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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

TIGRE & EUPHRATE

«Le combat des Rois» - Reiner Knizia

Matériel

• 16 chefs, répartis en 4 dynasties

Arc *Lion* *Taureau* *Vase*

• 193 cartes civilisations

Peuple (40) *Marché (40)* *Temple (65)* *Agriculture (40)* *Trésor (8)*

• 4 cartes catastrophes

• 3 cartes navire

Les cartes trésor peuvent être échangées avec les cartes temple au cours du jeu. Dans la suite des explications, la dénomination carte trésor (avec un *) signifie carte trésor ou carte trésor échangée.*

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une dynastie (parmi les 4) et prend les pions « chef » correspondants dans les 4 couleurs : noir (Roi), vert (Marchand), rouge (Prêtre) et bleu (Agriculteur). Chaque joueur prend ensuite une carte catastrophe. Les cartes navires seront utilisées plus tard. Les 8 cartes trésor sont séparées des autres cartes civilisation et posées en rang sur la table, de manière à laisser libre une place entre chaque carte et huit places en dessous. Les cartes trésor* sont respectivement le commencement d'un royaume.

Laisser la place pour 8 cartes dans chaque colonne !

Les 185 cartes civilisations restantes sont mélangées. Chaque joueur reçoit 8 cartes. Les autres cartes sont placées face cachée et forment une pioche, dans laquelle les joueurs prendront leurs cartes au cours du jeu.
Lorsque l'on joue à 2, 30 cartes sont retirées au hasard.

Objectif

Le but du jeu est de développer une dynastie dans les domaines « peuple » (noir, sous la responsabilité du Roi), « marché » (vert : marchands), Temple (rouge : prêtres) et agriculture (bleu : agriculteur).

Pour cela, chaque joueur place le pion « chef » de sa dynastie dans les royaumes, qu'il va étendre, construit des navires, livre des combats et marque des points de victoire dans les 4 domaines. Le vainqueur est le joueur qui réussit à développer ses dynasties de manière homogène, sans laisser de domaine à la traîne.

Royaumes
Toutes les cartes adjacentes (respectivement horizontalement et verticalement) sont considérée comme constituant un même royaume.
Les « relations » horizontales ne peuvent donc exister qu'entre les cartes trésor. Un royaume peut accueillir les chefs de plusieurs joueurs, à la seule condition qu'il n'y ait pas deux couleurs identiques par royaume (par exemple, jamais deux prêtres dans le même royaume).*

Déroulement du jeu

Le premier joueur est tiré au hasard. L'ordre de tour se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour de jouer peut réaliser deux actions, dans l'ordre de son choix. Il choisit parmi les actions suivantes. A noter qu'il peut réaliser deux fois la même action s'il le souhaite.

1. *placer ou déplacer un chef*
2. *jouer une carte civilisation (de la main, sur un royaume)*
3. *jouer une carte catastrophe*

1. Placer ou déplacer un chef

Le joueur peut placer son pion chef sur n'importe qu'elle carte civilisation du moment qu'elle est inoccupée. Ceci à la fois s'il place un nouveau pion ou alors s'il déplace un pion déjà sur la table (d'un royaume vers un autre donc). La couleur du chef n'est pas forcément la même que celle de la carte. Il est possible de placer des chefs sur la carte de trésor*. La présence d'un chef dans un royaume permet à son propriétaire de gagner des points de victoire dans la couleur du chef.

2. Jouer une carte civilisation

Les cartes civilisations agrandissent les royaumes, et rapportent des points de victoire (voir page 3). Il y a deux possibilités.

- Le joueur peut choisir une colonne. La première carte d'une colonne doit être mise juste en dessous d'une carte trésor*. Chaque nouvelle carte d'une colonne sera toujours mise directement à la suite de la carte précédente. Dès qu'une colonne comporte 8 cartes, on ne peut plus rajouter de carte. (A noter que des cartes peuvent être éliminées au cours du jeu).

- Le joueur peut poser sa carte entre deux cartes trésor* et ainsi relier deux royaumes. Ceci n'est possible que si sous les deux cartes trésor* en question, 3 cartes civilisation ont été déjà posées.

Décompte des points

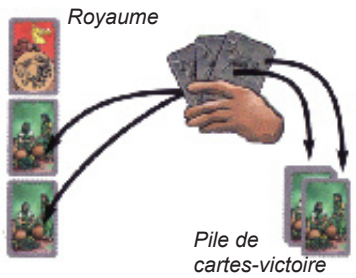
• Lorsqu'un joueur pose une carte civilisation dans une colonne d'un royaume, et que ce royaume possède déjà un chef de cette couleur, le propriétaire ce chef (dans un cas normal c'est le joueur qui a posé la carte civilisation) obtient un point de victoire sous la forme d'un carte de civilisation qu'il place face visible devant lui. Cette carte doit être prise dans sa main. S'il n'a pas de carte de la couleur en question, ou s'il ne veut pas la jouer, alors il ne prend pas de point de victoire. Ces cartes sont empilées devant le joueur, et seule la dernière carte gagnée, donc, est visible. Il n'est pas possible de regarder le contenu des piles, même des siennes.

***Remarque** : Les joueurs peuvent convenir, de disposer leurs cartes-points de victoire en 4 colonnes, une par couleur et visibles par tous.*

Exemple : Le joueur « lion » a place, comme première action, son marchand sur la carte rouge. Comme seconde action, il pose une carte verte en dessous. Il a alors la possibilité de prendre un point de victoire vert en prenant une carte verte de sa main et la posant sur sa pile de points de victoire.

• Le chef noir (le Roi) est, en plus de sa fonction normale (c'est-à-dire rapporter des points de victoire noirs) une sorte de joker dans le cas où il n'y a pas de chef de la couleur de la carte jouée dans le royaume. Dans ce cas, le propriétaire du Roi peut prendre un point de victoire de la couleur de la carte posée.

Exemple : Le Roi du joueur « Lion » est déjà présent dans un royaume où il n'a pas de marchand. Comme actions, il choisit de poser deux cartes vertes « marché » dans ce royaume. Il a alors la possibilité de gagner deux points de victoire verts à condition qu'il place deux cartes vertes sur sa pile de points de victoire



• Lorsque le joueur place une carte civilisation entre deux cartes trésors*, il relie les deux royaumes en un royaume plus grand. Au sein de ce nouveau royaume, il peut y avoir ce que l'on appelle des conflits externes, qui sont résolus immédiatement (voir page 5). Le joueur qui pose une carte civilisation entre deux trésors* ne reçoit pas de point de victoire pour cette carte.

• Si dans le nouveau royaume, se trouvent à la fois un marchand et au moins deux cartes trésor, le propriétaire du marchand peut mettre une carte trésor dans sa pile de points de victoire, à condition qu'il puisse la remplacer par une carte rouge de sa main.

Exemple :

Le joueur « Lion » pose une carte noire entre deux cartes trésor. Puisque maintenant, un de ses marchands se trouve dans le nouveau royaume, il peut échanger une carte trésor (de la table) contre une carte rouge de sa main. Il pose alors la carte trésor (prise sur la table) sur sa pile de cartes-points de victoire. Les cartes trésors serviront de joker lors du décompte.

3. Jouer une carte catastrophe

Chaque joueur peut, avec sa carte catastrophe, éliminer une carte civilisation du jeu. Cette carte et la carte catastrophe sont alors écartées.

Il est possible ainsi d'éliminer une carte civilisation qui reliait deux royaumes. Seules ne peuvent être éliminées les cartes sur lesquelles est posé un chef, les cartes trésor* et les cartes navire.

Si la carte catastrophe crée un trou dans une colonne, les cartes situées en dessous sont remontées d'un cran.

Exemple : Le joueur joue sa carte catastrophe et élimine la carte civilisation bleue. Les deux cartes sont écartées du jeu. Il y a, à nouveau, deux royaumes séparés.

Les conflits

Lors du jeu, deux sortes de conflits peuvent arriver : les conflits internes et les conflits externes. Ils sont tous les deux décrits ici.

1. Les conflits internes (entre chefs de même couleur)

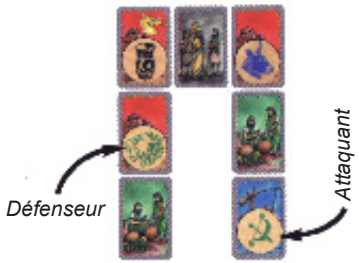
Si un joueur pose un de ses chefs dans un royaume dans lequel un chef de la même couleur est déjà présent, cela crée un conflit dit « interne ».

Pour résoudre ce conflit, seules les cartes rouges (cartes temple) sont utilisées. Chaque carte rouge a une valeur de 1. De plus, le(s) joueur(s) dont le chef noir est sur une carte rouge (carte temple ou carte trésor) obtien(nen)t un point de bonus en supplément.

L'agresseur (c'est-à-dire celui dont c'est le tour de jeu) choisit les cartes rouges de sa main et les présente ouvertement devant lui (de 0 jusque toutes les cartes rouges qu'il a en

main). Alors, le défenseur (le joueur à qui appartient le chef qui était déjà dans le royaume) peut choisir autant de cartes rouges de sa main, et les présente également. Les deux séries sont alors comparées.
Le joueur qui a le plus de points gagne le conflit, et en cas d'égalité, c'est le défenseur qui gagne. Le perdant du conflit doit reprendre son chef. Le gagnant reçoit comme récompense une carte rouge, qu'il met sur sa pile de cartes-points de victoire. Il la prend parmi les cartes rouges jouées. Toutes les autres cartes vont dans la pile de défausse. Si aucune carte n'a été jouée, le gagnant peut en prendre une de sa main. Si ce n'est pas possible, il n'y a pas de point de victoire.

Exemple



A. Le joueur « Arc » pose son marchand dans le royaume, entraînant ainsi un conflit interne avec le marchand du joueur « Lion ». Le joueur « Lion » a déjà un point de bonus, car son roi est sur une carte rouge.

B. Le joueur « Arc », en attaque, pose devant lui 4 cartes rouges (soit 4 points)

C. Le joueur « Lion », le défenseur, a seulement une carte rouge en main, et ne la joue pas.

D. Le joueur « Arc » est déclaré gagnant du conflit et peut mettre l'une des cartes rouges jouées sur sa pile de cartes-points de victoire.

E. Le joueur « Lion » a perdu le conflit et doit retirer son chef marchand.

Retourne dans la main du joueur «Lion»

2. Les conflits externes (lorsque deux royaumes sont reliés entre eux)

Si deux royaumes sont reliés, la carte de liaison est dans un premier temps posée retournée. On regarde alors si des chefs de la même couleur sont présents dans le nouveau royaume. Si c'est le cas, un conflit « externe » est déclenché. S'il y a plusieurs conflits à résoudre, le joueur dont c'est le tour décide de l'ordre de résolution des conflits. Il peut faire livrer en premier un conflit auquel il ne participe pas. Dans ce cas, l'agresseur est toujours le premier joueur dans le tour du jeu (on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre).

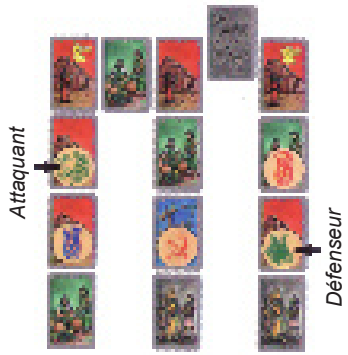
Pour résoudre le conflit, les joueurs présentent des cartes de la couleur de leur chef respectif. Chaque carte vaut 1 point. De plus, toutes les cartes de la couleur du chef qui se trouvent déjà dans le royaume valent également 1 point. L'agresseur commence. Il choisit les cartes (de la couleur de son chef) de sa main et les présente ouvertement devant lui. Le défenseur peut alors également présenter autant de cartes qu'il veut de cette couleur. Les règles de résolution de conflit sont alors identiques que pour les conflits internes.

Le perdant doit reprendre son chef. Le gagnant reçoit une des cartes jouées qu'il met sur sa pile de cartes-points de victoire. Toutes les autres cartes sont mises sur la pile de défausse.

Toutes les cartes de la couleur concernées présentes sur l'ancien royaume (celui du perdant) vont sur la pile de cartes points de victoire du gagnant (Exceptions : cartes trésor* et cartes sur lesquelles se trouve un chef). Si un trou est créé dans une colonne, les cartes sont remontées.

Si le royaume se désagrège à la suite d'un conflit, il se peut que d'autres conflits soient supprimés. Sinon, le conflit suivant est résolu, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de chefs de même couleur dans le royaume.

Exemple



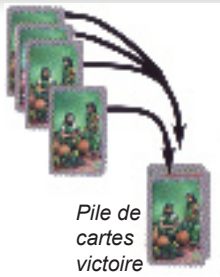
A. Le joueur « Vase » pose une carte verte entre les royaumes 1 et 2, et les relie. Deux conflits externes sont alors déclenchés : entre les verts et entre les rouges.

Le joueur « Vase » décide alors de résoudre en premier le conflit vert, auquel il ne participe pas. Le joueur « Lion » est le premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre, avant le joueur « Taureau ». Il sera donc l'agresseur, et le joueur « Taureau » le défenseur.

B. Le joueur « Lion » a déjà 3 points, car il a son marchand dans le royaume 1 et qu'il y a 3 cartes vertes présentes. Il pose deux cartes vertes de sa main en supplément. Cela lui fait donc un total de 5.

C. Le joueur « taureau » a déjà 1 point, car son marchand est dans le royaume, et il y a une carte verte posée. Il décide de jouer 4 cartes vertes de sa main. Cela lui fait un total de 5 également, et il gagne le conflit (étant donné qu'en cas d'égalité, c'est le défenseur qui gagne).

D. Le gagnant peut prendre une carte verte parmi les cartes jouées et la mettre sur sa pile de cartes-point de victoires. Puis 3 cartes vertes sont retirées de l'ancien royaume (le royaume de celui qui a perdu), elles sont mises sur la pile de cartes-points de victoire du gagnant.



E. Les cartes bleues et noires sont alors remontées. Le joueur « Lion » reprend son chef marchand. Comme l'ancien royaume a été scindé en deux, le joueur « Taureau » ne peut pas prendre la carte trésor avec son marchand.

Le jeu devrait continuer par la résolution du conflit rouge. Cependant, par la résolution du conflit vert, la carte de liaison entre les deux royaumes a été éliminée. Le jeu se poursuit donc normalement.

Remarque : Si aucun joueur ne pose des cartes, le conflit est résolu par les cartes se trouvant déjà dans les royaumes. Dans ce cas, le gagnant peut prendre, dans sa main, une carte de point de victoire correspondante à la couleur du conflit.

Compléter sa main

À la fin du tour de jeu d'un joueur (pas après un conflit), tous les joueurs peuvent compléter leur main à 8 cartes.

Les spécificités des couleurs

Comme décrit déjà en partie précédemment, les 4 couleurs ont des propriétés spécifiques.

- Noir : le chef peut fonctionner comme un joker, quand il est posé sur une carte d'une autre couleur et qu'il n'existe pas de chef correspondant.
- Vert : le chef permet de tirer des cartes trésor en cas de jonction entre deux royaumes
- Rouge : les cartes rouges sont nécessaires pour résoudre les conflits
- Bleu : aussitôt que par une action « poser une carte civilisation » au moins 4 cartes de la même couleur se trouvent dans une même colonne, le joueur qui a mis la carte peut construire un navire. S'il s'agit de cartes bleues, le joueur a le choix de prendre n'importe laquelle des 3 cartes navire (pour autant qu'il y en ait encore). Si c'est une autre couleur il doit choisir la carte de navire correspondante, pour autant qu'elle existe encore (par exemple, le navire bleu-vert, si ce sont 4 cartes vertes).

La construction de bateau se déroule comme suit.

Les 4 dernières cartes de la même couleur sont écartées du jeu et mises dans la pile de défausse. La carte de navire est mise à leur place. Si des chefs étaient présents sur les cartes éliminées, ils retournent à leur propriétaire.

Propriétés d'un navire : le joueur obtient 1 point de victoire pour chaque chef, de la couleur correspondante au navire, qui se trouve à la fin de son tour dans un royaume comportant un navire. Pour cela, le joueur doit bien sûr pouvoir mettre les cartes de la couleur correspondante sur sa pile de cartes - points de victoire. S'il n'a pas de cartes en main, il ne gagne pas de points.
De ce fait, un joueur peut marquer des points supplémentaires lors d'un tour.

Exemple

Le joueur « Taureau » a posé la 4ème carte et peut échanger les 4 cartes bleues contre une carte navire. Il choisit la carte navire bleu-noir.
A partir de ce moment, à la fin de son tour, le propriétaire d'un roi dans ce royaume peut mettre une carte - points de victoire noire sur sa pile (à condition qu'il ait une telle carte en main). Dès qu'un agriculteur viendra dans ce royaume, son propriétaire pourra mettre à la fin de son tour une carte bleue sur sa pile de point de victoire.

Remarque : en dessous d'un navire, il est possible de placer normalement d'autres cartes civilisation. Les cartes navire ne comptent pas dans les conflits externes. On ne peut pas poser de chef sur les cartes navire.

Fin de jeu

Le jeu prend fin lorsqu'il n'y a plus assez de cartes civilisation pour compléter la main d'un joueur à la fin d'un tour. Le jeu prend également fin lorsque, à la fin d'un tour, il n'y a plus qu'une carte trésor présente sur la table.

Gagnant

Tous les joueurs prennent leurs cartes - points de victoire et trient les cartes par couleur devant eux. Les cartes trésor sont des jokers, elles peuvent remplacer n'importe quelle couleur. C'est la couleur dans laquelle le joueur a le moins de cartes qui est compte. Le gagnant est celui qui en a le plus.
En cas d'égalité dans la couleur la plus faible, on compare la deuxième couleur la plus faible…

	Vert 5	*Rouge 7*	*Bleu 6*	***Noir 5***
	Vert 6	***Rouge 4***	*Bleu 6*	*Noir 6*
	Vert 4	*Rouge 9*	*Bleu 5*	*Noir 6*
	Vert 9	*Rouge 7*	*Bleu 8*	***Noir 3***

Exemple : le joueur « Arc » gagne. Sa couleur la plus faible (le vert) atteint 5 points. Suivent dans l'ordre le Lion, devant le Taureau, et enfin le Vase.

Traduction «non officielle» réalisée par Cylmoryl
pour http://www.boiteajeux.net/ludotheque/ - octobre 2005