

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**



Troia, das Spiel – Troie, le jeu

© 2000, DaimlerChrysler AG

Auteur : **Thomas Fackler**

Traduction : François Haffner d'après la traduction anglaise de Pitt Crandlemire

But du jeu

Comme des archéologues, les joueurs essaient de reconstituer les couches successives de Troie en fouillant dans les morceaux du site. En publiant leurs résultats, les joueurs gagnent de la réputation (le prestige scientifique) et obtiennent des autorisations de fouille supplémentaires. Le joueur qui possède la réputation la plus haute à la fin de la partie gagne.

Présentation

Troie – le jeu est un jeu pour 2 à 4 joueurs âgés de 9 ans et plus.

Durée : environ 1 heure

Contenu

- 73 pièces de puzzle qui, correctement arrangées, permettent de reconstituer les 5 couches de Troie comme suit :

9 pièces pour la couche la plus ancienne, Troie I, symbole =

16 pièces pour la couche suivante, Troie II, symbole =

16 pièces pour la couche suivante, Troie VI, symbole =

16 pièces pour la couche suivante, Troie VII, symbole =

16 pièces pour la couche finale, Troie VIII / IX, symbole =



- 5 cadres pour les pièces du puzzle
- 4 pions de couleurs différentes
- 4 tentes d'archéologues (paravents)
- 1 plateau de jeu avec une piste de marque sur le pourtour
- 64 cartes d'action :
 - 36 permettant de fouiller (Les cartes de 1 à 20 comportent des pastilles colorées, celles de 21 à 36 n'ont pas de marque ; toutes montrent une pelle et un tamis.)
 - 28 permettant de publier (de 37 à 64; montrant une carte des fouilles)



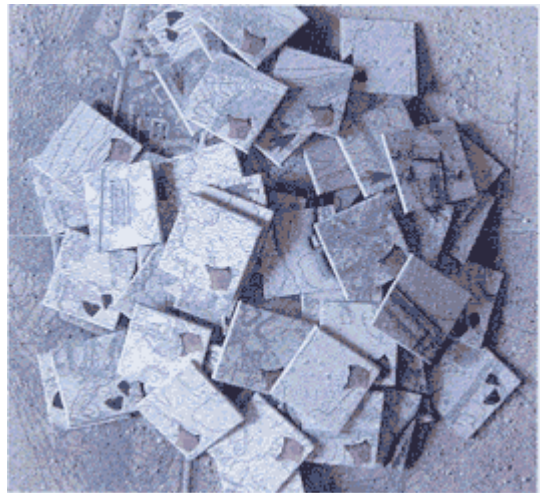
- Les présentes règles

Préparation

- Chaque joueur reçoit une tente et un pion coloré.
- Chaque joueur choisit 4 cartes de fouille et 4 cartes de publication avec une pastille de sa couleur. Il place les cartes choisies derrière sa tente.
Les cartes d'action qui restent avec des pastilles colorées sont enlevées du jeu.
- Les cartes de fouille neutres numérotées de 21 à 36 sont brouillées et placées en une pile face cachée à côté du plateau de jeu.
- Les pions des joueurs sont placés sur un des coins de la piste de marque du plateau de jeu.
- Les cadres de couches sont disposés autour du plateau de jeu.

Avant que le jeu ne commence, il faut mettre en place la colline des fouilles.

Les pièces de la première couche, la plus vieille (Troie I) sont mélangées et répandues aléatoirement au milieu du plateau de jeu. Les pièces peuvent se toucher et se chevaucher, et peut importe quelle face est visible. On mélange ensuite les pièces de la deuxième couche (Troie II) et on les répand de même sur la première couche. On procède de manière identique avec les couches suivantes (VI, VII, VIII / IX). Lorsque c'est fait, vous devez obtenir une colline de fouilles constituée de toutes les pièces entremêlées.



[Note du traducteur : lors des parties avec le créateur du jeu à Essen, la méthode utilisée était de mélanger séparément chaque couche, puis de verser les pièces dans l'ordre indiqué au milieu du plateau, ce qui permettait d'obtenir un monticule raisonnablement serré et épais. PC]

Comme capital de départ, chaque joueur prend une pièce découverte et libre au dessus du monticule et la place dans sa tente.

Déroulement de la partie

Les actions suivantes sont possibles au cours du jeu :

Fouille

Les pièces de puzzle sont prises sur le monticule de fouilles et placées devant votre tente.

Examen

Les pièces découvertes sont amenées sous votre tente.

Publication

Les pièces examinées sont disposées sur le cadre approprié.

Cartes d'action

Chaque tour commence par le jeu d'une carte d'action.

Les joueurs indiquent ce qu'ils veulent faire pendant ce tour grâce aux cartes d'action qu'ils jouent.

Chaque joueur a un choix entre d'une part fouiller et/ou examiner, d'autre part publier.

Chaque joueur choisit une carte d'action et la place face non visible devant lui. Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte, ces dernières sont rendues visibles. Les cartes ont des nombres tous différents. Ces nombres déterminent l'ordre de jeu pour les joueurs. Le joueur qui a joué la carte d'action de plus forte valeur joue en premier, suivi par les autres joueurs en ordre décroissant de leurs cartes. Une fois jouées, les cartes sont laissées en pile visible devant la tente.

À la fin de son tour, chaque joueur qui a joué une carte de publication tire une carte de fouille de la pioche (ces cartes sont numérotées de 21 à 36).

Alors le tour suivant commence

Permis de fouille

Chaque joueur qui a joué une carte de fouille peut creuser à ce tour **et/ou** peut examiner des pièces. Que ce soit en fouillant ou en examinant, le joueur ne peut manipuler qu'un **maximum de cinq pièces**. Par exemple, un joueur qui a creusé et pris trois pièces ne peut ensuite examiner que deux pièces ; un joueur qui a examiné quatre pièces ne peut ensuite creuser qu'une seule pièce, etc.

[Note du traducteur : bien que ce ne soit pas explicitement écrit dans les règles, l'auteur du jeu a indiqué que les fouilles et l'examen peuvent être effectués dans n'importe quel ordre - PC]



Fouilles

En creusant, vous prenez une pièce sur le monticule et vous la placez devant votre tente. Seules les pièces qui sont complètement accessibles et découvertes peuvent être prises.

[Note du traducteur : l'auteur a indiqué qu'une pièce "découverte" est une pièce dont la surface supérieure ne touche aucune autre pièce. Si une pièce plus élevée ne touche pas la pièce sous elle, cette dernière pièce est dite découverte et peut donc être prise. - PC]

Les pièces une fois prises ne peuvent plus être remises sur la colline de fouilles !

À la fin de leur tour, les joueurs ne peuvent pas avoir plus de cinq pièces devant leur tente.

Examen

En l'examinant, vous prenez une pièce de devant votre tente et la déplacez derrière celle-ci. Une fois qu'une pièce a été examinée, elle peut être retournée !

Pendant l'examen, les joueurs peuvent aussi rechercher si la pièce correspond avec une pièce déjà publiée. Les joueurs peuvent accumuler autant de pièces derrière leur tente qu'ils le souhaitent.

Publication

Pour obtenir des points de réputation et des autorisations de fouille supplémentaires, les joueurs doivent publier les résultats de leurs recherches. Chaque joueur qui a joué une carte de publication peut publier jusqu'à cinq de ses pièces examinées pendant le tour. Les symboles de couche apparaissent à la fois sur les pièces et sur les cadres pour que vous puissiez dire à quelle couche les pièces appartiennent.

Pour publier des pièces, vous les placez sur le cadre approprié. Les courbes de niveau sont à la fois sur le fond de cadre et sur la pièce, pour que vous puissiez dire où les pièces vont dans le cadre. Les joueurs gagnent des points de Réputation pour chacune de leurs pièces publiées.

Les joueurs peuvent publier des pièces simples ou des groupes entiers de pièces. Les groupes consistent en ensembles de pièces adjacentes orthogonalement (et non diagonalement).



Publication primordiale

Le premier joueur qui publie ses recherches dans une couche obtient pour celles-ci le statut de **publication primordiale**.

La toute première publication primordiale dans une couche peut consister en une simple pièce ou un groupe. En publiant par la suite dans cette couche, le joueur qui veut obtenir le statut de publication primordiale doit déposer un groupe présentant plus de pièces que le plus grand groupe actuellement présent dans la couche !

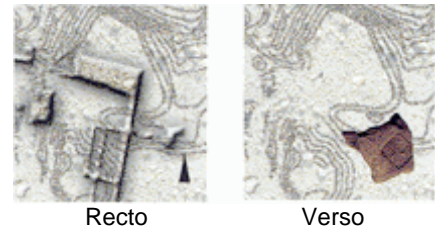
Des pièces individuelles ou des groupes de moins de pièces sont classés comme des **publications secondaires**. Les publications secondaires doivent toujours être placées adjacentes aux pièces déjà publiées !

Si un joueur remplit complètement une couche en publiant, il obtient le statut de **publication finale**. Ce statut rapporte comme une publication primordiale.

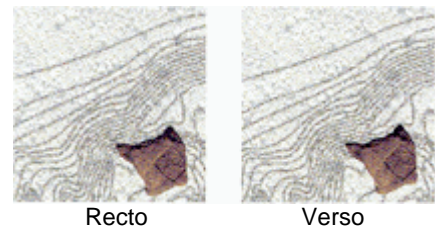
Lorsqu'un joueur a achevé sa publication, il tire un permis de fouilles de la pioche (cartes numérotées de 21 à 36).

Score

Certaines pièces du puzzle ont un symbole de couche sur une face et une partie du plan de site sur l'autre. Ces pièces sont appelées **pièces de Plan**. Chaque pièce de ce type qui est publiée rapporte deux points de renommée.

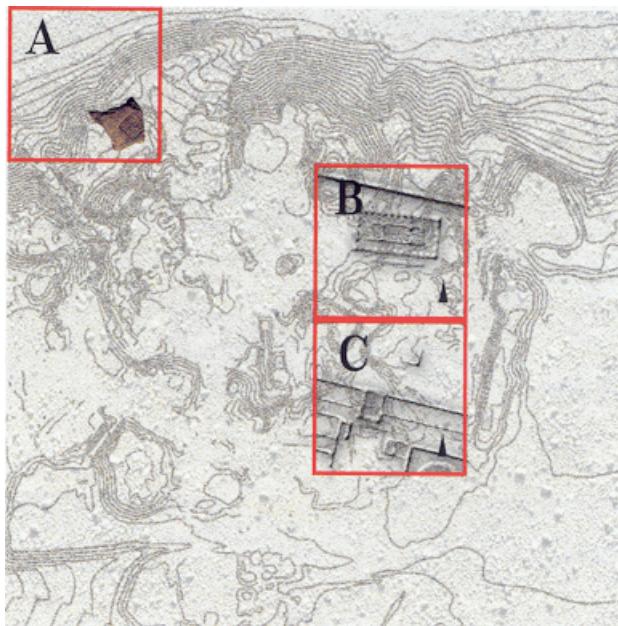


D'autres pièces ont un symbole de couche sur les deux faces. On les appelle **pièces de Décombres**. Chaque pièce de ce type qui est publiée rapporte un point de renommée.



Lorsqu'une publication obtient le statut primordiale, le joueur gagne un point supplémentaire pour chaque pièce publiée.

Exemple 1



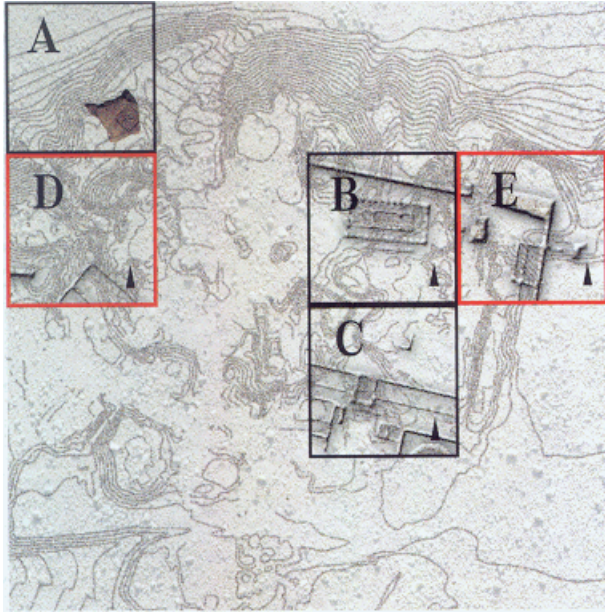
Le joueur 1 publie la pièce A dans une couche (ici, la couche Troie VIII / IX). Il s'agit de la publication initiale qui obtient le statut de primordiale.

Toujours dans le même tour, il publie deux nouvelles pièces (B et C) dans la même couche. Ces pièces formant un groupe plus grand gagnent aussi le statut de primordiale.

Le joueur 1 obtient 8 points de renommée pour ces deux publications primordiales :

- 1 point pour la pièce A (décombres),
- 1 point grâce au statut primordial
- 4 points pour des pièces B et C (plans)
- 2 points grâce au nouveau statut primordial.

Exemple 2



Le Joueur 2 publie deux simples pièces dans cette même couche (D et E).

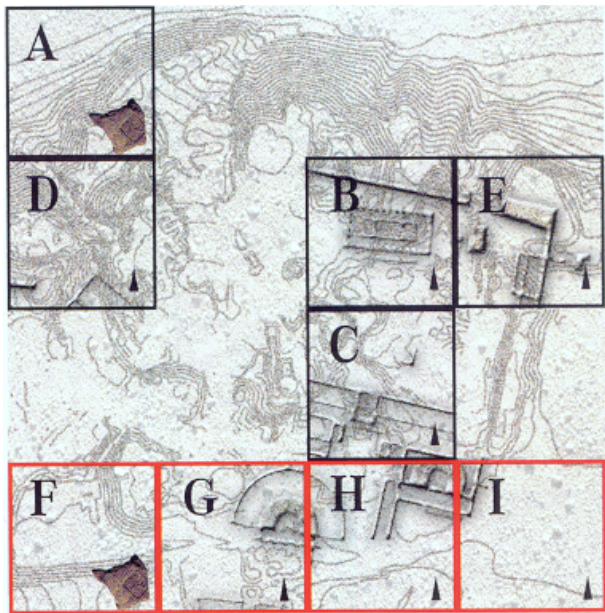
Puisque ces publications ne sont que secondaires, il doit les placer adjacentes aux pièces précédemment publiées.

Il obtient 4 points au score :

2 points pour la pièce D (pièce de plan)

2 points pour la pièce E (pièce de plan)

Exemple 3



Lors d'un des tours suivants, le joueur 3 publie un autre groupe de pièces (F, G, H et I). Le plus grand groupe existant comportait trois pièces (B, C et E). Ce nouveau groupe est plus grand que le groupe existant et, gagne donc le statut primordial.

Le joueur 3 reçoit 11 points :

1 point pour la pièce F (décombres)

2 points pour la pièce G (plan)

2 points pour la pièce H (plan)

2 points pour la pièce I (plan)

4 points pour la publication primordiale de 4 pièces.

Points de renommée

Les points de renommée sont enregistrés sur la piste de score avec les pions colorés des joueurs. Quand un joueur gagne de la renommée, il avance son pion d'autant de cases sur la piste. Il ne peut y avoir qu'un seul jeton par case. Si le pion d'un joueur termine sur une case déjà occupée, le pion qui était présent est reculé jusqu'à la première case libre.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque tous les joueurs ont utilisé toutes leurs cartes de publication. Le joueur qui a la plus grande renommée gagne.

[Note du traducteur : Selon le moment où les joueurs décident de publier, il est tout à fait possible qu'un ou plusieurs joueurs aient utilisé toutes leurs cartes de publication avant les autres. Ces joueurs ne peuvent plus alors que fouiller et examiner en attendant que les autres joueurs aient fini de publier. - PC]

2 et 3 joueurs

Dans un jeu à **3 joueurs**, chaque joueur commence avec 5 cartes de fouille et 5 cartes de publication de sa couleur.

Toutes les cartes de fouille neutres (21 à 36) sont brouillées pour former la pioche face cachée.

Dans un jeu à **2 joueurs**, la couche Troie VI est retirée du jeu lors de la construction de la colline de fouilles. Chaque joueur prend 5 cartes de fouilles et 7 cartes de publication de sa couleur.

Toutes les cartes de fouille neutres (21 à 36) sont brouillées pour former la pioche face cachée.

Encore des questions ?

Q. Un joueur peut-il publier dans des couches différentes dans le même tour ?

R. Oui, mais toujours seulement un maximum de cinq pièces.

Q. Un joueur peut-il publier deux publications primordiales dans la même couche pendant le même tour ?

R. Oui, par exemple, d'abord un seul morceau puis un groupe de trois.

Q. Une publication primordiale doit-elle être placée à côté de pièces précédemment publiées ?

R. Non, des publications primordiales peuvent être faites n'importe où dans une couche, tant qu'elles ne recouvrent pas bien entendu les publications précédentes !

Q. Peut-on jouer une carte d'action pour une action qu'on ne peut pas ou qu'on ne veut pas effectuer ?

R. Oui, en fait, vous devez toujours jouer une carte d'action !

Q. Un joueur qui a joué une carte de publication tire toujours une permis de fouille même s'il n'a plus de possibilité ou de désir de publier davantage de pièces ?

R. Oui.

Q. Un joueur peut-il continuer à fouiller si les pièces sur la colline de fouilles vacillent quand il creuse ?

R. Oui, ce jeu n'est pas le Mikado.

Q. Des pièces diagonalement adjacentes forment-elles un groupe ?

R. Non, seules les pièces qui ont un bord commun (orthogonales) sont adjacentes.

Q. Si un joueur publie seulement trois pièces, peut-il employer ses actions restantes pour creuser ou examiner des pièces ?

R. Non, la publication est une activité séparée, indépendante de l'activité de fouille et d'examen.

Q. Un joueur peut-il prendre un cadre en main pour voir si ses pièces correspondent ?

A. Oui, mais il n'est pas autorisé à le mettre derrière sa tente.