

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Tyros

Un petit jeu de commerce et d'expansion
pour 3-4 joueurs à partir de 10 ans

A partir de l'antique Tyros, qui se trouvait sur les côtes orientales de la Méditerranée, à l'emplacement de l'actuel Liban, les joueurs joueront le rôle de marchands et de marins phéniciens explorant les côtes de la Méditerranée avec leurs bateaux. Ils fonderont des villes à partir des lesquelles ils ouvriront de nouvelles routes commerciales. Pour la construction et le déplacement de leurs bateaux, ainsi que pour la fondation des villes, ils avaient besoin de marchandises. Le joueur qui réussira au mieux tout cela prouvera qu'il est le digne successeur des Phéniciens.

But du jeu:

A la fin de la partie, le vainqueur sera celui qui aura marqué le plus de points grâce à ses villes et à ses bateaux.

Matériel:

- 1 plateau de jeu
- 32 tuiles de terrain
- 60 cartes de commerce
- 40 bateaux (10 pour chacune des 4 couleurs)
- 40 marqueurs de villes (10 pour chacune des 4 couleurs)
- 80 marqueurs d'empire (de 4 couleurs neutres)
- 1 tuile "premier joueur"

Préparation:

Avant la première partie, les marqueurs de ville carrés, les marqueurs d'empire ronds, les 32 tuiles de terrain et la tuile "premier joueur" rectangulaire doivent soigneusement être détachés de leur support. Les 3 tuiles grisées sont inutiles et peuvent être jetées.

- Chaque joueur reçoit les marqueurs de ville et les bateaux d'une couleur. Il place 2 de ses bateaux sur les côtes de la case de Tyros, celle qui se trouve entre les cases 31 et 32.
- Ensuite, 4 empires neutres sont fondés, ils deviendront plus ou moins grands pendant la partie.

La fondation des 4 empires pour une première partie

Pour raccourcir la préparation de la première partie et pour avoir une position de départ équilibrée, posez des marqueurs d'empire sur le chiffre des cases suivantes: un marqueur orange sur la case 7, un marqueur jaune sur la case 13, un marqueur vert sur la case 23 et un violet sur la case 26. Retirez ensuite les 4 tuiles de terrain correspondantes et remettez les dans la boîte, elles ne serviront pas pendant le reste de la partie.

Fondation variable des 4 royaumes:

Pour avoir une position de départ différente à chaque partie, les royaumes seront fondés de la manière suivante:

1. Les tuiles de terrain sont mélangées et forment une pioche face cachée.
2. On retourne la première tuile de la pioche. On pose un marqueur orange sur le chiffre de la case correspondante.
3. On pioche une deuxième tuile et on pose un marqueur vert sur le chiffre de la case correspondante.
4. Cette action est répétée encore 2 fois. On place un marqueur vert sur la case de la 3ème tuile et un violet sur celle de la 4ème tuile.
5. Les 4 tuiles de terrain sont retirées du jeu, elles ne seront plus utilisées.

Conseil: *Deux royaumes ne peuvent pas commencer sur des cases adjacentes horizontalement ou verticalement. Quand cela arrive, on repioche une tuile en remplacement. La tuile qui n'a pas été utilisée est remise sous la pioche.*

- Quand on a posé un marqueur pour chacun de 4 royaumes, on mélange les tuiles de terrain restantes et on en distribue 4 à chaque joueur. Les tuiles restantes sont posées face cachée à côté du plateau.
- Les cartes de commerce sont mélangées et posées face cachée à côté du plateau.
- Vous aurez besoin d'un papier et d'un crayon pour noter les scores.
- Le dernier joueur à avoir été au bord de la Méditerranée commence la partie et reçoit la tuile "premier joueur".

Sinon, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Déroulement du jeu:

Le jeu se déroule en un certain nombre de tours. Chaque tour est composé de 3 phases qui ont lieu dans l'ordre suivant:

1. Distribuer les cartes de commerce
2. Etendre les royaumes
3. Phase d'action

1. Distribuer les cartes de commerce:

Il y a 14 cartes de la couleur des 4 royaumes. Ces couleurs n'ont rien à voir avec les couleurs des pions des joueurs (elles montrent les différentes matières avec lesquelles les Phéniciens commerçaient : le cuivre, l'huile, le bois et les étoffes). De plus, il y a 4 cartes grises sur lesquelles on peut voir les 4 matières et qui servent de joker. Elles peuvent donc remplacer n'importe quelle autre carte.

Les cartes sont mélangées et on en distribue:

- à 3 joueurs, 12 à chaque joueur
- à 4 joueurs, 10 à chaque joueur.

2. Etendre les royaumes:

Les royaumes s'étendent quand on joue des tuiles correspondant à des cases adjacentes à un royaume.

- En commençant par le premier joueur, tous les joueurs doivent étendre un royaume. Le joueur doit jouer l'une de ses tuiles de terrain correspondant à une case adjacente à une case où se trouve un marqueur d'empire. On pose sur cette case un marqueur de la couleur de l'empire voisin. Le royaume est donc plus grand.

- S'il y a plusieurs royaumes voisins, le joueur doit en choisir un (et donc poser un jeton de la couleur choisie).

- Après avoir posé une tuile, le joueur en reprend une dans la pioche s'il en reste.

- Si un joueur ne peut jouer aucune de ses tuiles car aucune ne correspond à une case déjà occupée, il doit passer. Il montre alors toutes ses tuiles à ses adversaires, en remet une sous la pioche et en pioche une nouvelle. Il ne joue cependant aucune tuile.

- Si les tuiles 31 ou 32 sont jouées, c'est-à-dire la case au-dessus et la case en dessous de Tyros, on pose alors immédiatement un marqueur d'empire supplémentaire de la couleur jouée sur Tyros.

Remarque: cela peut se produire dès la fondation variable des royaumes au début du jeu.

Quand tous les joueurs ont joué, on refait un deuxième tour de pose.

Attention: Lors d'une partie à 4 joueurs, on ne fait un second tour de pose que lors du premier tour. Dans les tours suivants, les joueurs ne jouent qu'une seule tuile de terrain. Dans une partie à 3 joueurs, il y a toujours un second tour de pose.

Quand la pioche de tuiles de terrain est épuisée, les joueurs jouent avec leurs tuiles restantes.

3. Phase d'action:

C'est durant cette phase que le jeu se déroule vraiment. En commençant par le premier joueur, chaque joueur pourra réaliser l'une des actions suivantes. Les joueurs joueront chacun leur tour jusqu'à ce qu'ils aient tous passé. Pour réaliser les actions, on a besoin des cartes de commerce.

Les actions:

A- Déplacer un bateau:

- Un bateau ne peut se déplacer que vers une case déjà occupée par un royaume, donc une case sur laquelle se trouve un marqueur d'empire.

- Pour cela, le joueur doit jouer un certain nombre de cartes de commerce. Il doit avoir des cartes de la couleur du royaume où se rend le bateau. Le joueur doit jouer un nombre de cartes équivalent au nombre de cases traversées. Il ne peut se déplacer que horizontalement ou verticalement d'une case vers une autre. Les deux cases doivent être reliées par la mer (voir exemple plus bas).

- Le déplacement ne peut pas se terminer sur une case où ne se trouve aucun marqueur d'empire. On ne peut pas traverser la case de pleine mer (celle où il y a un serpent de mer).

- Si un joueur termine son mouvement sur une case où se trouve une ville adverse, il doit donner une carte de commerce de son choix au possesseur de cette ville.

- Pendant son déplacement, un joueur peut traverser une case sur laquelle se trouve déjà 1 ou 2 bateaux.

- A la fin du mouvement d'un bateau, il ne peut y avoir que 2 bateaux maximum par case. Ces 2 bateaux peuvent

être identiques ou différents.

Exception: Tant qu'il n'y a pas de marqueur de ville sur Tyros, chaque joueur peut avoir jusqu'à 2 bateaux à Tyros.

Exemples de déplacement de bateaux autorisés:

1. Pour atteindre la case 23 à partir de Tyros, on peut suivre le chemin suivant: 32-28-24-23. Une autre route possible serait: 31-27-22-23.
2. Pour aller de la case 31 à la case 29, une route possible est 31-30-26-25-29.
3. Le chemin le plus court pour aller de la case 22 vers la case 8 est: 22-17-12-8.
4. Le chemin le plus court pour aller de la case 22 à la case 15 est: 22-17-16-15.
5. L'Italie est un cas particulier. Si l'on veut faire le tour de la péninsule, on doit passer deux fois sur la case de l'Italie. La route pour aller de la case 15 à la case 10 est donc: 15-16-17-16-11-10. On pourrait aussi faire: 15-16-17-12-11-10.

Exemple de déplacements non autorisés:

1. Aller de 31 à 29 par: 31-30-29 (il n'y a pas de mer entre la case 30 et la case 29, il faut contourner la Turquie).
2. Aller de 26 à 16 par: 26-21-16 (il n'y a pas de mer entre la case 21 et la case 16, il faut contourner la Grèce).
3. Aller de 15 à 10 directement (il n'y a pas la mer, il faut faire le tour complet de l'Italie).

B- Construire une ville:

- Pour construire une ville, le joueur doit être le seul à contrôler la case. C'est-à-dire qu'il doit avoir 1 ou 2 bateaux sur cette case et qu'il n'y a aucun bateau d'une autre couleur.
- Le joueur pose alors 5 cartes de commerce de la couleur du royaume où il construit. S'il a deux bateaux sur cette case, il ne doit poser que 4 cartes de commerce.
- Le joueur pose un marqueur de ville de sa couleur sur le cercle marron de la case.
- Après la construction de la ville, le joueur doit remettre un bateau qui se trouve sur la case dans sa réserve. Même s'il y avait 2 bateaux sur la case, le joueur ne doit remettre qu'un seul bateau de la case dans sa réserve.
- Sur chaque case, on ne peut construire qu'une seule ville.

C- Construire un bateau:

- Au début de la partie, tous les joueurs peuvent construire des bateaux à Tyros, jusqu'à ce qu'un joueur y ait construit une ville. A partir de ce moment, seul le joueur qui y a construit une ville pourra construire des bateaux à Tyros.
- Un joueur peut construire un bateau sur une case où il a déjà construit une ville ou à Tyros (si aucun joueur n'y a construit une ville).
- Pour construire un bateau, le joueur doit jouer 1 carte de commerce de la couleur du royaume où la case se trouve.
- Si un bateau se trouve sur la case de construction (quelle que soit sa couleur), le joueur doit jouer 2 cartes de commerce pour construire. L'une de ces cartes doit être de la couleur du royaume.
- Si un joueur construit un bateau à Tyros (c'est-à-dire avant qu'une ville y ait été construite), il doit jouer autant de cartes qu'il y a de bateaux sur cette case (en comptant le bateau qu'il vient juste de construire). Il peut jouer les cartes qu'il souhaite. Par exemple, s'il y a 3 bateaux à Tyros, le joueur doit jouer 4 cartes quelconque pour y construire un bateau.
- Le nouveau bateau doit être posé à côté de la ville. Ceci est particulièrement important pour la case 16, qui représente l'Italie. Un bateau construit sur cette case doit toujours être posé sur les côtes occidentales de l'Italie.

D- Commerce avec la banque:

Il y a deux manières de commercer avec la banque:

1. Le joueur peut se défausser de 1, 2 ou 3 cartes et reprendre le même nombre de carte(s) de la pioche, s'il en reste. Si la pioche est épuisée, elle n'est pas remélangée.
2. Le joueur peut se défausser de 3 cartes quelconques pour prendre une carte de son choix dans la défausse.

E- Commerce avec un autre joueur:

Un joueur peut demander à ses adversaire s'ils désirent faire des échanges avec lui. Il peut interroger tous les joueurs mais ne peut conclure des échanges qu'avec un seul. Les 2 joueurs peuvent s'échanger autant de cartes qu'ils le souhaitent. Le nombre de cartes échangées peut être différent. On ne peut s'échanger des tuiles de terrain. Si le joueur ne trouve personne pour échanger, il peut réaliser l'une des autres actions.

Reamrque: L'action D ou E compte aussi comme **une** action. Après une action de commerce, le tour du joueur est terminé

et c'est au joueur suivant de jouer.

Passer:

A son tour, un joueur peut passer et ne réaliser aucune action. Quand son tour revient, il peut rejouer ou bien passer à nouveau.

Fin d'un tour:

- Quand, pendant un tour complet, tous les joueurs ont passé, le tour est terminé.
- Un joueur ne peut garder que 3 cartes parmi celles qu'il a encore en main. Il doit défausser les cartes en trop.
- Le premier joueur passe la tuile "premier joueur" à son voisin de gauche qui commence le nouveau tour en distribuant les cartes de commerce (10 cartes à 4 joueurs, 12 cartes à 3 joueurs).

Remarque: Comme des joueurs ont pu garder des cartes du tour précédent, tous les joueurs n'auront pas forcément le même nombre de cartes de commerce en main.

Fin du jeu et comptage:

- Le jeu prend fin après le tour durant lequel un ou plusieurs joueurs jouent leur dernière tuile de terrain. Le tour de jeu est joué normalement jusqu'à la fin, après que tous les joueurs aient passé.

Remarque: Il est possible que toutes les tuiles de terrain ne soit pas jouées et qu'il n'y ait donc pas de marqueur d'empire sur chaque case.

- Les joueurs reçoivent des points de victoire pour les cases qu'ils contrôlent. Pour exercer un *contrôle par ville* sur une case, il faut avoir construit une ville sur cette case. Pour exercer un *contrôle par bateau* sur une case, il ne doit pas y avoir de ville sur cette case et seulement 1 ou 2 bateaux du même joueur.

- Plus un royaume est grand, c'est-à-dire plus il a de cases, plus le contrôle de cases rapporte de points.
- Ces points sont notés sur une feuille de papier.

	Contrôle par ville	Contrôle par bateau
Plus gros royaume	12	6
Deuxième plus gros royaume	10	5
Troisième plus gros royaume	9	4
Plus petit royaume	8	3

En cas d'égalité sur la taille des royaumes, on applique l'ordre suivant: Orange > Jaune > Vert > Violet

Il y a aussi des bonus supplémentaires:

- 1. Le premier joueur à construire au moins une ville dans chaque royaume reçoit immédiatement 7 points.**
- 2. On compte aussi le nombre de villes que chaque joueur a construit dans chaque royaume. Si un joueur a une majorité de villes dans un royaume, il gagne 7 points supplémentaires. S'il y a égalité sur le nombre de villes, aucun des joueurs ne gagne le bonus.**

Pour compter les points de manière plus simple, on peut procéder de la manière suivante:

- 1. On retire d'abord tous les bateaux différents qui se trouvent sur une même case.**
- 2. On retire ensuite tous les bateaux qui se trouvent sur des cases où des villes ont été construites.**
- 3. On détermine alors quels joueurs ont droit au bonus de points dû au majorité de villes dans chaque royaume.**
- 4. On détermine alors les points que les joueurs reçoivent pour le contrôle par ville et le contrôle par bateau, en commençant par le plus petit royaume, jusqu'au plus grand. On retire les villes et les bateaux au fur et à mesure.**

Le joueur qui a le plus de points remportent la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a marqué le plus de points dans le plus grand royaume qui l'emporte.