



Matériel de jeu :

- 4 tuiles de départ
- 4 châteaux en 3D
- (1 rose, 1 jaune, 1 vert, 1 bleu)

- 48 dominos (1 face paysage, 1 face numérotée)
- 8 rois en bois de 4 couleurs
- (2 roses, 2 jaunes, 2 verts, 2 bleus)

Introduction 8

Vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, montagnes... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres Seigneurs convoitent les mêmes terres que vous...

But du jeu 8

Connectez vos dominos pour construire un territoire de 5x5 cases en faisant en sorte de marquer le plus de points de prestige.

Préparation

Z Placez la boîte de jeu de la manière la suivante :

Z Chaque joueur prend :

- ♦ à 2 joueurs : deux rois de sa couleur;
- ♦ à 3 et 4 joueurs : un roi de sa couleur.

Z Chaque joueur prend

une tuile de départ (un carré) et le château de sa couleur. Il place la tuile face visible devant lui et pose son château sur cette tuile.

Z Tous les dominos sont soigneusement mélangés face numérotée visible, puis placés aléatoirement dans l'insert de la boîte de jeu qui constituera la pioche du jeu :

- ♦ à 3 joueurs : on utilisera 36 dominos (le reste restera dans l'insert),
- ♦ à 2 et 4 joueurs : on utilisera 48 dominos (donc tous les dominos).

Z Prenez dans la pioche le même nombre de dominos que de rois en jeu (c'est-à-dire trois dominos pour 3



Mise en place 2 joueurs.



joueurs, et quatre pour 2 ou 4 joueurs) et disposez-les à côté de la boîte face numérotée visible. Ces dominos doivent être rangés par ordre croissant (le plus petit nombre toujours près de la boîte). Puis retournez-les du côté paysage.

Z Un joueur prend les rois dans sa main, les mélange et les sort un par un. Lorsque votre roi apparaît, placez-le sur un domino libre dans la ligne. Il ne peut y avoir qu'un seul roi par domino. Le dernier joueur n'a donc pas le choix. (À 2 joueurs, chacun va donc sélectionner 2 dominos, un pour chacun des rois).

Z Lorsque tous les dominos ont été sélectionnés, formez une nouvelle ligne de la même manière que précédemment en piochant.

Tour de jeu

L'ordre du tour de jeu est déterminé par la position des rois sur la ligne de dominos.

Le joueur dont le roi est placé sur le 1er domino de la ligne (le plus près de la boîte) commence. Il doit effectuer les actions suivantes :

A : Ajouter le domino sélectionné dans son territoire en respectant les règles de connexion.

B : Sélectionner un nouveau domino dans la nouvelle ligne en venant placer son roi dessus.

Puis c'est au joueur placé sur le second domino de faire ses deux actions, et ainsi de suite jusqu'à terminer par le joueur placé sur le dernier domino.

À 2 joueurs, chacun effectuera deux fois les actions A

Mise en place 3 joueurs.



Mise en place 4 joueurs.



et B, une fois pour chacun de ses rois.
Formez ensuite une nouvelle ligne de dominos et un nouveau tour de jeu peut commencer.

Il y a 12 tours de jeu pour les parties à 3 ou 4 joueurs, 6 tours seulement à 2 joueurs (puisque chacun joue deux fois à chaque tour).

Règles de connexion :

Les joueurs doivent construire un terrain de 5x5 cases (un domino est constitué de 2 cases).

Pour pouvoir poser son domino, le joueur doit :

- soit le connecter à sa tuile de départ (le domino de départ peut être considéré comme un joker, n'importe quel paysage peut être collé à ce domino) ,
- soit le connecter à un autre domino en faisant correspondre au minimum 1 paysage (horizontalement ou verticalement uniquement).

IMAGE MONTRANT les connexions autorisées et interdites]

Dans le cas où il est impossible de venir ajouter un domino à son territoire en respectant les règles ci-dessus, le domino est défaussé et ne vous rapportera aucun point.

Tous vos dominos doivent tenir dans un espace de 5x5 cases. En cas de mauvaise anticipation, un à plusieurs dominos pourraient ne plus être exploitable(s) et seront défaussés. Ils ne vous rapporteront alors aucun point.

Fin du jeu :

Lorsque les derniers dominos sont placés en ligne, les joueurs jouent un dernier tour en n'effectuant que la phase A.

Chaque joueur devrait avoir devant lui un territoire de 5x5 cases. (Certains royaumes peuvent être incomplets si le joueur a été obligé de défausser des dominos - voir plus haut.)

Chacun va calculer les points de prestige de son royaume de la façon suivante :

Un royaume est constitué de différents DOMAINES (groupe de cases connectées du même type de paysage). Chaque domaine rapporte autant de points de victoire que son NOMBRE DE CASES multiplié par le NOMBRE DE BATIMENTS DISTINCTIFS (voir encadré) présents sur le domaine.

Il peut y avoir plusieurs domaines du même type de

paysage dans un même royaume.

Un domaine sans bâtiment distinctif ne rapporte rien.

Chaque joueur additionne les points rapportés par chacun de ses domaines, le résultat de cette addition lui donne son score final.

Le joueur qui a le plus haut score gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a construit le domaine le plus étendu (plus grand nombre de cases), remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, celui qui a le plus de bâtiments distinctifs remporte la partie.

Si les joueurs n'arrivent toujours pas à se départager, ils remportent tous la victoire.

[IMAGE MONTRANT une fin de partie avec calcul des points ...]

Règles additionnelles optionnelles

Z **Dynastie** : Jouez 3 manches de suite . À la fin des 3 manches celui qui a cumulé le plus de points lors des 3 manches remporte la partie.

Z **Empire du milieu** : Marquez 10 points de bonus si votre château se retrouve au centre de votre territoire .

Z **□ amonie** : Marquez 5 points de bonus si votre territoire est complet (aucun domino défaussé) .

Vous pouvez cumuler ces différentes possibilités en fonction de vos préférences.

Il existe 6 types de paysages ayant chacun de 0 à 3 bâtiments distinctifs. Du plus fréquent au plus rare, on trouve :

- Le champ de blé / 26 cases :
 - x21 terrains nus
 - x5 avec 1 moulin
 - x2 avec 2 troglodytes
- Les jardins fleuris : 10 cases :
 - x6 terrains nus
 - x2 avec 1 donjon
 - x2 avec 2 donjons
- Le lac / 22 cases :
 - x16 terrains nus
 - x6 avec 1 cabane de pêche
- La forêt / 18 cases :
 - x12 terrains nus
 - x6 avec 1 cabane
- Le village : 6 cases
 - x1 terrain nu
 - x1 avec 1 tour
 - x3 avec 2 tours
 - x1 avec 3 tours
- La montagne / 14 cases :
 - x10 terrains nus
 - x2 avec 1 troglodyte