

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 ★★☆☆ modulaire 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



Johannes Schmidauer-König

Vienna





Vienna

Un jeu de Johannes Schmidauer-König pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans.

Contexte

Les joueurs se glissent dans le rôle d'un personnage rusé et fêtard qui veut se faire une place dans la haute société viennoise au XIXe siècle. Mais comme vous venez juste d'arriver à Vienne, vous commencez par faire le tour de la ville en calèche et essayez de conquérir des personnes importantes dans le plus d'endroits possible afin d'augmenter votre influence grâce à leur soutien.

But du jeu

Les joueurs doivent décider à quels endroits ils placent leurs dés en essayant d'obtenir le plus de points possible afin d'augmenter leur influence et de disposer du plus grand nombre de points à la fin de la partie pour gagner. Les dés ne peuvent cependant être posés que dans le sens de progression du jeu, ce qui oblige chaque joueur à faire des choix, parce que les cases de la fin sont les plus attractives et que les adversaires ont aussi des projets qui peuvent venir faire obstacle.

Préparatifs

Les joueurs décident s'ils veulent jouer dans la ville de Vienne de jour ou de nuit et placent le plateau de jeu du côté correspondant au centre de la table. Le joueur qui est allé à Vienne en dernier reçoit la carte de premier joueur (la montre), qu'il pose devant lui, face visible. Les 4 autres cartes spéciales, les pièces de monnaie ainsi que le gendarme sont posés face visible à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur prend **4 dés** d'une couleur (5 dés pour une partie à 3 joueurs) ainsi que le marqueur de score de la même couleur, qu'il place sur la case de départ correspondant au nombre actuel de joueurs.

En commençant par le joueur assis à droite du premier joueur, chaque joueur, à tour de rôle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, peut à présent **choisir une carte de départ** qu'il place devant lui, face visible. Les cartes de départ restantes ne seront pas utilisées, remettez-les dans la boîte du jeu. Ensuite, les joueurs peuvent prendre **une fois** chacun dans la réserve commune le nombre de pièces de monnaie indiqué sur leur carte de départ.

Mélangez les **cartes de personnage**, face cachée, gardez-en **une de moins que le nombre de joueurs** et étalez-les à côté du plateau de jeu, face visible. Si un personnage se trouve en double, l'une des deux cartes est placée sous la pile de défausse et une nouvelle carte de personnage est retournée pour la remplacer ; ceci est valable pendant toute la durée de la partie. Les cartes restantes sont posées à côté du plateau de jeu, face cachée, pour constituer la défausse.

Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. La calèche de chaque joueur se déplace en suivant le tracé des rues d'en haut à gauche (Krieau) jusqu'en bas à droite (Heuriger). Tout au long de ce trajet, les joueurs peuvent visiter différents lieux en plaçant leurs dés sur les cases correspondant à ces lieux. Le premier joueur lance tous ses dés, puis pose **1 ou 2 dés sur une case** du plateau de jeu.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 26 dés (5 de chaque couleur en rouge, jaune, vert, bleu, noir et 1 blanc)
- 55 cartes (6 cartes de départ, 5 cartes spéciales et 44 cartes de personnage)
- 25 pièces de monnaie
- 5 marqueurs de score
- 1 gendarme



premier joueur



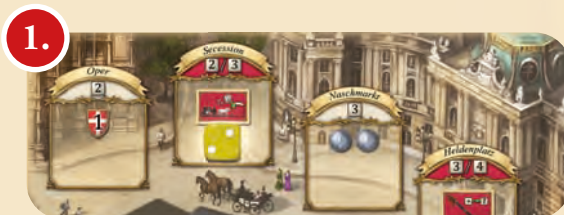
carte de départ

IMPORTANT : Tous les joueurs ne lancent pas leurs dés en même temps, mais une fois chacun lorsque c'est leur tour de jouer pour la première fois dans la manche en cours.

Au cours de son tour, un joueur **doit** toujours **poser 1 ou 2 dés sur le plateau de jeu**. Les dés non utilisés restent **toujours visibles devant le joueur** jusqu'à ce qu'il les utilise. Si un joueur pose 2 dés, les valeurs des deux dés sont additionnées (par ex. $4 + 5 = 9$). Pour pouvoir occuper une case, il faut que le dé ou la somme des deux dés **corresponde au nombre indiqué sur la case**. La case doit en outre être **inoccupée**.

1. Exemple : Sabrina (en jaune) a obtenu aux dés le résultat suivant : 2/2/3/5. Elle pose en premier un 2 sur la case Secession.

Une fois que le ou les dés ont été posés, les dés restants sont **replacés de manière visible** devant le joueur et ne sont pas automatiquement relancés.



Mais si un joueur a obtenu aux dés un résultat qui ne lui convient pas, il peut, au cours de son tour, choisir l'une des deux possibilités suivantes pour modifier son résultat aux dés, **en remettant en échange 1 pièce de monnaie** dans la réserve commune :



- il relance 1 fois autant de ses dés qu'il le souhaite
- ou
- il tourne 1 dé d'un chiffre pour obtenir un résultat inférieur ou supérieur.

Au cours de son tour, un joueur peut procéder à cette modification du résultat des dés autant de fois qu'il le souhaite et dans l'ordre de son choix, du moment qu'il donne à chaque fois 1 pièce de monnaie en échange.

Une fois qu'un joueur a fini son tour, c'est à son voisin de gauche de jouer. La **règle la plus importante** pour placer les dés est la suivante : le placement doit toujours se dérouler **suivant le parcours dans les rues**. Comme la calèche d'un joueur ne peut (normalement) pas faire marche arrière, le joueur doit toujours poser ses nouveaux dés en suivant le sens du trajet, c'est-à-dire **après les dés précédemment posés**. Il est possible de laisser une ou plusieurs cases vides entre les dés que l'on pose.



2. Exemple : Matthias est le joueur suivant. Il pose son 4 bleu sur la Heldenplatz, puis c'est au tour de Nina, qui pose son 2 rouge sur la case Oper. Ensuite, Sabrina pose un 2 et un 3, soit un total de 5, sur la case Rathaus.

Si un joueur veut ou doit **poser des dés sur des cases déjà passées**, il doit soudoyer le cocher pour qu'il fasse demi-tour. **En remettant 1 pièce de monnaie** dans la réserve commune, le joueur peut poser des dés sur une case située en arrière (par laquelle il est déjà passé).



3. Exemple : Matthias a placé un 6 au Café Landtmann et Nina pose maintenant un nouveau dé (un 5) sur la case Universität, prenant la place que Sabrina espérait occuper avec son dernier dé. Il ne reste plus beaucoup de choix à Sabrina pour poser son 5. Elle pose celui-ci au Burgtheater et doit donner une pièce en échange, car elle pose son dé sur une case où elle était déjà passée.

Tous les joueurs posent ainsi à chaque fois 1 ou 2 de leurs dés, à tour de rôle. Les joueurs qui n'ont plus de dés devant eux passent leur tour. Lorsque les dés de tous les joueurs ont été posés, on procède à l'évaluation pour cette manche.

IMPORTANT : L'évaluation n'est réalisée qu'une fois que **tous les dés** ont été posés et **non tout de suite après qu'un joueur a posé des dés !**

Evaluation des cases action

On procède à l'évaluation **en suivant le parcours dans les rues** d'en haut à gauche jusqu'en bas à droite. Chaque case est associée à une action. Toutes les cases qui sont occupées par un ou deux dés sont prises en considération **l'une après l'autre**. Le joueur qui a occupé une case doit exécuter l'action correspondante. Ensuite, il enlève ses dés de la case qui vient d'être traitée, puis on se consacre à la case suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cases occupées aient été prises en compte.



Les **actions** suivantes peuvent être exécutées sur les cases :



Pièces : Quand des pièces de monnaie sont représentées sur une case, le joueur prend le nombre correspondant de pièces dans la réserve (par ex. 2 pièces au Naschmarkt). Quand des pièces de monnaie sont rayées sur une case (et à condition d'avoir suffisamment de pièces), le joueur **doit** remettre le nombre correspondant de pièces dans la réserve (par ex. 3 pièces au Rathaus). Il n'est pas possible de se soustraire à cette obligation. Mais si un joueur n'a pas suffisamment de pièces à ce moment-là, il n'en rend aucune et l'action est annulée. Les joueurs gardent toujours leurs pièces de monnaie visibles devant eux.



Points : Quand des points sont représentés sur une case, le joueur avance son marqueur de score du nombre correspondant de points sur le compteur de points situé au bord du plateau de jeu (ex : la case Oper rapporte 1 point et la case Hofreitschule 2 points).



Cartes de personnage : Le joueur peut prendre l'une des cartes de personnage étalées face visible à côté du plateau de jeu et la poser devant lui. Ces cartes doivent être posées **l'une par-dessus l'autre** avec un léger décalage de manière à ce que les symboles de toutes les cartes restent bien visibles. La carte de départ est la première carte de l'étalage d'un joueur (et se trouve donc en dessous des autres). Sur les premières cases avec des cartes de personnage, le joueur doit rendre à chaque fois une pièce de monnaie. La dernière case, en revanche, ne lui coûte rien, mais comporte le risque que toutes les cartes de personnage aient déjà été prises ou qu'il ne reste plus que des cartes inintéressantes. Un joueur peut très bien avoir plusieurs fois la même carte de personnage dans son étalage.



Cartes spéciales : Quand une carte spéciale est représentée sur une case, le joueur peut prendre cette carte. Chacune des **cartes spéciales reste étalée devant un joueur** jusqu'à ce qu'un autre joueur reçoive cette carte lors de l'évaluation.



Premier joueur : Le joueur devient le **premier** joueur pour la manche suivante. C'est lui qui lancera ses dés en premier et sera ensuite le premier à poser 1 ou 2 dés. Après lui, la partie continuera dans le sens des aiguilles d'une montre.



Double tour : Le joueur peut utiliser la carte « Double tour » après avoir effectué son tour normal et exécuter **un nouveau tour complet**. Une fois la carte « Double tour » utilisée, le joueur doit la tourner de 90° pour indiquer que la carte a déjà été utilisée au cours de cette manche. Après l'évaluation, la carte est remise dans le bon sens.



Joker : Le joueur pose **tous ses dés qui indiquent le chiffre 1** sur cette carte. Au cours de la partie, les dés qui ont été transformés en 1 parce qu'ils ont été tournés ou relancés peuvent aussi être placés sur cette carte. Par la suite, à chaque fois que le joueur posera l'un de ces dés, il pourra tourner le dé sur la face de son choix.



Influence supplémentaire : Le joueur pose cette carte avec ses autres cartes de personnage. Contrairement aux personnages « normaux », elle peut cependant par la suite être récupérée par un autre joueur si celui-ci occupe la case correspondante.



Dé additionnel : Le joueur prend le dé blanc additionnel. A partir de la manche suivante, il a donc un dé supplémentaire à sa disposition. Le dé additionnel ne peut cependant être utilisé qu'en combinaison avec d'autres dés (exception : case Geheimbund, voir page 11). Lors de l'évaluation suivante, le dé blanc compte toujours pour le joueur qui l'a posé, même si entre-temps la carte « Dé additionnel » a été récupérée par un autre joueur.

Pestsäule / Stephansdom / Schloss Belvedere : Le joueur compte le nombre de symboles correspondant à la case (citoyen, croix ou couronne) qui figurent sur les cartes de son étalage et compare ce nombre avec le nombre de symboles sur les cartes de ses deux voisins. Pour ce faire, on additionne les symboles figurant sur les cartes de personnage. Cependant, **seul le joueur qui est en train d'évaluer la case occupée** reçoit, en cas d'égalité ou de majorité, le nombre indiqué de points et éventuellement de pièces de monnaie.

4. Exemple : Sabrina a posé un 4 et un 5 sur la case Stephansdom (Cathédrale Saint-Étienne). Lors de l'évaluation, elle compare ses 4 croix avec celles de ses deux voisins directs. Elle possède plus de croix que Nina (2 croix) et reçoit pour cela 2 points et 1 pièce de monnaie. Comme Matthias a récupéré la carte « Influence supplémentaire » au cours de cette manche, il est à égalité avec Sabrina (4 croix). Elle reçoit pour cela 1 autre point.



Nina



Sabrina



Matthias



Gloriette : Ici, les 3 symboles sont représentés, le joueur peut donc choisir, lors de l'évaluation, lequel des 3 symboles il veut prendre en compte pour la comparaison avec ses voisins. Il doit rendre une pièce de monnaie en échange. En cas de majorité ou d'égalité, il reçoit le nombre de points indiqué sur les cases 8 à 10 (Pestsäule / Stephansdom / Schloss Belvedere). Cependant, un joueur ne peut pas procéder 2 fois à l'évaluation pour le même symbole au cours d'une même manche (par ex. compter les croix pour la case Stephansdom et à nouveau les croix pour la case Gloriette).



Tiergarten : Un joueur est obligé de placer sur cette case un double aux dés (deux dés avec un nombre identique). Lors de l'évaluation, le joueur peut prendre jusqu'à 3 pièces de monnaie à un autre joueur ou 1 pièce chacun à 2 joueurs différents.



Heuriger : Un joueur est obligé de placer sur cette case un double aux dés. Le joueur reçoit 1 point pour chaque carte spéciale (à fond rouge) qu'il possède au moment de l'évaluation.

Attention : le nombre de cartes spéciales que le joueur possède peut varier entre le moment de placer les dés et le moment de l'évaluation.

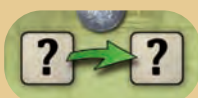
Cases spéciales :



Contrairement à toutes les autres cases, les **cases marquées par un éclair** (Krieau / Prater / Geheimbund) sont à **effet IMMÉDIAT (action et gains)** lorsque des dés y sont placés et **ne sont pas à nouveau prises en compte** lors de l'évaluation. Les dés posés sur ces cases ne sont toutefois rendus aux joueurs que lors de l'évaluation.



Krieau : Le joueur place **immédiatement** le gendarme sur une case libre de son choix. Jusqu'à la prochaine évaluation, **cette case ne peut pas être occupée par des dés**. Le joueur choisit ensuite s'il veut recevoir une pièce de monnaie ou un point. Avant le début de la manche suivante, le gendarme est replacé à côté du plateau de jeu.



Prater : Le joueur peut tourner **immédiatement** l'un des dés qui se trouvent encore devant lui **sur la face de son choix**.



Geheimbund : Sur la case Geheimbund (société secrète) peuvent être placés **autant de dés** de joueurs différents (ou d'un même joueur) **qu'on le souhaite**. Le **nombre indiqué par les dés** n'a ici **aucune importance** ! Pour chaque dé qu'un joueur pose sur cette case, celui-ci reçoit **immédiatement** 1 pièce de monnaie. Si un joueur a le dé additionnel blanc, il peut aussi poser ce dé sur la case Geheimbund, y compris celui-ci uniquement sans poser l'un de ses propres dés avec. La case Geheimbund se trouve en-dehors du tracé des rues et pour cette raison, les règles pour poser les dés (toujours en avançant) ne s'appliquent pas sur cette case.

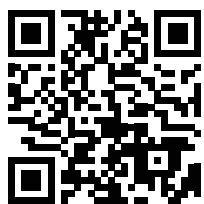
Manche suivante

Après l'évaluation de la dernière case occupée par des dés, la manche en cours se termine. Avant le début de la manche suivante, le gendarme est replacé à côté du plateau de jeu. S'il reste encore des cartes de personnage de la dernière manche dans l'étalage, on place celles-ci sur la pile de défausse. On pose ensuite de nouvelles cartes de personnage (une carte de moins qu'il y a de joueurs) à côté du plateau de jeu, face visible, comme lors des préparatifs. Les cartes spéciales restent devant les joueurs. Le joueur qui a la carte de premier joueur (la montre) commence la nouvelle manche.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a atteint **25 points ou plus** après une évaluation, la partie se termine. On procède encore une fois à une évaluation des symboles pour chaque joueur. On regarde à nouveau si le joueur possède davantage de symboles que ses deux voisins. Pour chacun des trois symboles, en cas de majorité, il reçoit 1 point ! En cas d'**égalité**, en revanche, **il ne reçoit pas de point**. Enfin, chaque joueur peut échanger les pièces de monnaie qu'il lui reste contre des points : pour 3 pièces, il reçoit 1 point.

C'est le joueur qui totalise le plus de points qui gagne. En cas d'égalité, c'est celui des joueurs concernés qui possède le plus de **cartes spéciales** qui gagne. S'il y a toujours égalité, c'est celui à qui il reste le plus de pièces qui gagne. S'il est toujours impossible de déterminer le gagnant, il y a plusieurs vainqueurs.



Auteur : Johannes Schmidauer-König
Rédaction : Thorsten Gimmler
Traduction : Birgit Irgang
Illustration : Michael Menzel
Graphisme : Leon Schiffer

L'auteur et l'éditeur remercient tous les joueurs ayant testé le jeu ainsi que les lecteurs des règles du jeu.