

Un jeu de Stefan Dorra

Traduction française de Bruno Faidutti

L'auteur et l'éditeur remercient tous ceux qui ont testé ce jeu, et tout particulièrement Bernd Argesheimer, Emiliana Kusmiyati, Frank Lippmann, Dirk Rösch, Silke Bansemar, Rita Dorra, Martin Dorra, Helma Feierabend and Guido Ronge.



© 2001 Hans im Glück Verlags-GmbH

Des remarques, des questions, des critiques?
Contactez nous !

Notre adresse email: info@hans-im-glueck.de

Notre adresse postale:

Hans im Glück Verlag, Birnauerstr.15,
80809 MÜNCHEN ALLEMAGNE

Notre fax: (49) 89 3032336

Pour en savoir plus sur ce jeu, sur son auteur, ou sur nos autres jeux, jetez un coup d'œil à notre site web:
http://www.hans_im-glueck.de

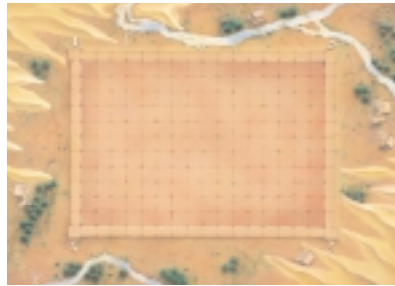


Un jeu de construction de Stefan Dorra, pour 3 ou 4 joueurs, à partir de 10 ans

Dévastée des années durant par le soleil, le vent et le sable, la grande cité de Médine est presque en ruine, et doit être reconstruite. Tandis que les joueurs travaillent à restaurer les palais des émirs et des califes et à rebâtir les murs de la ville, les pieds nus des enfants résonnent à nouveau dans les rues, et les marchés se remplissent comme autrefois de ballots de soie, de fruits, de pierreries venues du monde entier. La vie renaît au cœur du désert.

Matériel

- 1 plateau de jeu



- 4 écrans aux couleurs des joueurs

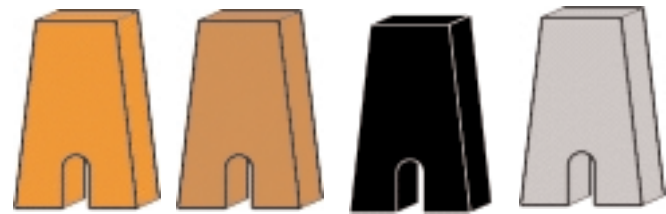


- 4 jetons tour
- 4 jetons palais



- 169 pièces de construction:

- 80 pièces de palais de 4 couleurs



- 16 dômes aux couleurs des joueurs



- 12 étales



- 25 marchands



- 32 murs



- 4 tours



Mise en place (voir schéma à droite)

Le plateau de jeu, représentant le plan de la vieille ville de Médine, est placé au centre de la table. C'est sur ce plan que les joueurs vont rebâtir la cité. Les 4 tours sont placées aux 4 coins de la cité. Les 4 jetons tour et les 4 jetons palais sont placés, faces visibles, à côté du plateau de jeu. Le joueur le plus jeune place un marchand sur une case de la cité de son choix, à au moins une case de distance de l'emplacement prévu pour les murs (c'est à dire ni sur les remparts, ni au pied des remparts).

Chaque joueur choisit une couleur et prend l'écran et les 4 dômes à sa couleur. Chacun prend également:

à **3 joueurs**: 6 pièces de palais de chaque couleur (24 en tout), 4 étales, 8 marchands et 10 murs. Les pièces non utilisées sont remises dans la boîte.

à **4 joueurs**: 5 pièces de palais de chaque couleur (20 en tout), 3 étales, 6 marchands et 8 murs.

Chaque joueur pose ses 4 dômes devant son écran, visibles de tous, et toutes ses autres pièces derrière son écran, cachées à ses rivaux.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur n'a plus de pièces, il le révèle en soulevant son écran et ne prend plus part au jeu. Certaines pièces injouables ayant été retirées du jeu, lorsque quatre palais d'une même couleur étaient achevés, il est fréquent que tous les joueurs ne se trouvent pas à court de pièces au même moment. Le jeu continue néanmoins tant qu'au moins un joueur a des pièces à jouer. Si, à son tour de jeu, un joueur n'a plus qu'une seule pièce, il la joue au lieu d'en jouer deux.

S'il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu, il doit obligatoirement, tant qu'il lui en reste, placer au moins un dôme à chaque tour.

La partie s'arrête lorsque plus aucun joueur ne peut placer de pièce.

Score

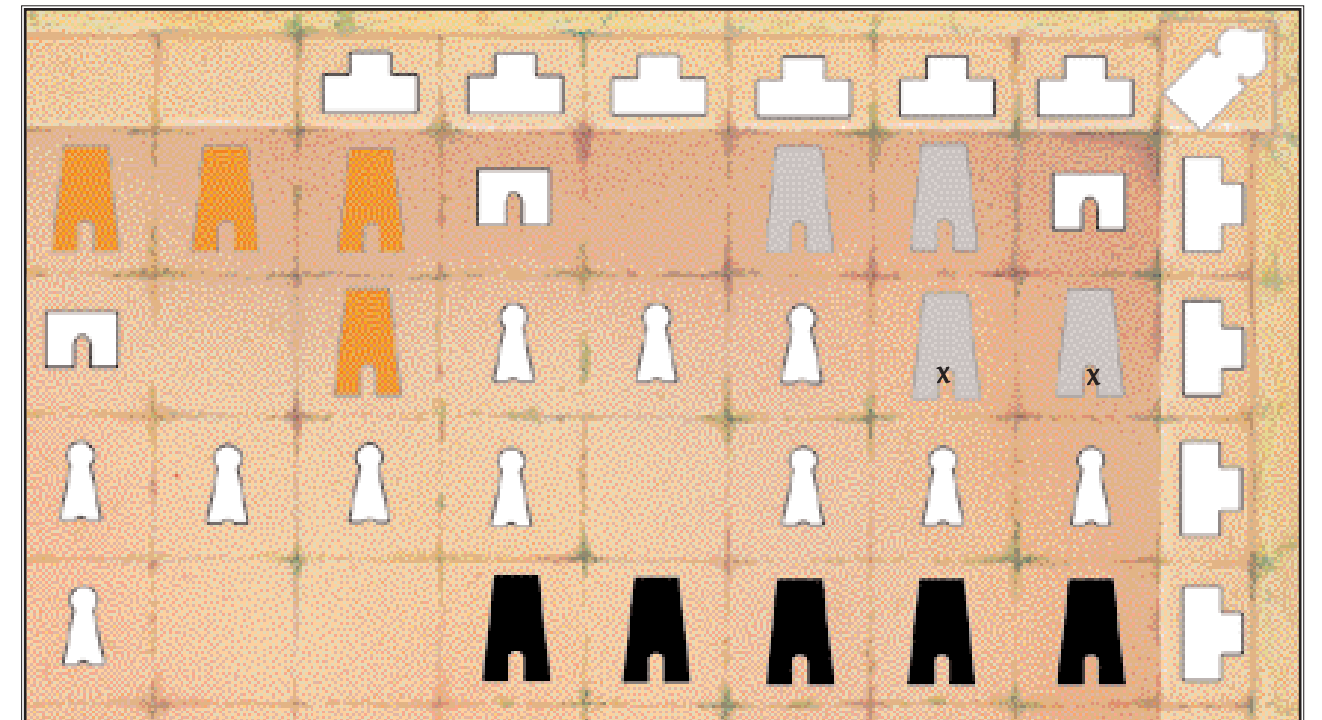
Chaque joueur compte comme suit les points de chacun de ses quatre palais:


- chaque pièce du palais vaut 1 point,
- chaque étable orthogonalement adjacente au palais vaut 1 point,
- chaque mur orthogonalement adjacent à une pièce ou à une étable du palais, vaut 1 point.
- chaque marchand orthogonalement adjacent à une pièce ou à une étable du palais vaut 1 point.

Chaque joueur additionne les points de ses quatre palais, et y ajoute la valeur de ses jetons tours et palais. Le joueur ayant le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité, il peut y avoir des vainqueurs ex-æquo.

Exemple:

- Le palais orange vaut 11 points (4 pièces + 2 étales + 2 murs + 3 marchands).
- Le palais noir vaut 10 points (5 pièces + 1 mur + 4 marchands).
- Le palais gris vaut 13 points (4 pièces + 1 étable + 5 murs + 3 marchands).
Le palais gris doit sa valeur élevée au grand nombre de murs et de marchands adjacents.



 Ces deux marchands amènent 1 point à la fois au palais gris et au palais noir.

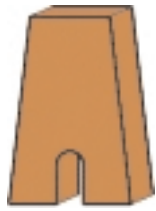
But du jeu

Chacun des joueurs aura quatre palais dans la cité. Un palais se compose d'une ou plusieurs pièces palais adjacentes, toutes de même couleur. Plus le palais est vaste, c'est à dire plus il comprend de pièces, plus il rapportera de points à la fin de la partie. Un palais peut aussi rapporter des points à son propriétaire s'il touche les murs de la cité, des étables ou un marché. Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie est vainqueur.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Il choisit **deux** de ses pièces (pièce de palais, dôme, étable, marchand ou mur) et les place chacune sur une case vide, en respectant les règles de placement. Le joueur à sa gauche joue ensuite, plaçant lui aussi deux de ses pièces, et ainsi de suite, en sens horaire. Un joueur peut ainsi, par exemple, placer une pièce palais noire et une orange, ou deux pièces palais grises, ou une pièce orange et une étable, ou deux murs, ou un mur et un marchand, et caetera.

Pièces de palais



Un joueur peut placer la première pièce de palais d'une couleur sur une case vide de l'intérieur de la cité. Seule restriction, il ne peut pas la placer adjacente, orthogonalement ou diagonalement, à une pièce de palais, de n'importe quelle couleur, déjà en place. Il y a donc toujours, entre deux palais, au moins une étroite ruelle. En revanche, une pièce de palais peut parfaitement toucher les murs de la cité. Lorsqu'un joueur veut placer une pièce de palais d'une couleur déjà présente dans la cité, il doit la placer adjacente orthogonalement (par un côté) à au moins une des pièces de cette couleur déjà en place.

Un palais peut être très grand, lorsque de nombreuses pièces de même couleur sont placées côte à côte. Un palais peut aussi être bien modeste, s'il n'est constitué que d'une seule pièce.

Tous les joueurs, ensemble, bâtissent tous les palais. Tant qu'il n'y pas de dôme sur un palais, il est inachevé et n'appartient à aucune joueur. Lorsqu'un joueur place l'un de ses dômes sur un palais, il en prend possession et en achève la construction. Un palais est également achevé s'il n'est plus possible d'ajouter des pièces sur les cases adjacentes, mais il n'appartient à aucun joueur tant que nul n'y a placé de dôme. On ne peut jamais ajouter de pièces à un palais dont la construction est achevée. S'il n'y a plus de palais inachevé d'une couleur donnée dans la ville, un joueur peut entamer la construction d'un nouveau en posant la première pièce, comme indiqué plus haut. Lorsque les joueurs ont tous pris possession d'un palais d'une couleur donnée, il n'est plus possible d'entamer la construction d'un palais de cette couleur, et les pièces de cette couleur encore en possession des joueurs sont retirées du jeu et rangées dans la boîte. Il se peut que tous les palais de toutes les couleurs soient achevés, auquel cas il n'est plus possible de placer de pièces de palais dans la cité.



Dômes

Chaque joueur dispose de 4 dômes. Lorsqu'un joueur place un dôme sur un palais, il en prend possession et en achève la construction. Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul palais de chaque couleur, et peut donc prendre possession durant la partie de quatre palais de couleurs différentes. Par exemple, un joueur qui possède déjà un palais gris ne peut pas prendre possession d'un autre, mais il peut toujours placer des pièces de palais grises, en respectant les règles de placement.

Le nombre de pièces d'un palais détermine sa valeur. Le palais ci-dessus, composé de 4 pièces, rapporte 4 points. Cette valeur peut être augmentée si le palais est adjacent à un marché, à des étables ou aux murs de la cité.

Un palais doté d'un dôme est achevé. Aucune pièce ne peut plus lui être ajoutée.

4

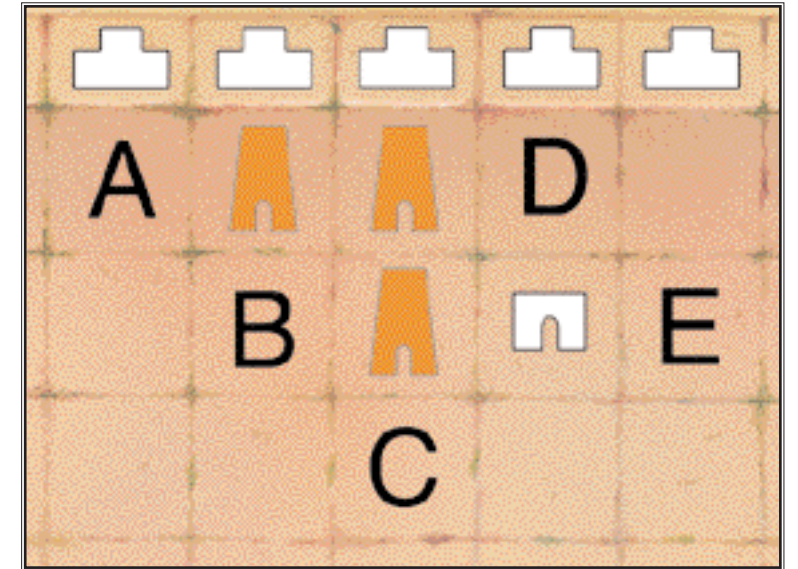
Étables



Un joueur peut placer une étable sur une case vide de l'intérieur de la cité orthogonalement adjacente à une pièce de palais déjà en place, que le palais soit ou non achevé, et quel qu'en soit le propriétaire. Chaque étable adjacente à un palais augmente sa valeur de 1. Comme en plaçant une pièce de palais, le joueur doit laisser au moins une étroite ruelle entre l'étable et les autres palais, et une étable ne peut donc pas être adjacente à deux palais. Une étable ne peut pas non plus être adjacente uniquement à une autre étable.

Les joueurs placeront généralement leurs étables à côté de leurs propres palais, pour en augmenter la valeur, mais il est également possible de placer une étable à côté d'un palais adverse. Cela peut en effet permettre de réduire l'espace dans lequel un nouveau palais peut commencer à être construit, ou dans lequel un palais inachevé peut être agrandi.

Exemple: Le palais orange se compose de trois pièces et une étable. Une étable ou une pièce de palais supplémentaire peut être placée en A, B, C ou D, mais pas en E.

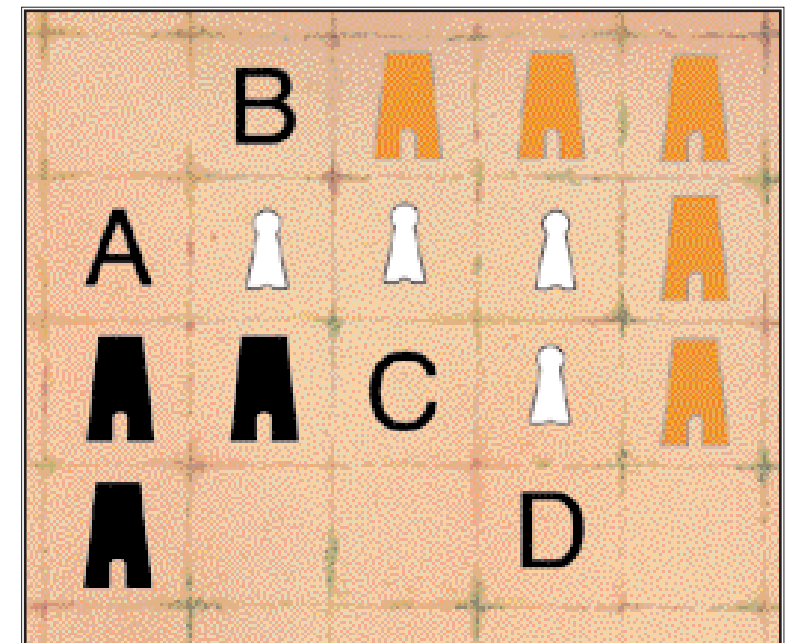


Marchands



Les marchands indiquent où se trouvent les principaux marchés de la cité. Il n'y a qu'un seul marché en début de jeu, mais d'autres marchés peuvent être créés en cours de partie si le marché initial ne peut plus être agrandi. Un marchand peut être placé sur une case libre de l'intérieur de la cité orthogonalement adjacente à un marchand situé à l'une ou l'autre extrémité d'une ligne de marchands. Un marchand ne peut pas être placé adjacent à deux marchands déjà en place. Le marché s'allonge ainsi peu à peu. Si l'on ne peut plus placer de marchand à aucune des deux extrémités du marché, un joueur peut débiter un nouveau marché en plaçant un marchand sur une case libre de l'intérieur de la cité.

Exemple: une ligne de 4 marchands est déjà en place. Un joueur peut placer un marchand supplémentaire en A, B ou D, mais pas en C, où il serait adjacent à deux marchands déjà en place. La valeur des palais adjacents à un marché est augmentée de 1 par marchand adjacent au palais. Ici, la valeur du palais orange est augmentée de 3, et celle du palais noir de 1.



5

Murs de la cité



Un joueur ne peut placer un mur que sur une case de mur libre, adjacente à une tour ou à un mur déjà placé. En outre, les joueurs doivent obligatoirement laisser une case de mur libre, la porte, sur chacun des quatre côtés de la ville. Ainsi, les remparts partant de deux tours ne peuvent jamais se rejoindre. Les murs peuvent être placés adjacents à des pièces de palais, des marchands ou des étables, et les pièces de palais, les marchands et les étables peuvent être placés adjacents à des murs. Par conséquent, les cases situées au pied des remparts peuvent être occupées librement, et il n'est pas nécessaire d'y laisser une ruelle, comme entre deux palais.

La valeur des palais adjacents à un rempart est augmentée de 1 par pièce de mur adjacent au palais lui-même ou à l'une de ses étables.

La vieille cité renaît

Chaque joueur à son tour place **deux** pièces dans la cité. À moins de ne pouvoir faire autrement, un joueur est obligé de placer ses deux pièces. S'il pense ne pas pouvoir le faire, il doit soulever son écran pour montrer ses pièces à ses adversaires. Si tous admettent qu'il ne peut pas placer ses deux pièces, il place ce qu'il peut. S'il apparaît qu'il peut jouer deux pièces, il doit le faire.

C'est ainsi que, tour après tour, renaît la cité du désert. Les joueurs prennent le contrôle des palais en y plaçant leurs dômes. Lorsqu'un palais a été ainsi pris par un joueur, il est achevé et nul ne peut plus y ajouter de pièces, mais sa valeur peut encore être augmentée en jouant des murs, des étables ou des marchands.

Les 4 jetons palais



Le premier joueur qui achève un palais d'une couleur donnée prend le jeton palais de cette couleur et le place devant son écran. Il le conserve tant qu'aucun autre joueur n'a un palais plus vaste de la même couleur. Si cela se produit, il donne le jeton au joueur ayant achevé le plus grand palais de cette couleur. La taille d'un palais est égale à son nombre total de pièces et d'étables.

À la fin de la partie, chaque jeton rapporte à son propriétaire le nombre de points indiqué.

Les 4 jetons tours



Le premier joueur qui achève un palais adjacent à un rempart devient le gardien de la tour touchant ce rempart et prend le jeton tour de valeur correspondante, qu'il place devant son écran.

Si, dans la suite du jeu, un autre joueur achève un palais adjacent à ce même rempart, il lui donne le jeton tour, et ce quelles que soient les tailles respectives des deux palais.

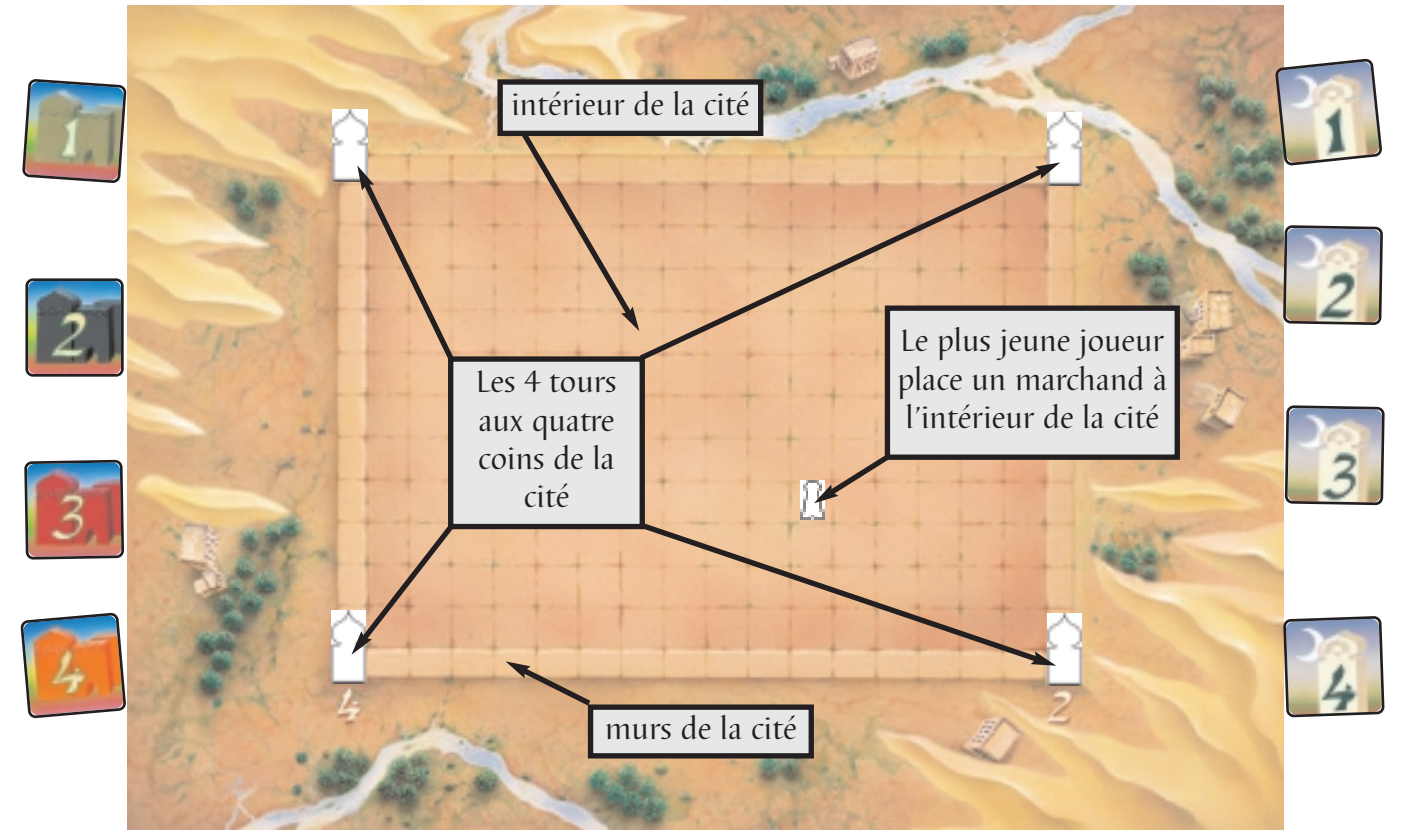
Si un joueur est propriétaire d'un palais, et si lui-même ou un autre joueur place un mur adjacent à ce palais, il prend le jeton tour correspondant comme s'il avait achevé un palais adjacent au rempart. De même, si un joueur est propriétaire d'un palais, et si lui-même ou un autre joueur place une étable adjacente à ce palais et à un rempart, il prend le jeton tour correspondant.

Rappel: les remparts qui partent des deux tours opposées et courent du même côté de la cité ne peuvent pas se toucher, un espace devant toujours être conservé pour la porte, qui peut être adjacente à l'une des tours.

Lorsqu'un palais est déjà adjacent à un rempart, les étables ou murs placés ultérieurement ne comptent pas comme une nouvelle connection. Ainsi, un joueur ne peut pas prendre un jeton tour en ajoutant une étable ou un mur à un palais déjà adjacent à ce rempart.

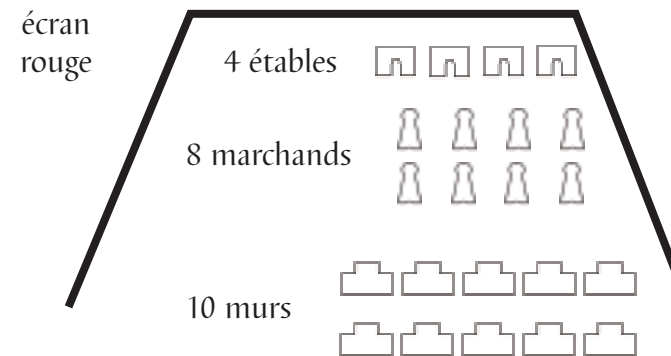
Il peut arriver qu'un palais soit adjacent à plusieurs remparts, mais cela est exceptionnel.

Disposition initiale



Joueur rouge (partie à 3 joueurs)

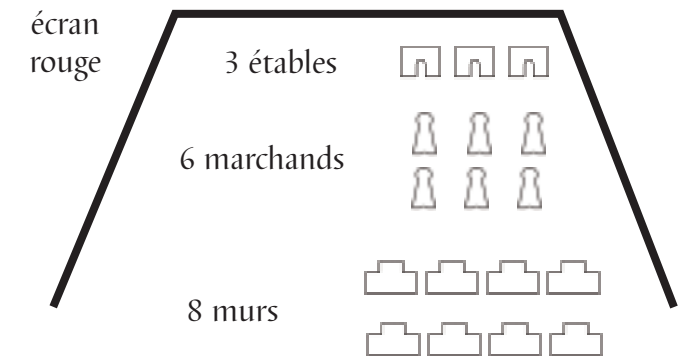
4 dômes rouges



24 pièces de palais en 4 couleurs

Joueur rouge (partie à 4 joueurs)

4 dômes rouges



20 pièces de palais en 4 couleurs