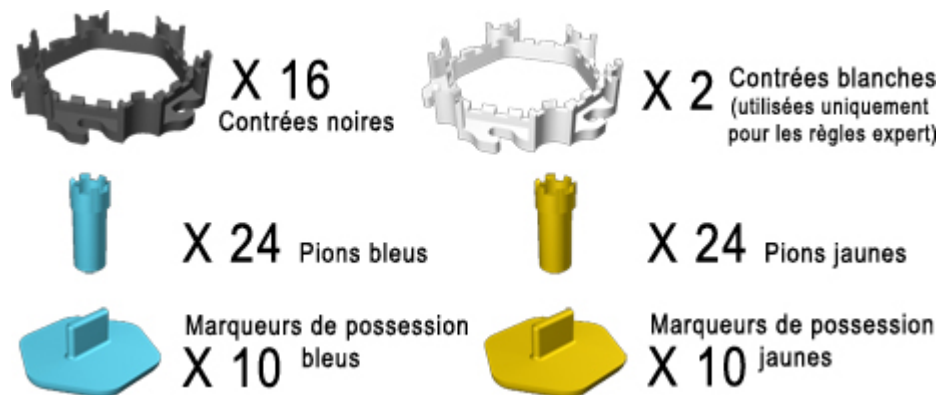


CONTRÉES

UN JEU DE MAX VALEMBOIS...

CONTENU DE LA BOITE



BUT DU JEU

Le but du jeu est de posséder plus de contrées que l'adversaire à la fin de la partie.

PRÉPARATION DU JEU :

Les pièces sont réparties de la manière suivante :

- 8 contrées noires par joueur
- Un support avec
 - 24 tours d'une couleur
 - 10 marqueurs de possession de cette même couleur par joueur

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en deux phases :

- Phase 1 : Construction du terrain
- Phase 2 : Conquête des contrées

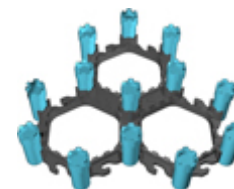
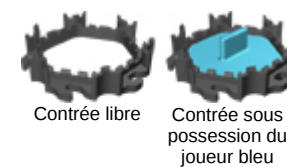
PHASE 1 : CONSTRUCTION DU TERRAIN DE JEU

Chaque joueur prend 8 contrées. Chacun leur tour, les joueurs en posent deux avec pour règle que la muraille formée au final soit continue. Les contrées sont donc posées bords à bords.

PHASE 2 : CONQUÊTE DES CONTRÉES

Généralités :

- Sur le territoire formé à l'issue de la phase 1, chacun des joueurs place alternativement une tour. Après le placement de chaque tour, on applique les principes de **possession** et de **démolition** décrits ci-après.
- Le but du jeu étant de posséder un maximum de contrées, la possession d'une contrée sera matérialisée par un marqueur de possession posé sur celle-ci.
- Les tours se posent sur les emplacements libres aux angles des murailles surplombant les contrées. Il est donc possible depuis une tour d'avoir une vue sur une, deux ou trois contrées à la fois mais il ne peut y avoir qu'une seule tour par emplacement.



Notes :

- Il est possible pour un joueur de poser une tour sur un emplacement donnant sur une contrée déjà sous contrôle adverse.
- Il est interdit de reconstruire immédiatement une tour détruite (elle pourra néanmoins être reconstruite après le coup suivant).

Possession :

Chaque contrée est entourée par 6 emplacements et peut donc potentiellement être dans le champ de vision de 6 tours. Lorsqu'un joueur a disposé au moins 4 tours surplombant une contrée, celle-ci lui appartient et il y place un marqueur de possession.

Si, au cours de la partie, ce joueur suite à une démolition ne dispose plus d'au moins quatre tours au bord d'une contrée, il retire son marqueur de contrôle de celle-ci.

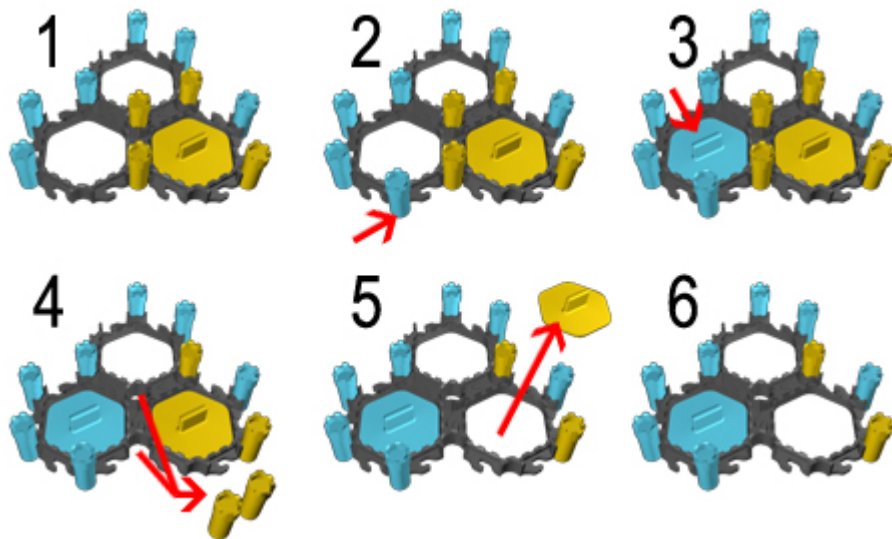
Démolition :

Au cours du jeu, les joueurs vont démolir des tours adverses. Ces tours démolies sont mises de côté et seront, en cas d'égalité, comptées en fin de partie.

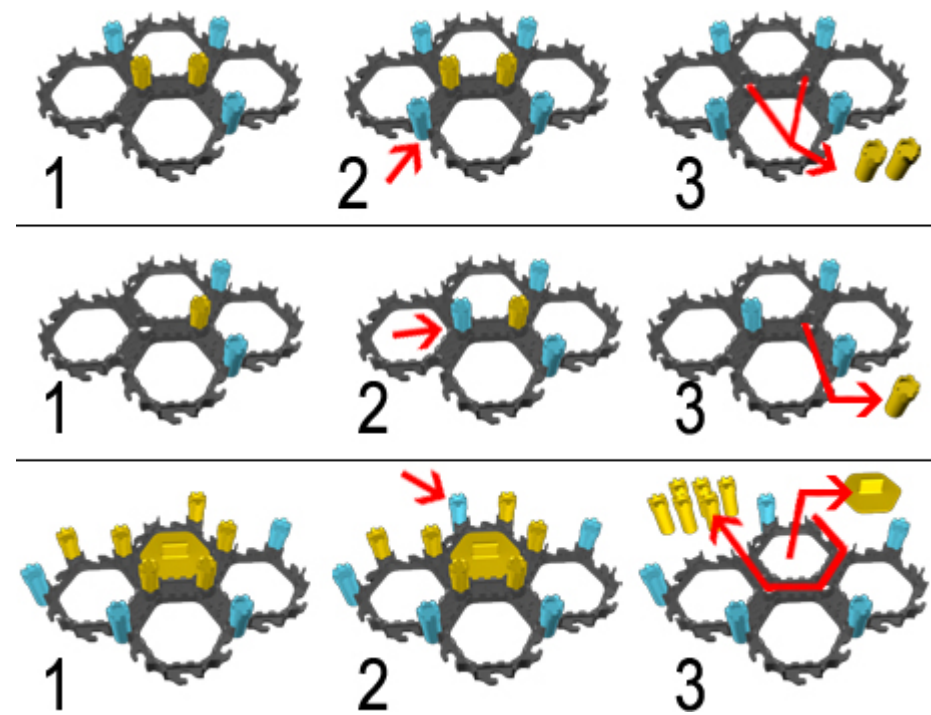
La démolition des tours adverses peut se faire de deux façons :

- **Possession :** Au moment où le joueur prend la possession d'une contrée les tours adverses présentes autour de cette contrée sont démolies et retirées du terrain.
 - **Encerclement :** Au moment où une tour ou un groupe de tours est encerclé par l'adversaire et ne dispose plus d'aucun emplacement libre à proximité directe, cette tour ou ce groupe est démoli et retiré du terrain. (voir schémas page suivante)
- Note :** Il est possible pour un joueur de se mettre lui-même en situation d'être encerclé ; dans ce cas, ses tours ne sont pas démolies.

Exemple de situation de prises par possession.



Exemple de situations de prise(s) par encerclement.



FIN DU JEU ET DÉCOMPTE :

Le jeu prend fin si les deux joueurs ont joué toutes leurs tours, si un joueur abandonne, ou si un joueur pose son 10^{ème} marqueur de possession sur le terrain. Dans tous les cas, le joueur contrôlant le plus de contrées l'emporte.

En cas d'égalité, le nombre de tours démolies départage les deux joueurs.

VERSION EXPERT...

CHANGEMENT DE MATÉRIEL :

- Ajouter 2 contrées blanches
- Retirer 2 contrées noires

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES :

Mise en place :

La mise en place est la même que dans les règles standard, chaque joueur ayant une contrée blanche parmi ses huit contrées à placer. Il peut la placer à n'importe quel moment de la phase 1 (formation du terrain).

Effet :

Les contrées blanches ont pour seule différence qu'elles comptent « triple » lors du décompte final.