

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



Wallenstein

Traduction de Adrien Martinot / wackyfrenchman@hotmail.com / V1.3

Auteur: Dirk Henn
 Graphiques: Christof Tisch
 Jörg Asselborn
 die Basis
 Développement: Bernd Dietrich
 Joueurs: 3-5
 Age: 12 ans et plus

1618 après JC : la guerre de trente ans vient juste de commencer. Les petits états germaniques sont divisés entre les protestants et les catholiques. Mais plus que la religion, c'est le pouvoir et les intérêts politiques qui mènent les puissances étrangères à intervenir. Wallenstein, surnommé "des Kaiser General", le Comte de Pappenheim et le roi de Suède Gustav Adolph prennent tous part au conflit. Mais peu importe de quel coté ils se rangent, l'important est leur réussite personnelle.

Matériel de jeu:

Un plateau de jeu (représentant 5 pays comprenant chacun 9 provinces)



5 plateaux individuels utilisés pour planifier les actions



45 cartes provinces (chacune représentant une province différente)



25 cartes provinces blanches (+2 de remplacement)



5 cartes de leader



10 cartes actions



25 cartes évènements



28 palais



26 églises



26 maisons de commerce



42 jetons révoltes



62 cubes par joueur représentant les armées
 20 cubes verts représentant les paysans
 35 coffres d'or (bois naturel) représentant 1 or
 20 coffres d'or (bois orange) représentant 5 or
 1 tour
 1 présentoir en plastic
 1 livret de règle

Déroulement du jeu

Une partie se déroule en deux années. Chaque année consiste des cinq phases suivantes : début d'année, les saisons de printemps, été et automne (où les actions sont effectuées) et l'hiver (où les points sont marqués).

1. Début d'année

a. Cartes évènements

Au début de chaque année, quatre cartes évènements sont tiré au hasard. Toutes les quatre sont placées faces visibles sur les cases évènements en haut du plateau. Le texte sur ces cartes va avoir un effet lors du printemps, de l'été et de l'automne alors que la valeur servira pour l'hiver.

b. Remise à zéro des compteurs de blé

Tous les joueurs remettent leur compteur de blé à zéro.

2. Printemps

a. Pose des cartes actions

Les dix cartes actions sont mélangées et les cinq premières sont posées faces visibles sur les cinq premières cases actions en bas du plateau (Aktion 1-5). Les cinq restantes sont posées faces cachées à la suite (Aktion 6-10).

b. Planification des actions

Tous les joueurs planifient leurs actions en même temps. Pour ce faire, ils placent leurs cartes provinces ou blanches afin de couvrir les dix actions possibles décrites sur leur plateau individuel.

Le fait de placer une carte sur une case signifie que cette action va être effectuée dans la province décrite par la carte. Si c'est une carte blanche qui est placée, alors cette action ne sera pas exécutée par ce joueur durant ce tour.

Si c'est possible, toutes les cases doivent être occupées par une carte.

c. Ordre des joueurs

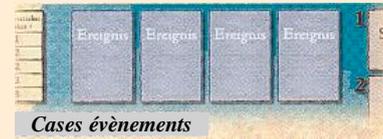
Les cartes de leader impliquées dans cette partie sont mélangées et posées faces visibles sur les cases en haut à droite du plateau. Elles montrent l'ordre des joueurs (le joueur possédant la carte en haut jouera en premier et ainsi de suite) et cet ordre reste valable jusqu'à la prochaine saison, où un nouvel ordre sera déterminé.

d. Événement actuel

Des quatre cartes évènements tirées au sort en début d'année, une est choisie au hasard et placée face visible sur la case événement actuel (à droite, au dessus des cases d'action). Les trois autres sont remises faces visibles sur les cases évènements. L'effet décrit sur cette carte va être appliqué durant cette saison (la valeur n'a d'importance que en hiver).

Notes, exemples et cas spéciaux

Les préparations d'une partie sont décrites en page 4



Seulement si ce n'est pas possible de poser une carte sur chaque case, alors les joueurs peuvent laisser des cases libres. Ils doivent alors, dans l'ordre de jeu déterminé lors de la saison précédente, annoncer quelles actions ils n'effectueront pas.

Durant l'été, parmi les trois cartes évènements restantes, une est tirée au sort. Pour l'automne, une est tirée parmi deux et pour l'hiver, la quatrième est appliquée (pas le texte mais la valeur correspondant à la perte de blé).

e. Exécution des actions

Les actions sont exécutées suivant l'ordre indiqué par les cartes actions sur le plateau. Tous les joueurs exécutent l'action 1, puis l'action 2,...). Quand tous les joueurs ont effectué une action, la carte action est retournée et la prochaine carte face cachée est révélée.

Si c'est possible, chaque action planifiée doit être effectuée. Mais si pour certaines raisons (manque d'or ou d'armées,...) une action ne peut pas être exécutée, celle-ci est immédiatement annulée (comme si le joueur avait placé une carte blanche).

Quand toutes les actions ont été effectuées, une nouvelle saison commence. Nota : les cartes de leader restent tel quel jusqu'à la phase C où un nouvel ordre de jeu sera déterminé.

3. Eté

Comme le printemps (1 carte événement parmi 3 est tirée au sort).

4. Automne

Comme le printemps (1 carte événement parmi 2 est tirée au sort).

5. Hiver

a. Pertes de blé

La dernière carte événement indique la quantité de blé perdue par chaque joueur. Tous les joueurs déplacent leur compteur de blé en conséquence.

b. Révoltes

Après la phase de pertes de blé, chaque joueur doit posséder au moins autant de blé qu'il contrôle de province. Si ce n'est pas le cas, cela engendre des révoltes.

c. Attribution des points de victoire

Pour chaque province et chaque bâtiment que le joueur possède, il marque un point de victoire.

Ensuite on détermine les majorités de palais, église et maisons de commerce dans chaque pays. Pour la majorité des palais, 3 points sont attribués pour chaque pays, 2 pour les églises et 1 pour les maisons de commerce.

S'il y'a une égalité entre plusieurs joueurs pour une majorité, chaque joueur marque les points mais un de moins (2 pour les palais, 1 pour les églises,...).

Les points pour les provinces et les bâtiments ainsi que ceux pour les majorités sont ajoutés et notés.

d. Jetons révoltes

Tous les jetons révoltes sont retirés du plateau.

6. Fin d'année

Une nouvelle année commence et la phase de début d'année ainsi que les quatre saisons sont de nouveau exécutées. Après la seconde année, le jeu est fini.

Notes, exemples et cas spéciaux

Quelques actions peuvent être effectuées simultanément par tous les joueurs. Les bâtiments peuvent être placés en même temps ainsi que les armées. L'ordre des joueurs est important lors des actions d'or et de blé et spécialement lors des mouvements.



Le texte sur la carte événement n'a aucune importance durant l'hiver car seulement la valeur de perte de blé est appliquée.

La description des révoltes peut être trouvée en page 6 "Combats et révoltes".

Exemple: Jörg et Monica ont le même nombre de palais et plus que les autres dans le pays de Brandebourg. Chacun gagne donc 2 points. Si Jörg avait été le seul à avoir la majorité, il aurait gagné 3 points.

Cela signifie qu'une majorité partagée pour les maisons de commerce ne rapporte aucun point.

Préparation d'une partie

Le plateau de jeu est posé au centre de la table et chaque joueur reçoit:

- 5 cartes provinces blanches
- 1 tas d'armées (cubes en bois) de sa couleur
- le plateau individuel de sa couleur
- des coffres pour une valeur totale de 18 or à 3 joueurs, où
- des coffres pour une valeur totale de 15 or à 4 joueurs, où
- des coffres pour une valeur totale de 13 or à 5 joueurs

Les coffres et les armées sont laissés visibles devant chaque joueur.

Chaque joueur place l'un de ces cubes sur l'échelle de blé qui indiquera la quantité de blé en sa possession. Ce compteur commence à zéro.

Les cartes provinces sont mélangées et le paquet est placé face visible près du plateau de jeu.

Finalement, la tour reçoit un remplissage initial. 7 armées de chaque joueur et 10 armées vertes sont lancées dans la tour. Tous les cubes qui tombent dans la coupe sont redonnés aux joueurs ou replacés dans la réserve de cubes verts.



Attribution des provinces

Sur les plateaux individuels, sous le nom des leaders, se trouvent 9 cases avec un nombre à l'intérieur. Chaque joueur remplit ces cases avec le nombre de cubes indiqué qui vont former des groupes

Les deux premières cartes du paquet de cartes province sont posées faces visibles près de celui-ci.

Le premier joueur a maintenant le choix entre prendre l'une des deux cartes face visible ou alors la première carte face cachée du paquet. Il doit alors placer l'un de ses groupes dans la province décrite par la carte (qu'il garde).

Si une carte face visible est choisie, elle est immédiatement remplacée par une du paquet. Si un joueur a le même choix de cartes visibles que lors de son précédent tour, il peut mettre ces deux cartes sous le paquet et en tirer deux nouvelles. Il choisit alors normalement entre ces deux nouvelles cartes et le paquet.

Quand les joueurs ont placé tous leurs groupes (9 avec 3 joueurs, 8 avec 4 et 7 avec 5) l'attribution des provinces est terminée.

Notes, exemples et cas spéciaux



Dans une partie à trois joueurs, ne pas utiliser les provinces suivantes: Bremen, Holstein, Luettich, Burgund, Fm. Konstanz, Fm. Bavaria, Steiermark and Tirol. Ces provinces peuvent aussi être reconnus à leurs frontières surlignées.

Nota: attention à ne pas bouger la tour quand les cubes sont retirés de la coupe.

Pour la première partie il est possible d'utiliser le tableau d'attribution en page 8 si les joueurs ne savent pas quelles provinces choisir.

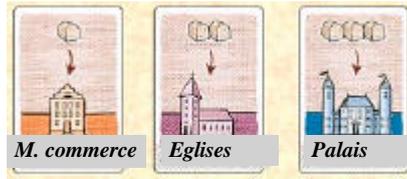
Avec trois joueurs il doit y avoir neuf cases avec de cinq à deux cubes, avec quatre joueurs huit cases et avec cinq joueurs sept cases.

Actions

1. Bâtiments

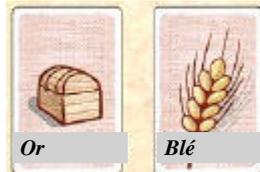
Pour construire un bâtiment, le joueur place le jeton correspondant sur une ville libre et paye le prix à la banque.

Une province peut avoir au plus un seul bâtiment de chaque type. Une ville ne peut recevoir qu'un seul bâtiment.



2. Or/Blé

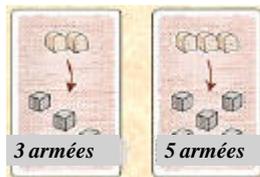
Le joueur reçoit la quantité d'or ou de blé indiqué sur la carte province. Malheureusement cela augmente le mécontentement de la population et la procédure suivante doit être appliquée lors de ces deux actions:



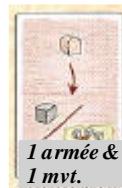
- Le joueur prend l'argent à la banque où déplace son compteur de blé
- S'il y a au moins un jeton révolte dans cette province, une révolte éclate. Le nombre de fermier qui participe à ce combat est égal au nombre de jetons révoltes dans la province.
- Un jeton révolte est ajouté dans cette province.

3. Recrutement d'armées

Le joueur place 1, 3 ou 5 armées dans la province concernée et paye le prix à la banque. Il peut y avoir un nombre illimité d'armée dans une province. Si un joueur n'a plus assez d'or ou d'armée dans sa réserve, l'action est annulée.

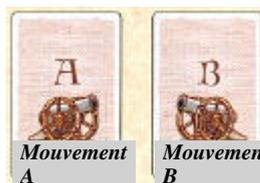


La carte qui permet de placer une armée offre une option. Le joueur peut placer une armée et peut déplacer autant d'armées qu'il le souhaite de cette province vers une province voisine qu'il possède (pas de combat possible). Il est possible de faire seulement une action ou bien les deux.



4. Mouvements/Combats

Lors de chaque mouvement, il doit rester au moins une armée dans la province d'origine.



Une action de mouvement permet à un joueur de déplacer des armées vers une province voisine appartenant à lui même, à un autre joueur ou vide.

Si une action de mouvement a été planifiée, alors au moins une armée doit quitter la province d'origine. Si la province d'arrivée appartient à un autre joueur ou est vide, alors un combat éclate.

Notes, exemples et cas spéciaux

Sur cette action, la carte événement suivante a un effet : "Bonus commercial"

Si le bâtiment désiré n'est plus disponible (car ils sont tous sur le plateau), l'action est annulée. S'il y a une seule ville dans une province, alors un seul bâtiment peut y être construit.

Sur cette action, les cartes événements suivantes ont un effet : "Bonne récolte en..." et "Mauvaise récolte en..."

Les jetons révoltes sont retirés du plateau seulement à la fin de l'année ou si la province est dévastée.

Les révoltes sont décrites en page 6 "Combats et révoltes"

Sur cette action, la carte événement suivante a un effet : "Manque de troupe en..."



Les provinces sont voisines si elles ont une frontière en commun. Exemple : les provinces voisines de Bm. Konstanz sont Breisgau, Württemberg et Augsburg.

Les actions de mouvement A et B sont identiques mais non interchangeables. Si le canon A est révélé, un mouvement depuis la province décrite sur la carte posée en A doit être effectué. Il va de même pour le canon B.

Un mouvement est impossible si la province d'origine n'a qu'une seule armée.

Sur cette action, les cartes événements suivantes ont un effet : "Gardes du palais", "Paix religieuse", "Paysans fatigués" et "Paysans furieux"

Combats et révoltes

Il y a combat si:

- un joueur déplace des armées dans une province appartenant à un autre joueur
- un joueur déplace des armées dans une province vide
- une révolte éclate

1. Résultat du combat

Un combat implique exactement deux camps: soit deux joueurs, soit un joueur et les paysans. Parfois, les paysans combattent auprès de l'un des joueurs.

Les armées participantes au combat (issues des provinces) ainsi que toutes les armées se trouvant dans la coupe sont lancées en même temps dans la tour. Tous les cubes qui tombent dans la coupe et qui ne participent pas au combat restent dans la coupe.



Le nombre d'armées tombées dans la coupe et appartenant au camps en conflit déterminent le résultat du combat. Le camp qui a le moins d'armée est vaincu et remet ses armées dans sa réserve. L'autre camp gagne le combat mais perd autant d'armées que le vaincu. Si les paysans se battaient du côté du vainqueur, ils retournent en premier dans leur réserve et des armées du vainqueur ne sont perdues que si les paysans ne sont pas assez pour couvrir toutes les pertes.

Excepté lors d'un combat sans vainqueur ou d'une révolte réussie, les bâtiments ne sont pas affectés par l'issue du combat. S'il y'a égalité entre les deux camps, la province est totalement dévastée. Tous les jetons bâtiments et révoltes sont retirés du plateau et la carte province retourne dans le paquet des provinces non attribuées.

2. Joueur contre joueur

Si un joueur déplace des armées dans une province appartenant à un autre joueur, toutes les armées de l'attaquant (celles qu'il vient de déplacer) ainsi que le nombre d'armées que le défenseur veut utiliser sont lancées dans la tour.

Si le défenseur a utilisé moins d'armées qu'il en avait et perd le combat, toutes les armées qui étaient restées dans la province retournent aussi dans la réserve du joueur.

Notes, exemples et cas spéciaux

Exemple: Quatre armées bleues et trois rouges sont jetées dans la tour. Trois bleues, quatre rouges (une provenant de la tour) et une verte (provenant aussi de la tour) tombent dans la coupe. Le résultat est de cinq pour le joueur rouge (si les paysans le supportent) contre 3 pour le joueur bleu. Le rouge remet deux armées dans la province contestée tandis que trois cubes bleus, deux rouges et un vert sont remis dans les réserves.

L'attaquant doit jeter dans la tour toutes les armées qu'il a déplacées alors que le défenseur peut choisir combien il en utilise.

Pourquoi le défenseur ne devrait pas utiliser toutes ses armées disponibles ? En cas d'une faible attaque, trop de cubes pourraient rester coincés dans la tour et empêcheraient peut-être un mouvement prévu ultérieurement pour cette province.

Si la province contestée n'a pas plus d'un jeton révolte, les paysans qui tombent dans la coupe se battent du côté du défenseur. Si ce n'est pas le cas, ils sont neutres et restent dans la coupe.

Si le défenseur a plus d'armées (éventuellement en comptant les paysans), alors il a bien défendu sa province et l'attaque est ratée.

Si l'attaquant gagne, alors il conquiert la province et reçoit immédiatement de la part du vaincu la carte province correspondante. Si une action non encore effectuée avait été planifiée pour cette province, elle est annulée.

3. Un joueur contre une province vide

Une province vide est défendue par une armée de paysans. Si un joueur fait un mouvement vers une province vide, ses armées et un cube vert (ainsi que tout les cubes dans la coupe) sont lancés dans la tour. Les armées autres que les paysans et celles de l'agresseur ne sont pas impliquées.

Si l'attaquant conquiert la province, il prend la carte correspondante dans le paquet et un jeton révolte est placé dans la province.

4. Révoltes

L'ordre des révoltes suit celui déterminé durant la phase C de l'automne précédent. Le tableau sur le plateau de jeu indique le nombre et l'importance des révoltes qui vont éclater. La colonne de gauche indique le nombre de blés qu'il manque au joueur. Un nombre de carte province du joueur (en excluant les cartes blanches) correspondant au nombre indiqué dans la colonne du centre est tiré au hasard. C'est dans ces provinces qu'éclatent les révoltes.

Lors d'une révolte, le joueur se défend contre les paysans. Le nombre d'armées de paysans est égal au nombre de jetons révoltes dans la province plus le nombre dans la colonne de droite du tableau. Comme le joueur est le défenseur, il peut choisir le nombre d'armées avec lequel il se défend.

Si la révolte des paysans est réussie, le joueur perd la province et elle est totalement dévastée (jetons bâtiments et révoltes sont retirés et la carte province est remise dans le paquet).

5. Armées neutres

Si lors d'un combat des armées n'appartenant pas aux camps impliqués tombent dans la coupe, ils restent dans la coupe et seront de nouveau lancés dans la tour lors du prochain combat. De même si un cube tombe accidentellement dans la coupe (quelqu'un qui pousse la table par exemple).

Fin du jeu

Après la fin de la deuxième année, le jeu est fini. Le vainqueur est celui qui a accumulé le plus de point durant les deux années. S'il y'a égalité, le vainqueur est celui possédant le plus de palais, puis d'église, puis de maisons de commerce. S'il y'a de nouveau égalité, ils partagent la victoire.

Notes, exemples et cas spéciaux

NDT : Dans tous les cas, lors d'un combat, tous les cubes présents dans la coupe sont aussi lancés dans la tour.

Exemple: le joueur bleu est attaqué par le rouge. De la tour, tombent 4 rouges et 6 bleus. Bleu est le défenseur et replace donc ses deux armées dans sa province. Si deux cubes bleus de moins étaient tombé, la province aurait été dévasté.

Getreide-mangel	Anzahl Länder mit Unruhen	Unruhestärke: Masler +
1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3

Exemple: Jörg a deux blé de moins que ce qu'il aurait besoin pour nourrir ses provinces.

Parmi ses cartes est tiré une carte

désignant une province où se trouve un jeton révolte. Une révolte éclate dans cette province et le nombre d'armées vertes est donc de trois : un jeton révolte dans la province plus deux cubes indiqués par le tableau.

NDT: lorsque les paysans sont impliqués dans un combat, tout les cubes verts qui tombent dans la coupe sont remis dans la réserve.

Résumé d'une partie

Préparation:

1. Par joueur:

- 5 cartes provinces blanches
- 1 tas d'armée (cube en bois) de sa couleur
- le plateau individuel de sa couleur
- des coffres pour une valeur de 18 or à 3 joueurs, où
- des coffres pour une valeur de 15 or à 3 joueurs, où
- des coffres pour une valeur de 13 or à 3 joueurs

2. Attribution des provinces:

Voire page 4 des règles ou utiliser le tableau de droite pour une première partie

3. Remplissage initiale de la tour:

- 10 armées vertes
- 7 armées de chaque joueur

Une année de jeu:

1. Début d'année

- Cartes évènements
- Remise à zéro des compteurs de blé

2. Printemps

- Pose des cartes actions
- Planification des actions
- Ordre de jeu
- Evènement actuel
- Exécution des actions

3. Eté

Idem printemps

4. Automne

Idem printemps

5. Hiver

- Perte de blé
- Révoltes
- Points de victoire
- Jetons révoltes

6. Fin d'année

A la fin de la seconde année, le jeu est fini

Attribution des provinces

Les joueurs prennent les cartes des provinces listées ci dessous et y placent sur le plateau le nombre d'armées entre parenthèses.

Avec 3 joueurs:

Joueur A:

Gft. Mark (5), Osnabrück (4), Oberösterreich (4), Passau (3), Erzbm. Trier (3), Erzbm. Köln (2), Niederösterreich (2), Sächs. Lande (2), Vogtland (2).

Joueur B:

Strassburg (5), Mittelmark (4), Paderborn (4), Bm. Konstanz (3), Breisgau (3), Burgund (2), Hessen-Kassel (2), Neumark (2), Vorpommern (2).

Joueur C:

Augsburg (5), Böhmen (4), Lüneburg (4), Salzburg (3), Würzburg (3), Kärnten (2), Lausitz (2), Mecklenburg (2), Schlesien (2).

Avec 4 joueurs:

Joueur A:

Lüneburg (5), Holstein (4), Württemberg (4), Mecklenburg (3), Wolfenbüttel (3), Anhalt (2), Baden (2), Mittelmark (2).

Joueur B:

Oberösterreich (5), Grafschaft Mark (4), Schlesien (4), Kärnten (3), Tirol (3), Erzbm. Trier (2), Lausitz (2), Niederösterreich (2).

Joueur C:

Bm. Zweibrücken (5), Böhmen (4), Hm. Paderborn (4), Erzbm. Köln (3), Strassburg (3), Hessen-Darmstadt (2), Lothringen (2), Passau (2).

Joueur D:

Augsburg (5), Oberpfalz (4), Osnabrück (4), Kursachsen (3), Salzburg (3), Bremen (2), Fm. Bayern (2), Vogtland (2).

Avec 5 joueurs:

Joueur A:

Gft. Mark (5), Böhmen (4), Schlesien (4), Erzbm. Köln (3), Lausitz (3), Mähren (2), Vogtland (2).

Joueur B:

Augsburg (5), Mecklenburg (4), Würzburg (4), Bremen (3), Hessen-Darmstadt (3), Holstein (2), Regensburg (2).

Joueur C:

Altmark (5), Erzbm. Trier (4), Neumark (4), Bm. Lüttich (3), Kursachsen (3), Anhalt (2), Mittelmark (2).

Joueur D:

Lothringen (5), Bm. Zweibrücken (4), Kärnten (4), Baden (3), Niederösterreich (3), Burgund (2), Steiermark (2).

Joueur E:

Hm. Paderborn (5), Oberösterreich (4), Osnabrück (4), Salzburg (3), Wolfenbüttel (3), Hessen-Kassel (2), Passau (2).



Copyright 2002
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany