

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



TABULA RASA

Chaque joueur essaye de contrôler le plus de domaines possibles. Le joueur qui a le plus de chevaliers dans un domaine le remporte et gagne des points. Le joueur avec le plus de points a gagné la partie.

MATERIEL

50 cartes chevalier

21 tuiles (10 domaines, 10 trésors, 1 château)

CARTES & TUILES

Les cartes sont de 5 couleurs. Dans chaque couleur, on trouve deux fois les valeurs 1 à 5.

Il y a 10 domaines disponibles. Il y a une tuile pour chaque nombre (1 à 5) et une tuile pour chacune des 5 couleurs. Une tuile domaine marque de 1 à 5 points.

Tous les trésors marquent 1 point.

Le château donne un bonus de 5 points à son propriétaire.

PREPARATION

On installe les tuiles face visible comme l'indique le schéma page 2 des règles allemandes. On place les 10 domaines en rangée, de 1 à 5 sur la gauche puis les 5 couleurs. Sous chacune de ces tuiles on place un trésor. Le château est placé à la gauche de la rangée des domaines.

A 2 joueurs, un des joueurs place ses cartes chevalier au-dessus de la rangée des domaines. L'autre joueur place ses cartes sous les trésors. A 3 joueurs, on laisse un espace entre les rangées de trésors et domaines, pour que le 3^{ème} joueur puisse y placer ses cartes. A 4 joueurs, les joueurs forment 2 équipes (l'un en face de l'autre) et on pose les cartes comme pour 2 joueurs.

DEROULEMENT

On mélange les cartes et on en défausse 2 au hasard. Puis chaque joueur reçoit 8 cartes. Les cartes restantes forment la pioche. Le joueur à la gauche du donneur commence puis le jeu se fait dans le sens horaire.

A son tour de jeu, le joueur pose une de ses cartes sur une case appropriée puis pioche une carte.

La carte posée doit être à côté d'un domaine avec le même nombre ou d'un domaine avec la même couleur. Un domaine peut avoir plusieurs cartes du même joueur.

Quand la pioche est vide, on ne tire plus de cartes mais le jeu se poursuit normalement.

FIN DU JEU

Le jeu est terminé quand la pioche est vide et que les joueurs n'ont plus de carte en main. On compte les points pour chaque domaine en partant du domaine le plus à gauche.

Le joueur (l'équipe) qui a le plus de cartes pour un domaine le remporte et le place visible devant lui. Le joueur (équipe) avec le second total de cartes pour un domaine récupère le trésor correspondant. Un joueur qui n'a pas posé de carte sur un domaine ne peut pas gagner le domaine ou le trésor. Les tuiles non remportées sont défaussées.

Si les 2 joueurs ont posé le même nombre de cartes pour un domaine, ils reçoivent tous les deux une tuile de 1 point. Pour ce faire, on retourne la tuile domaine qui devient une tuile trésor de valeur 1. A 3 joueurs, s'il y a une égalité pour le plus grand nombre de cartes ou pour le second total, aucun joueur concerné ne marque de points.

BONUS : lors du décompte des 5 domaines avec les valeurs 1 à 5, le 1^{er} joueur (équipe) qui gagne 2 domaines remporte aussi le château. Le château n'est pas attribué si personne n'arrive à gagner 2 des cinq premiers domaines.

Le joueur (équipe) qui a le plus fort total de points sur ses tuiles gagne la partie.