

LE TIGRE & L'EUPHRATE

Préparation

1. Mettre en place le jeu comme indiqué dans les règles allemandes : 10 temples avec leur trésor.
2. Chaque joueur choisit une dynastie et place ses 4 chefs ainsi que 2 tuiles catastrophe devant son écran.
3. Chaque joueur tire **6 tuiles** qu'il place derrière son écran.
4. Les joueurs suivent la **séquence de jeu** (voir ci-dessous), dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que les conditions de **fin de la partie** (voir au verso) soient vérifiées.

Définitions

1. Chefs (par couleur) : **Roi (noir)**, **Prêtre (rouge)**, **Fermier (bleu)**, **Marchand (vert)**
2. Tuiles de civilisation (par couleur) : **Population (noir)**, **Temple (rouge)**, **Ferme (bleu)**, **Marché (vert)**
3. **Région** : réunion de deux ou plus tuiles et/ou chefs qui se touchent par un côté (pas par un coin).
4. **Royaume** : région qui contient au moins un chef.

Séquence de jeu

1. A son tour, le joueur peut réaliser **jusqu'à deux actions** (il peut n'en faire qu'une ou ne rien faire) :
 - A. **Placer (ou déplacer) un chef** :
 - 1 – On peut placer un chef sur une case libre, **sans rivière**.
 - 2 – On peut retirer un chef du plateau de jeu.
 - 3 – On peut déplacer un chef déjà présent sur le plateau d'une case vers n'importe quelle autre, en respectant les mêmes règles que si l'on plaçait un nouveau chef.
 - 4 – Un chef qui est placé ou déplacé vers une case libre **doit** toucher un temple.
 - 5 – Un chef ne peut pas réunir (ou joindre) deux royaumes.
 - 6 – Si un chef est placé dans un royaume où se trouvait déjà un autre chef de la même couleur, les propriétaires de ces chefs doivent résoudre un **conflit interne** (voir au verso).
 - 7 – Si un chef ne se trouve plus à côté d'un temple, il retourne à son propriétaire (devant son écran).
 - B. **Placer une tuile civilisation**
 - 1 – Les tuiles bleues peuvent être posées **seulement** sur les rivières.
 - 2 – Les tuiles noires, rouges et vertes ne peuvent **pas** être posées sur les rivières.
 - 3 – Si une tuile de civilisation réunit deux royaumes, aucun point de victoire n'est gagné. Placez la tuile de jonction sur la tuile de civilisation, puis résolvez le conflit externe (voir au verso). Lorsque le conflit est résolu, enlevez la tuile de jonction.
 - 4 – Une tuile de civilisation ne peut pas joindre plus de 2 royaumes.
 - 5 – Si la tuile vient agrandir un royaume, attribuez éventuellement **1 P.V. (de la couleur)** suivant les règles :
 - a) Si le royaume comporte un chef de même couleur que la tuile, donnez 1 P.V. (de la même couleur) au propriétaire de ce chef.
 - b) Si le royaume ne comporte pas de chef de la même couleur que la tuile de civilisation, mais qu'il y a un Roi (noir), le propriétaire de ce Roi gagne 1 P.V. de la couleur de la tuile posée.
 - 6 – Aucun point n'est attribué quand une tuile de civilisation n'est pas posée dans un royaume.
 - 7 – Un joueur peut construire un monument (voir au verso) si la tuile qu'il vient de poser complète un carré avec 4 tuiles de même couleur.
 - C. **Poser une tuile catastrophe**
 - 1 – Une tuile catastrophe peut être posée sur une case vide ou sur une tuile de civilisation (ce qui provoque la destruction de cette tuile qui est retirée du jeu). La tuile catastrophe reste en place jusqu'à la fin du jeu.
 - 2 – On ne peut pas placer une tuile catastrophe sur une tuile couverte d'un monument ou d'un trésor, ni sur un chef.
 - 3 – Si une tuile catastrophe détruit le dernier temple qui était adjacent à un chef, ce dernier retourne à son propriétaire, devant son paravent.
 - 4 – Une tuile catastrophe interrompt la liaison entre les tuiles et/ou les chefs. Elle peut provoquer la scission d'un royaume en deux nouveaux royaumes, ou plus. On ne peut plus rien poser sur une tuile catastrophe.
 - D. **Echanger de 1 à 6 tuiles**
 - 1 – Un joueur peut défausser les tuiles de son choix prises de son paravent et en tirer le même nombre du sac.
 - 2 – S'il s'agit de sa première action, un joueur peut utiliser une tuile qu'il vient de tirer pour sa deuxième action.
2. **Fin d'une action**
 - A. Si un royaume contient deux trésors ou plus à la fin d'une action, le propriétaire du Marchand (vert) peut prendre tous les trésors de ce royaume sauf un.
 - B. Si parmi les trésors du royaume se trouve l'un des 4 trésors proches d'un coin, ce trésor doit être prélevé en priorité.
3. **Fin du tour**
 - A. **Les monuments rapportent des P.V.** pour les chefs d'une bonne couleur dans le même royaume (voir au verso).
 - B. Tous les joueurs qui ont moins de 6 tuiles complètent leur stock à 6.
 - C. On vérifie si le jeu n'est pas terminé (voir **Fin de la partie** au verso).

Conflit interne

1. Un conflit interne (ou intrusion) intervient quand le joueur dont c'est le tour (l'attaquant) place ou déplace un chef dans un royaume qui comportait déjà un chef de cette couleur.
2. Résolution du conflit
 - A. Les joueurs impliqués dans le conflit comptent les temples (rouges) **adjacents** à leur chef concerné.
 - B. L'attaquant peut accroître ce compte en posant devant son paravent de nouveaux temples qu'il prend derrière son paravent. Le défenseur peut ensuite agir de même. Cette possibilité n'est offerte qu'une fois aux joueurs. (Voir la variante anglaise en bas de page)
 - C. Le joueur qui a le maintenant le plus de temples l'emporte (en cas d'égalité, c'est le défenseur)
 - D. **Conséquences**
 - 1 – Le perdant enlève son chef du plateau.
 - 2 – Tous les temples posés en renfort (devant le paravent) sont écartés définitivement.
 - 3 – **Le vainqueur reçoit 1 P.V. rouge.**

Conflit externe

1. Un conflit externe intervient quand la pose d'une tuile de civilisation provoque la fusion de deux royaumes et que le nouveau royaume ainsi créé comporte des chefs de même couleur.
2. **Résolution du conflit**
 - A. Lorsqu'il y a deux conflits ou plus, le joueur dont c'est le tour choisit le conflit qui sera résolu en premier.
 - B. Si un chef du joueur actif est impliqué dans le conflit, ce joueur est alors l'attaquant ; sinon c'est le premier joueur impliqué dans le conflit à sa gauche (dans le sens horaire) qui est l'attaquant.
 - C. Chaque joueur additionne ses points de support, c'est à dire les tuiles de la même couleur qui sont dans le royaume **initial** du chef.
 - D. L'attaquant puis le défenseur peuvent sortir des renforts (de même couleur) de leur paravent (voir conflit interne).
 - E. Celui qui le plus grand total de support gagne ; en cas d'égalité, c'est le défenseur.
 - F. **Conséquences**
 - 1 – Le perdant retire du plateau son chef et toutes les tuiles qui le supportaient (mais voir **exception** ci-dessous).
 - 2 – Toutes les tuiles de renfort (devant le paravent) sont écartés définitivement.
 - 3 – Le vainqueur gagne **1 P.V. pour le chef et 1 P. V. pour chaque tuile retirée** du plateau (voir exception).
 - 4 – **Exception** : Si le conflit oppose des Prêtres (chefs rouges), les temples qui comportent un trésor ou qui touchent un chef non concerné par le conflit, ne sont pas retirés et ne rapportent pas de P.V. au vainqueur.
3. **Après la résolution d'un conflit**
 - A. Si un royaume est divisé suite à une résolution de conflit, et que les royaumes en résultant ne laissent apparaître aucun autre conflit, on retire la tuile de jonction.
 - B. Sinon, on résout le conflit suivant. S'il existe plusieurs conflits, le joueur dont c'est le tour choisit quel conflit est résolu d'abord.

Monuments

1. Si le joueur dont c'est le tour complète un carré de quatre tuiles de même couleur, il peut retourner les quatre tuiles et placer dessus un monument. L'une des deux couleurs du monument doit être identique à celle des tuiles formant le carré.
2. Les éventuels conflits qui pourraient résulter de la pose de cette quatrième tuile doivent être résolus avant de construire le monument. Si les quatre tuiles sont encore présentes à la fin des conflits, le monument peut être construit.
3. Si le joueur ne souhaite pas construire de monument, il ne pourra plus être construit ultérieurement sur ce carré.
4. Les tuiles retournées font toujours partie du royaume, mais ne supportent plus leurs chefs dans les conflits.
5. Les monuments (et les tuiles retournées sous eux) ne peuvent jamais être détruits.
6. Quand un monument est construit :
 - A. Un trésor qui se trouverait sur l'une des tuiles retournées reste sur cette tuile.
 - B. Si un chef se retrouve sans aucun temple adjacent, il retourne devant le paravent de son propriétaire.
7. A la fin de son tour, le joueur actif reçoit **1 P.V. pour chacun de ses chefs qui présente la même couleur** que n'importe quel monument du même royaume. Les Rois ne reçoivent pas de P.V. "par défaut" comme lors de la pose d'une tuile de civilisation.

Fin de la partie

1. La partie est terminée lorsque l'une des conditions suivantes est vérifiée :
 - A. Il ne reste qu'un ou deux trésors sur le plateau.
 - B. Un joueur ne peut pas compléter son paravent à 6 tuiles (même si le sac contient encore quelques tuiles).
2. Détermination du vainqueur :
 - A. Chaque joueur compte ses points de victoire dans chacune des 4 couleurs (les trésors servent de "jokers").
 - B. Le score d'un joueur est le nombre de P.V. de la couleur où il en a le moins.
 - C. Le joueur avec le meilleur score est le vainqueur.

Variante anglaise (pour les conflits)

Un attaquant ne peut ajouter des tuiles devant lui que pour amener son total au dessus de celui du défenseur. S'il ne peut pas atteindre ce total, et donc pas gagner ce conflit, il ne peut pas sortir de tuile de son paravent.

Quand à lui, le défenseur ne peut ajouter des tuiles de son paravent que dans la limite nécessaire pour égaliser avec l'attaquant, ni plus, ni moins.

Le but de cette règle est d'empêcher la défausse de tuiles inutiles à l'occasion d'un conflit pour vider plus vite le sac et se rapprocher de la fin de partie.