

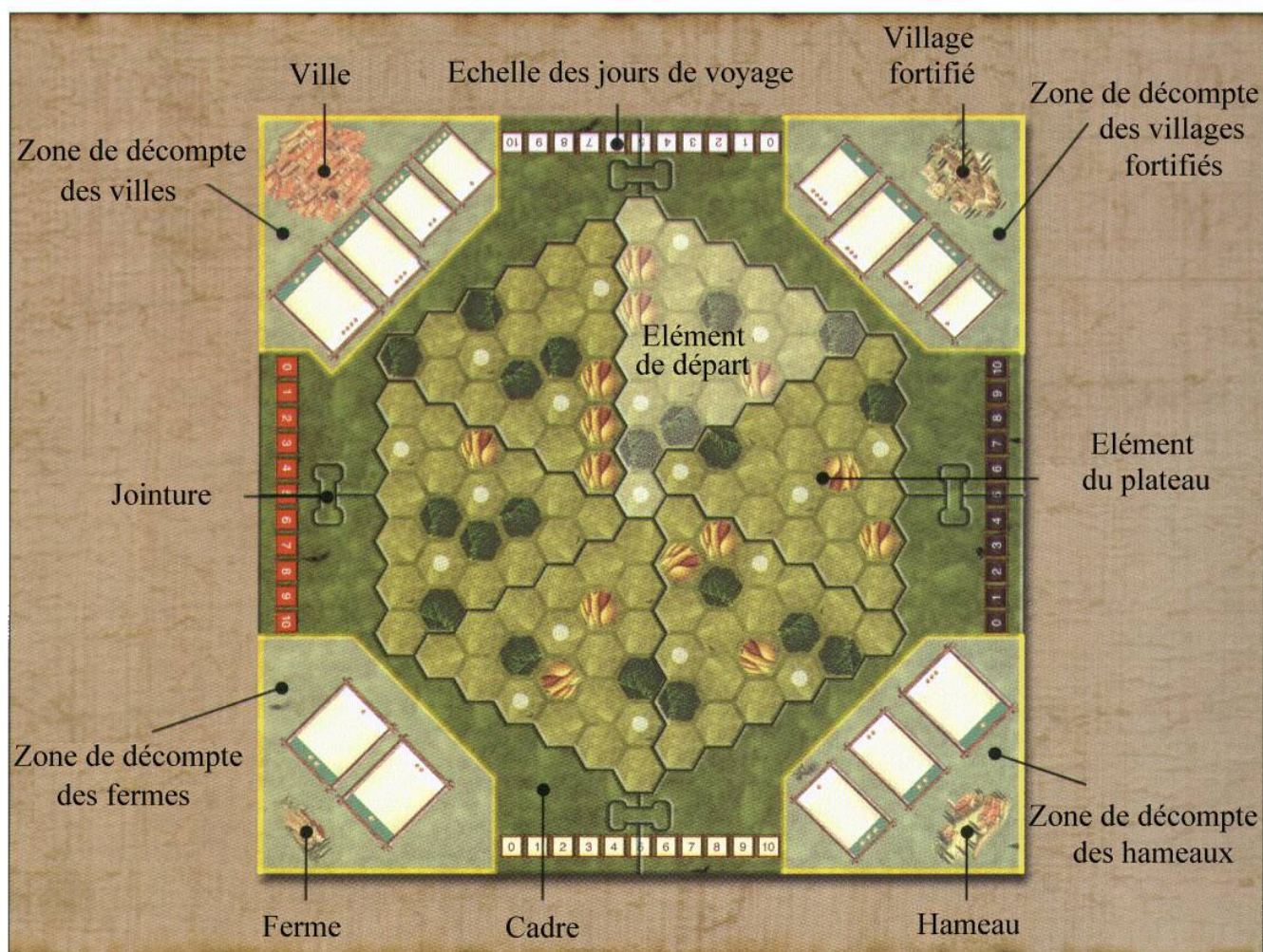
LA STRADA

La Strada est un jeu de Martin Wallace, édité par Kosmos. Les règles ont été traduites par **Pierre Berclaz**, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse).

Adresse internet : www.geniedelalampe.org / e-mail: info@geniedelalampe.org

But du jeu

Chaque joueur incarne un marchand qui cherche à trouver de nouveaux débouchés pour ses marchandises hors des grands centres urbains. Chacun va tenter de relier des agglomérations avec le plus grand nombre d'habitants. Une agglomération a d'autant plus de valeur pour un marchand qu'il est seul à l'avoir reliée. Les revenus vont naturellement diminuer avec le nombre de marchands qui arriveront sur la localité. La partie se termine lorsqu'à son tour un joueur n'a plus possibilité de relier une localité. Le joueur qui a engrangé le plus d'or gagne.



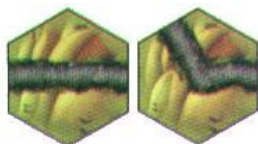
Matériel: 1 plateau de jeu composé de quatre éléments de cadre, de quatre jointures, de six éléments intérieurs, de 124 tuiles de route, de 19 tuiles de localités, de 8 localités de départ, de 4 marqueurs et de 48 pions marchands en bois.

Matériel

124 tuiles de routes (droites au verso, courbe au recto), chaque route est au couleur des joueurs. Chaque joueur dispose de 31 tuiles.

Ces tuiles se répartissent (pour chaque couleur) en

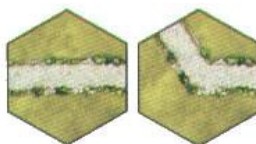
5 routes "colline"



8 routes "forêt"



18 routes "plaine"



19 tuiles localités :

4 villes (Städte) 5 villages fortifiés (Wehrdörfer) 5 hameaux (Weiler) 5 fermes (Höfe)



8 tuiles de départ (2 par couleur)

noir



gris clair



jaune



rouge brique



4 marqueurs, 1 par couleur



48 pions de bois (12 de chaque couleur)



Préparation

Le plateau de jeu est monté comme indiqué sur l'image globale page 1 des règles originales). Les 6 éléments centraux sont placés au centre selon un ordre aléatoire, mais l'élément de départ (un hexagone de plus en longueur) doit être placé en premier.

Les 19 tuiles de localités sont mélangées face cachée et placées sur les hexagones marqués d'un point gris. Les tuiles sont ensuite révélées.

Chaque joueur choisit une couleur et s'assied en face de sa couleur (échelles de points autour du plateau)

Chaque joueur reçoit :

- 1 tuile de départ de sa couleur
- les 31 tuiles de route de sa couleur
- les 12 pions de bois de sa couleur

Un joueur est désigné pour débiter. Il place sa tuile de départ sur un hexagone de plaine libre du plateau. Les autres joueurs font de même en sens horaire. Un espace d'au moins un hexagone doit être laissé libre entre deux tuiles de départ.

Chaque joueur pose son marqueur sur l'échelle de sa couleur du plateau sur la case 0 (l'échelle représente les jours de voyage).

Déroulement de la partie

Le 1er joueur débute, les autres suivent en sens horaire.

Chaque joueur reçoit au début de son tour 6 jours de voyage supplémentaire (il déplace son marqueur de six cases vers la droite).

A son tour, le joueur peut utiliser autant de ses jours de voyage qu'il désire tant qu'il en a à disposition.

Les jours de voyage sont utilisés pour poser sur le plateau des tuiles de routes afin d'atteindre une localité.

Le joueur n'est pas obligé d'utiliser tous ses jours de voyage, il peut en conserver en réserve pour le tour suivant.

Lorsque le joueur a posé les tuiles qu'il désirait, son tour se termine.

Placement des tuiles de route

La pose de tuiles de route coûte un certain nombre de jours de voyage en fonction du paysage :



Plaine (à gauche): 2 jours de voyage
Forêt (au centre): 3 jours de voyage
Colline (à droite): 4 jours de voyage.

Que le tronçon de route soit rectiligne ou courbe ne joue aucun rôle dans le coût.

Un hexagone ne peut accueillir qu'une seule tuile, les empilements sont interdits.

Si une liaison entre deux localités est réalisée elle ne peut plus être enlevée.

Un joueur ne peut utiliser que les jours de voyage dont il dispose, aucun crédit n'est accordé.

Un joueur peut poser plusieurs tronçons durant son tour. Il débute par sa tuile de départ ou par une localité qu'il a atteinte précédemment et place ses tronçons.

ATTENTION : une route doit être complète, c'est-à-dire que le joueur qui pose des tuiles de route doit durant son tour relier une localité à une autre, il ne peut pas laisser une route en suspens.

Lorsqu'une localité est reliée, le joueur doit y poser un de ses pions de bois. Chaque localité peut être reliée par chaque joueur (mais ce n'est pas toujours une bonne solution, voir le calcul des points en fonction des règles).

Un joueur ne peut poser des tuiles de route que s'il peut relier une localité dans laquelle il n'est pas encore présent. Il est interdit de relier deux fois la même localité.

Au départ d'une localité où il est présent, un joueur peut faire partir autant de route qu'il le désire vers d'autres agglomérations.

Le joueur qui n'a pas utilisé tous ses jours de voyage peut les conserver pour le tour suivant. Toutefois, il est interdit de conserver plus de 10 jours en réserve, les jours surnuméraires sont perdus.

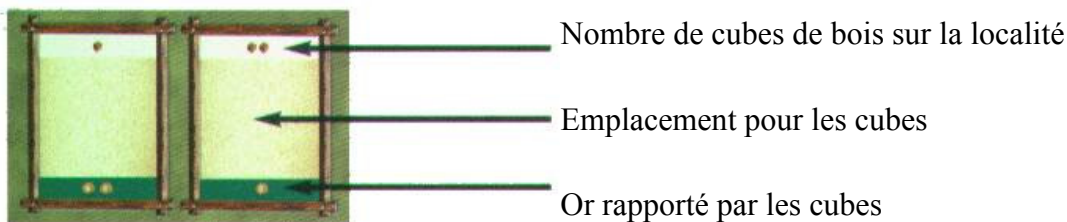
Fin de partie

La partie se termine dès qu'un joueur, à son tour, n'est plus en mesure de relier une localité. Ce peut être le cas si sur toutes les agglomérations qu'il pourrait théoriquement rejoindre se trouve déjà un pion de sa couleur, ou qu'il n'a plus de pions de bois devant lui, ou qu'il n'a plus les bonnes tuiles.

(La partie ne se termine pas si le joueur pourrait relier une localité mais y renonce pour conserver des jours de voyage ndt)

Calcul des points

Les points sont calculés par type de localité (ferme, hameau, village fortifié, ville). Les tableaux dans les coins du plateau de jeu servent au décompte des points.



Les pions de bois sont retirés un après l'autre des localités et placés sur les cases correspondant des tableaux de décompte. Le nombre de points rouges en haut de la case indique le nombre de pions sur la localité, le nombre de points jaune représente le nombre d'or rapporté. Les pions de bois sont placés sur les cases de calcul en fonction de leur nombre et du type de localité. Chaque joueur qui a un pion de bois sur une case touche le montant en or indiqué en bas de la case. **Le joueur qui a le plus d'or gagne.** En cas d'égalité, le nombre de jours de voyage en réserve départage les ex-aequo, celui qui en a le plus l'emporte.

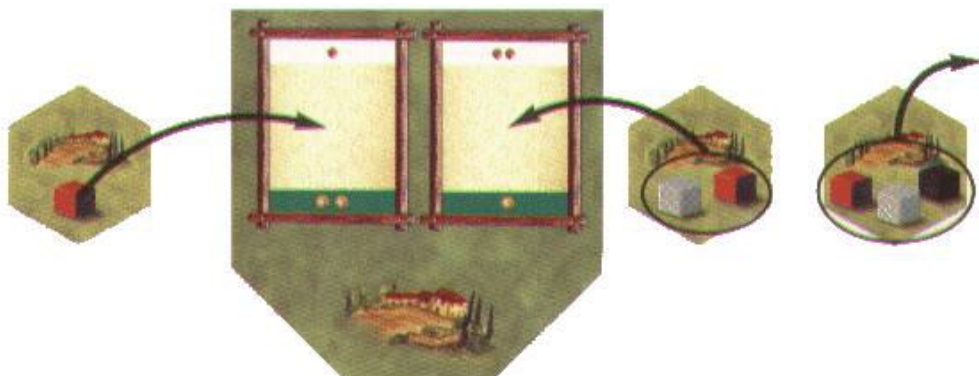
En détail :

Fermes :

Si le joueur est seul, il gagne 2 ors.

S'il y a 2 pions de bois, chaque joueur concerné gagne 1 or.

S'il y a plus de 2 pions de bois, aucun joueur ne touche d'or et les pions sont mis de côté.

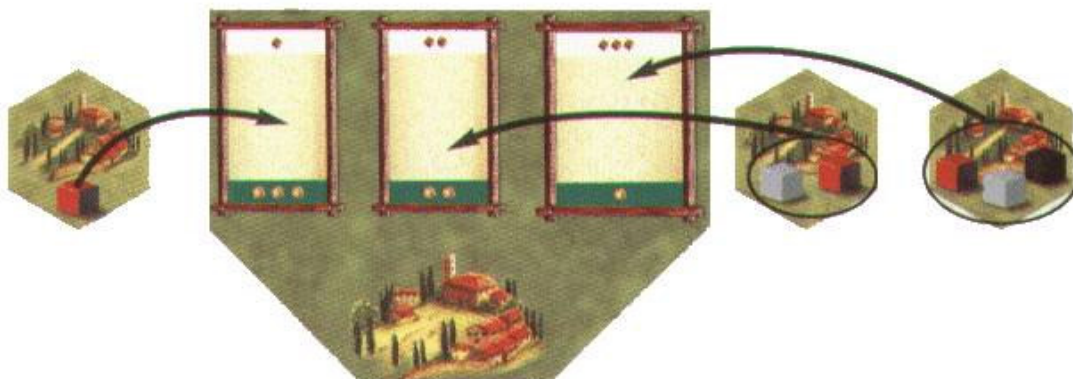


Hameaux :

Si le joueur est seul, il gagne 3 ors.

S'il y a 2 pions de bois, chaque joueur concerné gagne 2 ors.

S'il y a 3 pions de bois, chaque joueur concerné gagne 1 or. S'il y a 4 pions, personne ne gagne d'or.



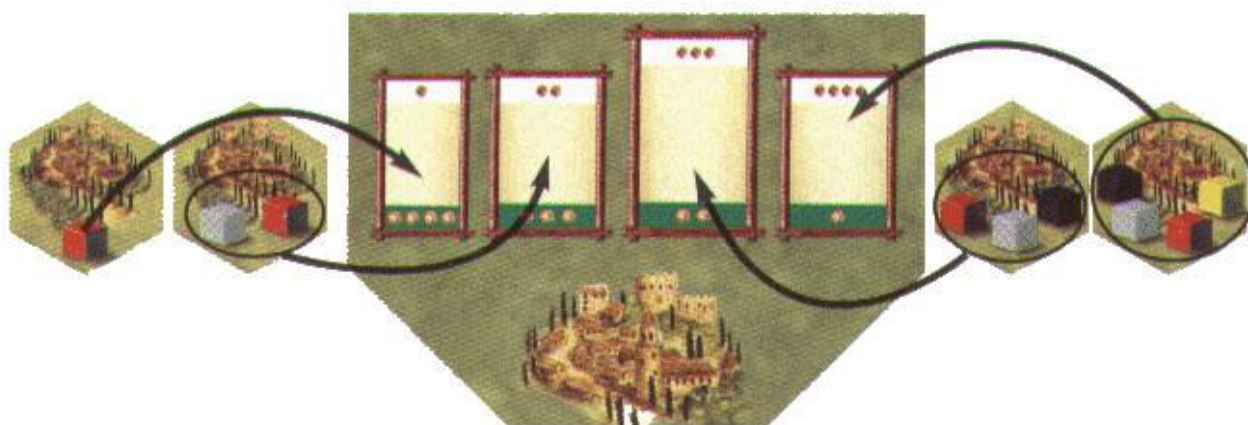
Villages fortifiés :

Si le joueur est seul, il gagne 4 ors.

S'il y a 2 pions de bois, chaque joueur concerné gagne 3 ors.

S'il y a 3 pions de bois, chaque joueur concerné gagne 2 ors.

S'il y a 4 pions de bois, chaque joueur concerné gagne 1 or.



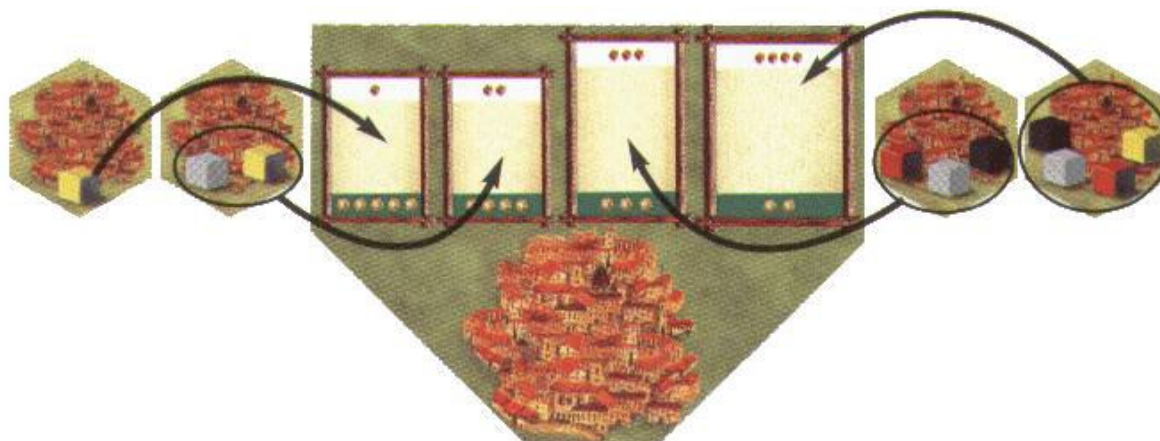
Villes :

Si le joueur est seul, il gagne 5 ors.

S'il y a 2 pions de bois, chaque joueur concerné gagne 4 ors.

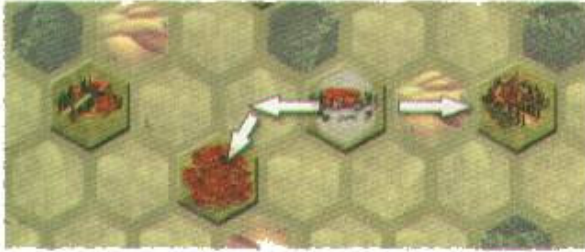
S'il y a 3 pions de bois, chaque joueur concerné gagne 3 ors.

S'il y a 4 pions de bois, chaque joueur concerné gagne 2 ors.



Exemple de partie

Premier tour du gris



Le joueur gris veut d'abord relier les deux localités lui rapportant le plus de points à proximité immédiate de sa localité de départ. Il doit avoir une tuile colline rectiligne et une tuile plaine courbe



La tuile colline lui coûte 4 jours de marche. Le joueur recule donc son marqueur de 4 cases sur son échelle de jours de marche. Il place ensuite un pion de sa couleur sur la localité (un village fortifié). Ensuite pour les deux jours de voyage restant, il place la tuile de plaine et met un pion de sa couleur sur la ville. Il a ainsi épuisé tous ses jours de voyage du tour.



Deuxième tour du gris

Le joueur gris cherche maintenant un accès à une seconde ville, où le noir est déjà présent. Si le noir reste seul sur cette ville, il encaissera 5 ors. En outre le gris n'a que 6 jours de voyage à disposition, ce qui ne lui suffit pas pour rallier la ville.



Gris décide donc de s'approcher de la ville. Il place 3 tuiles de plaine et un pion sur le premier hameau rencontré et un pion sur la ferme qui ne rapportera plus qu'un seul or puisque noir est déjà présent. Gris a épuisé ses 6 jours de marche pour le tour et il ne lui en reste plus.



Troisième tour du gris

Gris peut maintenant atteindre la ville. Il pourrait placer une tuile de forêt, ce qui lui coûterait 3 jours de marche, mais il veut rendre l'accès au sud le plus difficile possible au noir.



Il décide donc une fois de plus d'épuiser tous ses jours de marche pour faire le tour de la forêt et bloquer la route au noir. Pour atteindre la ville du sud, noir devrait passer par le hameau.

A 2 joueurs

Les règles données précédemment sont valides avec les modifications suivantes:

- Les joueurs choisissent deux couleurs dont les échelles sont placées face à face sur le plateau
- Les deux joueurs reçoivent deux localités de départ
- Après avoir dévoilé les localités, chaque joueur place à tour de rôle sa première localité de départ puis sa seconde. Le deuxième joueur commence à jouer.
- Il ne peut y avoir qu'un seul pion par localité. Il est cependant autorisé de relier une localité déjà occupée (sans placer de pion) afin de poursuivre sa route vers une autre localité (=transit).
- La partie se termine lorsque toutes les localités sont occupées par un pion.
- Chaque localité rapporte le maximum possible en or au joueur qui y est présent (5 pour une ville, 4 pour un village fortifié, 3 pour un hameau et 2 pour une ferme).
- En cas d'égalité gagne le joueur qui a le plus de jours de voyage en réserve.

La Strada est un jeu de Martin Wallace, édité par Kosmos. Les règles ont été traduites par **Pierre Berclaz**, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse).

Adresse internet : www.geniedelalampe.org / e-mail: info@geniedelalampe.org