

N.B. : Un losange ne compte pas. Le carré doit être orthogonal au plateau de jeu.

Alle Ihre eingesetzten Ritter müssen nach der 3. Wertung auf unterschiedlichen Ebenen stehen.

Si tous vos chevaliers présents sur le plateau sont à des niveaux tous différents à la fin de la troisième année, vous marquez 40 points.

Für jeden Ihrer Ritter, der auf einem Randfeld steht, erhalten Sie ...

Pour chaque chevalier qui se trouverait en bordure du plateau, marquez :

- à la fin de la première année : 2 points
- à la fin de la deuxième année : 5 points
- à la fin de la troisième année : 10 points

Si un seul joueur a plus de chevaliers qui remplissent cette condition que n'importe quel autre joueur, il marque les points d'un chevalier supplémentaire.

Alle Ihre eingesetzten Ritter müssen nach der 3. Wertung nebeneinander stehen.

Si tous vos chevaliers présents sur le plateau forment une chaîne continue à la fin de la troisième année, vous marquez 40 points.

Ordre de jeu

Aussi longtemps que tous les marqueurs sont sur le 0, le premier joueur ne change pas. Mais aussitôt qu'un joueur marque des points, le premier joueur est redéfini à la fin du tour : c'est toujours celui qui détient le plus de points. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Au début d'une nouvelle phase, on procède de la même manière.

Autres règles

Les autres règles du jeu de base s'appliquent.

LES CARTES ACTION

Vous pouvez faire monter un chevalier de 2 étages d'un coup.

Par exemple : du 1^{er} au 3^{ème} étage.

La nouvelle case doit toujours être adjacente par le coté et non par un coin.

Vous pouvez poser un bloc sous un chevalier.

S'il était au niveau 0 et ne touchait aucun autre bloc, cela provoque la création d'une nouvelle Citadelle.

Le bloc de construction vient de votre stock personnel. Il peut venir de n'importe laquelle des piles. Le chevalier concerné peut être sur n'importe quel niveau, y compris le niveau 0. Si c'était le cas, vous pouvez même utiliser cette action pour créer un nouveau château, à condition que la case ne soit pas adjacente par un coté à un autre château. (les diagonales ne comptent toujours pas).

Prenez un bloc de la réserve et posez-le en respectant les règles

Le bloc est pris dans la réserve commune. Les règles normales de pose des blocs de construction s'appliquent.

Un de vos chevaliers entre par une porte et ressort par n'importe quelle autre porte de la même Citadelle, même à un niveau supérieur ou inférieur.

La case de départ doit être adjacente à une porte pour entrer dans le château.

Le chevalier peut monter autant de niveaux du château que vous le voulez, aussi longtemps qu'il quitte les couloirs du château par une porte donnant sur une case libre.

Cette action ne vous permet pas de déplacer un chevalier où vous voulez dans le château, mais uniquement vers une case adjacente à une porte du château.

Déplacez un chevalier d'une case en diagonale.

Cela peut permettre de passer d'un château à un autre s'ils se touchent par un coin et que les autres règles sont respectées.

Le chevalier peut, comme pour un déplacement normal, monter d'un niveau maximum.

Un joueur peut utiliser cette action pour déplacer un chevalier d'un château à un autre, d'un château vers le niveau 0, ou du niveau 0 vers le premier étage d'un château. Comme toujours, la case visée par le déplacement doit être libre de tout occupant.

Vous avez, durant votre tour, 6 Points action au lieu de 5

Chouette !

Vous avez, durant votre tour, 7 Points action au lieu de 5

Extra !

Déplacez un bloc non couvert vers n'importe quelle case du terrain.

Il doit toujours rester au moins 6 châteaux et la hauteur d'un château ne doit toujours pas être supérieure à sa taille. Vous ne pouvez pas non plus couper un château en deux.

Si un château n'est constitué que d'un seul bloc, vous pouvez prendre ce bloc et éliminer ainsi le château.

Cependant, le nombre de châteaux ne peut descendre en dessous de 6. En outre, vous n'êtes pas autorisé à utiliser cette action pour réduire la superficie d'un château s'il résultait d'une telle action que le château devienne plus haut que ne l'autorise sa superficie.

Vous pouvez également utiliser cette action pour créer un nouveau château par le placement du bloc déplacé sur une case vide qui ne serait adjacente par le côté avec aucun château existant.

Déplacez un de vos chevaliers vers n'importe quelle autre case. Les règles de pose d'un chevalier doivent toutefois être respectées.

Il doit arriver, comme un nouveau chevalier, dans une case voisine d'un chevalier de votre couleur, au même niveau ou en dessous.

Un de vos chevaliers saute par dessus un chevalier adverse et se pose sur la case derrière celui-ci.

Le chevalier sauté peut être à n'importe quelle hauteur mais la case atteinte doit être au maximum un niveau au dessus de la case de départ.

On applique les mêmes règles que pour un déplacement d'une case, sauf que ce déplacement est de deux cases grâce au chevalier adverse qui se prête au saute-mouton.

TRADUCTION DES CARTES ACTION

Vous avez, durant votre tour, 6 Points-Action au lieu de 5	Vous avez, durant votre tour, 6 Points-Action au lieu de 5	Vous avez, durant votre tour, 6 Points-Action au lieu de 5	Vous avez, durant votre tour, 6 Points-Action au lieu de 5
Vous avez, durant votre tour, 7 Points-Action au lieu de 5	Vous avez, durant votre tour, 7 Points-Action au lieu de 5	Vous avez, durant votre tour, 7 Points-Action au lieu de 5	Vous avez, durant votre tour, 7 Points-Action au lieu de 5
Vous pouvez faire monter un chevalier de 2 étages d'un coup Par exemple : du 1 ^{er} au 3 ^{ème} étage	Vous pouvez faire monter un chevalier de 2 étages d'un coup Par exemple : du 1 ^{er} au 3 ^{ème} étage	Vous pouvez faire monter un chevalier de 2 étages d'un coup Par exemple : du 1 ^{er} au 3 ^{ème} étage	Vous pouvez faire monter un chevalier de 2 étages d'un coup Par exemple : du 1 ^{er} au 3 ^{ème} étage
Posez un bloc de votre stock sous un chevalier cela peut provoquer la création d'un nouveau château	Posez un bloc de votre stock sous un chevalier cela peut provoquer la création d'un nouveau château	Posez un bloc de votre stock sous un chevalier cela peut provoquer la création d'un nouveau château	Posez un bloc de votre stock sous un chevalier cela peut provoquer la création d'un nouveau château
Prenez un bloc de la réserve et posez-le en respectant les règles	Prenez un bloc de la réserve et posez-le en respectant les règles	Prenez un bloc de la réserve et posez-le en respectant les règles	Prenez un bloc de la réserve et posez-le en respectant les règles
Un de vos chevaliers entre par une porte et ressort par n'importe quelle autre porte du même château, même à un niveau supérieur ou inférieur	Un de vos chevaliers entre par une porte et ressort par n'importe quelle autre porte du même château, même à un niveau supérieur ou inférieur	Un de vos chevaliers entre par une porte et ressort par n'importe quelle autre porte du même château, même à un niveau supérieur ou inférieur	Un de vos chevaliers entre par une porte et ressort par n'importe quelle autre porte du même château, même à un niveau supérieur ou inférieur
Déplacez un chevalier d'une case en diagonale Les règles de déplacement doivent être respectées	Déplacez un chevalier d'une case en diagonale Les règles de déplacement doivent être respectées	Déplacez un chevalier d'une case en diagonale Les règles de déplacement doivent être respectées	Déplacez un chevalier d'une case en diagonale Les règles de déplacement doivent être respectées
Déplacez un bloc non couvert vers n'importe quelle case du terrain Il doit toujours rester au moins 6 châteaux et la hauteur d'un château ne doit toujours pas être supérieure à sa taille	Déplacez un bloc non couvert vers n'importe quelle case du terrain Il doit toujours rester au moins 6 châteaux et la hauteur d'un château ne doit toujours pas être supérieure à sa taille	Déplacez un bloc non couvert vers n'importe quelle case du terrain Il doit toujours rester au moins 6 châteaux et la hauteur d'un château ne doit toujours pas être supérieure à sa taille	Déplacez un bloc non couvert vers n'importe quelle case du terrain Il doit toujours rester au moins 6 châteaux et la hauteur d'un château ne doit toujours pas être supérieure à sa taille
Déplacez un de vos chevaliers vers n'importe quelle autre case Les règles de pose d'un chevalier doivent toutefois être respectées	Déplacez un de vos chevaliers vers n'importe quelle autre case Les règles de pose d'un chevalier doivent toutefois être respectées	Déplacez un de vos chevaliers vers n'importe quelle autre case Les règles de pose d'un chevalier doivent toutefois être respectées	Déplacez un de vos chevaliers vers n'importe quelle autre case Les règles de pose d'un chevalier doivent toutefois être respectées
Un de vos chevaliers saute par dessus un chevalier adverse et se pose derrière Le chevalier adverse peut être à n'importe quelle hauteur mais la case atteinte doit être au maximum un niveau au dessus	Un de vos chevaliers saute par dessus un chevalier adverse et se pose derrière Le chevalier adverse peut être à n'importe quelle hauteur mais la case atteinte doit être au maximum un niveau au dessus	Un de vos chevaliers saute par dessus un chevalier adverse et se pose derrière Le chevalier adverse peut être à n'importe quelle hauteur mais la case atteinte doit être au maximum un niveau au dessus	Un de vos chevaliers saute par dessus un chevalier adverse et se pose derrière Le chevalier adverse peut être à n'importe quelle hauteur mais la case atteinte doit être au maximum un niveau au dessus