

SPIEL DER TÜRME

LE JEU DES TOURS

Un jeu de Rudi Hoffmann pour 2 à 4 joueurs de 12 à 88 ans © 1993 Schmidt Spiele

Durée approximative : 30 à 60 minutes

Notre histoire se déroule dans la cité médiévale des tours. Quatre nobles familles rivalisent pour créer les plus belles tours. Le matériau manquant, les familles n'hésitent pas à piller leurs rivales. Qui parviendra à ramener la paix dans la cité ?

Qui construira les plus hautes tours ?

Dans ce jeu passionnant et tactique, avec juste un petit peu de chance, il faut savoir garder son sang-froid.

BUT DU JEU

Les joueurs essaient de déplacer leurs pions ou tours sur les cases de symbole pour marquer le plus de points possibles. Le joueur qui aura le plus de points gagnera.

CONTENU

1 plateau de jeu

80 pions avec 4 symboles différents

1 règle du jeu

PRÉPARATION

Placez le plateau sur la table. Le plateau se compose de 8 quartiers en développement de la cité des tours, chacun avec quatre chantiers différents (les cases marquées de symboles). Autour des quartiers se trouvent les rues de la ville.

Chaque joueur choisit une couleur. S'il n'y a que 2 ou 3 joueurs, on applique les règles additionnelles à la fin du présent livret. Il y a 4 symboles différents sur les pions, correspondant aux cases marquées de symbole du plateau. Les 4 différents symboles sont représentés 5 fois dans chacune des 4 couleurs.

On place les 80 pions face cachée et on les mélange. Puis on les répartit sur les 80 cases de rues. On ne place aucun pion sur une case de chantier avec un symbole ! Il est recommandé de commencer dans un coin du plateau puis de remplir les cases, rangée après rangée.

On choisit un joueur pour commencer. Le jeu se poursuit tour à tour, dans le sens horaire.

LE JEU

A son tour, le joueur déplace une tour ou un pion ou de sa couleur. Puis c'est au tour du suivant de jouer.

On appelle tour une pile de deux pions ou plus. Tous les pions d'une tour doivent avoir le même symbole.

Une tour appartient toujours au joueur dont la couleur est au sommet.

Une tour ne peut dépasser 5 de haut, hauteur à laquelle elle est en sécurité et ne peut être prise par un pion ou une tour. Elle peut alors être déplacée vers une case symbole sans danger (voir "case symbole", plus bas).

Une tour ne peut être jamais fractionnée, elle doit rester entière quand elle se déplace ou qu'elle s'empile sur un autre pion ou une autre tour.

Une tour peut – dans le respect des règles de déplacement – se déplacer sur un autre pion ou une autre tour.

Déplacements

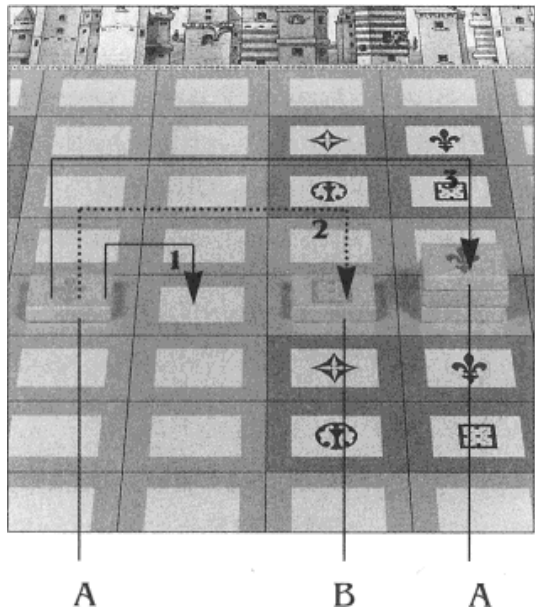
Note du traducteur : dans la suite des règles, on appellera « tour » une pile constituée de un à cinq pions, ce qui nous évitera de répéter comme dans la règle allemande « une tour ou un pion ».

Une tour peut se déplacer verticalement ou horizontalement, jamais en diagonale. Elle ne peut ne pas changer de direction pendant son déplacement.

Une tour peut être déplacée d'un nombre quelconque de cases, dans une seule direction. Elle peut passer librement au-dessus de toutes les tours de sa propre couleur (indépendamment du symbole) ainsi que des cases inoccupées. Il est donc interdit de passer au dessus des tours adverses !

Une tour peut terminer son déplacement sur une case libre ou sur une tour de même symbole (indépendamment de la couleur). Vous ne pouvez pas déplacer une tour sur une tour de symbole différent.

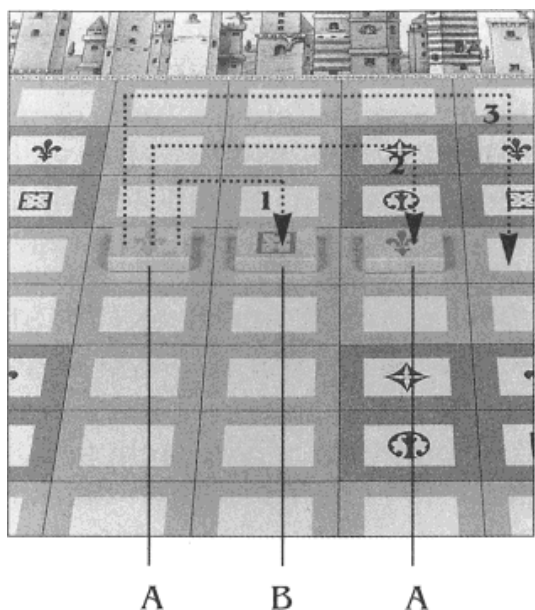
Important : Il est interdit d'empiler une tour sur une tour de symbole différent.



Exemple 1 :

Le pion marqué d'un A à gauche :

1. peut aller sur une case libre.
2. ne peut pas se poser sur un pion de symbole différent, en B.
3. peut par contre se déplacer au dessus d'une tour de même couleur (en B) pour terminer sur une tour de même symbole.

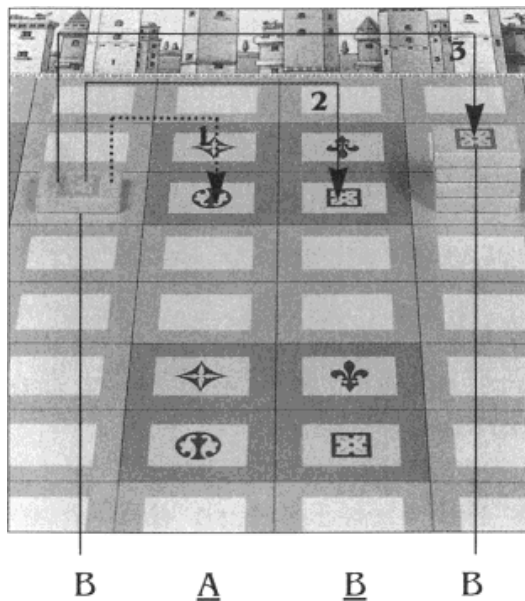


Exemple 2 :

Le pion marqué d'un A à gauche :

1. ne peut pas atterrir sur une tour de symbole différent en B.
2. ne peut pas passer au dessus d'un pion de couleur différente même pour aller s'empiler sur un pion de même symbole.
3. pour la même raison, ne peut pas aller sur la case libre en passant au dessus d'une ou plusieurs tours adverses.

Une tour ne peut se poser que sur un symbole identique au sien. Voir l'exemple suivant.



Exemple 3 :

Le pion marqué d'un B à gauche :

1. ne peut pas se déplacer sur le symbole différent à sa droite (en A)
2. peut se poser sur le symbole identique en B.
3. peut aussi se poser sur la tour marquée d'un B à droite, puisqu'elle est de même symbole.

Seuls les symboles identiques peuvent se superposer.

Une tour peut passer au-dessus d'une case symbole, comme au dessus de n'importe quelle case vide.

On peut aussi passer librement au dessus d'une case symbole occupée par une tour amie, comme normalement.

Si un joueur est, temporairement, dans l'impossibilité de jouer, il passe son tour jusqu'à ce qu'il puisse jouer à nouveau.

Il ne peut y avoir qu'une seule tour par case !

Cases avec un symbole

Seules les tours sur une case symbole rapportent des points à la fin de la partie.

Un joueur peut déplacer une de ses tours sur une case symbole pendant son tour. Mais attention ! Une tour posée sur une case symbole ne peut plus en partir pendant le reste de la partie !

Un joueur qui amène une tour sur une case symbole peut immédiatement rejouer, avec une autre tour bien entendu.

Si, de cette façon, un joueur amène à nouveau une tour sur une case symbole, il peut encore rejouer.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine aussitôt que les quatre chantiers d'exactly un quartier sont occupés par des tours de la même couleur.

On détermine alors les points de chacun avec les compteurs ou les tours correspondants d'une couleur simple, le jeu finit immédiatement. Les points de chaque joueur sont alors déterminés comme suit :

Seules les tours qui se trouvent sur l'un des 32 chantiers marquent des points.

Chaque étage d'une tour rapporte un point à son propriétaire. Ainsi une tour de 5 pions rapporte 5 points à celui qui en détient le sommet.

Les tours du quartier qui a déterminé la fin de la partie rapportent double à leur propriétaire.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

Le jeu peut également se terminer avant si :

1. il n'y a plus aucune tour dans aucune rue.
2. un joueur ne peut plus jouer car toutes les tours qu'il contrôle sont déjà sur une case symbole, donc inamovibles.

Dans ce cas-ci de joueurs le compte simplement les points qu'ils ont marqués dans les diverses zones jusqu'à ce point.

RÈGLES POUR 2 OU 3 JOUEURS

Chaque joueur choisit une des quatre couleurs.

Tous les pions sont placés sur le plateau comme dans les règles pour quatre joueurs.

Dans le jeu à quatre joueurs, un joueur ne peut déplacer que des tours lui appartenant. Avec 2 ou 3 joueurs, les couleurs restantes sont traitées comme des pions neutres, c'est à dire que n'importe quel joueur peut les déplacer :

- à 3 joueurs, il y a 1 couleur neutre ;
- à 2 joueurs, il y a 2 couleurs neutres.

A son tour, un joueur peut déplacer une tour de sa propre couleur ou un pion neutre.

Si un joueur déplace un pion neutre, ce même pion ne peut pas être déplacé à nouveau par les autres joueurs à ce même tour.

Si un joueur déplace sa propre tour sur un pion adverse ou neutre de même symbole, il forme une tour comme d'habitude.

Les pions neutres ne peuvent jamais être déplacés sur un pion ou une tour pour former une tour. Ils peuvent seulement passer au-dessus d'autres tours (donc de couleur indifférente) et bien sûr au-dessus des cases vides.

Par contre, une tour d'un joueur ne peut jamais passer au dessus d'un pion neutre.

VARIANTE

Les tours peuvent être de n'importe quelle taille (c'est-à-dire qu'elles ne sont plus limitées à une taille de 5 comme dans les règles normales). En utilisant cette règle un joueur doit prêter bien plus d'attention à ses tours car elles ne sont jamais en sécurité !

TACTIQUE

La meilleure manière d'apprendre est en jouant. Chaque situation de jeu est toujours unique puisque les pions sont placés différemment à chaque partie. Un joueur a toujours de nombreux mouvements utiles possibles.

Avant de faire leur premier déplacement, les joueurs devraient essayer pour d'avoir une vue d'ensemble de la position des pions sur le plateau. Les joueurs devraient particulièrement prêter l'attention à la position de leurs propres pions ainsi qu'aux menaces qu'ils peuvent subir de la part de leurs adversaires.

Plus tôt un joueur déplace ses tours sur une case symbole, plus grand est le danger qu'il se fasse prendre cette position par un adversaire.

Une menace dans un quartier peut distraire certains adversaires qui ne verront pas les vraies menaces ailleurs.

En utilisant la règle qui autorise un mouvement supplémentaire – quand on pose une tour sur une case symbole – un joueur peut rapidement terminer la partie. Mais le joueur qui termine n'est pas nécessairement celui qui a le plus de points, et donc le gagnant !