

CAROLUS MAGNUS

COMPOSITION DU JEU :

200 petits cubes de bois (40 de chaque couleur) représentant les nobles paladins



5 Emblèmes de clan (1 de chaque couleurs)



4 Dés spéciaux (les 4 dés sont identiques)



Les faces portent les 5 couleurs, la sixième face porte une couronne

1 Pion Empereur



30 Pions châteaux (10 de chaque couleurs)



4 Cartons de "Cours" figurant un château (avec sur un coté une rangée de points de 5 couleurs)



15 Segments de plateau (représentant des territoires de l'empire, 5 de chaque sortes).



5 Séries de disques en carton, numéroté de 1 à 5



RÈGLE DU JEU :

En raison du caractère nouveau et peu commun du jeu, nous recommandons de jouer d'abord le jeu pour 2 joueurs, qui est plus simple à comprendre et assimiler. Mais même si vous voulez commencer par des parties à 3 et 4 joueurs, lisez d'abord les règles de base pour 2 joueurs. Les différences de règles pour les versions à 3 et 4 joueurs figurent à la fin.

Le jeu pour 2 joueurs

Mise en place

- Disposer les 15 territoires en cercle (en laissant des petits espaces entre chacun).
- Placer l'Empereur sur l'un des territoires.
- Vider au centre le sac aux 200 cubes.
- Placer également au centre les 5 emblèmes de couleur (les cylindres).
- Prenez 15 cubes du centre -3 de chaque couleur- et placez-les au hasard, 1 par territoire.

- Chaque joueur reçoit un jeu de 10 châteaux d'une couleur, un jeu de 5 disques numérotés de la même couleur, et une carte "Cour".
- Remettez dans la boîte tout le matériel qui n'est pas nécessaire au jeu à 2: 10 châteaux, 3 jeux de disques numérotés, 2 cartes Cour, 1 dé.
- Chaque joueur à tour de rôle lance les 3 dés deux fois et 1 dé une fois (total 7 dés) en prenant après chaque lancé les cubes colorés correspondants (la Couronne signifie n'importe quelle couleur). Les 7 cubes constituent par joueur la réserve de paladins initiale. Ces cubes de réserve doivent constamment rester parfaitement visibles.



Disposez votre matériel en ordre devant vous: par exemple, de gauche à droite, votre réserve de 7 cubes, vos 10 châteaux, vos 5 disques (face visible), votre carte Cour -Laissez un ample espace à la droite de cette carte -vous en aurez besoin lors de la partie pour mettre en rangs vos paladins.
(Voir exemple ci-contre).

Tours de jeu

Chaque tour consiste en une Phase d'Ouverture suivie d'une Phase d'Action. Lors de la Phase d'Ouverture les joueurs décident l'ordre dans lequel ils vont jouer et la distance dont ils vont pouvoir faire avancer l'Empereur. Dans la Phase d'Action qui suit, chaque joueur à son tour va réaliser 3 actions successives: 1. mettre en jeu 3 paladins (cubes) de sa réserve; 2. déplacer l'Empereur (et, si les conditions le permettent, bâtir un château dans le territoire où l'Empereur s'arrête); 3. lancer les dés pour remplacer les 3 cubes qui ont été mis en jeu.

Phase d'ouverture

Chaque joueur à tour de rôle choisit l'un de ses disques numérotés et le place face visible devant lui à l'intérieur du cercle de territoires. Les nombres sur les deux disques doivent être différents. Au premier tour on tire au sort le joueur qui place le premier des deux disques; dans tous les tours suivants, le premier disque est toujours introduit par le joueur qui avait introduit le plus petit nombre au tour précédent. Il faut que les disques introduits recouvrent légèrement les précédents, de manière à bien mettre en évidence le nombre actuellement en jeu. (Notez comment les disques sont disposés sur la Fig.1) S'il arrive que le même disque numéroté est le seul qui reste aux deux joueurs, le nombre du joueur qui joue d'abord est considéré plus petit. Après le cinquième tour les 5 disques sont récupérés et le processus recommence.

Les nombres sur les disques ont deux fonctions: d'abord ils indiquent l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer: le plus petit nombre joue d'abord; ensuite, ils indiquent de combien de pas chaque joueur pourra déplacer l'Empereur.

Exemple: Albert met son disque "3", Bob son disque "2". Bob joue donc en premier et déplacera par la suite l'empereur soit de 1 soit de 2 cases, alors qu' Albert jouera en second et déplacera l'Empereur de 1, 2 OU 3 cases.

Phase d'action

Le joueur qui a mis le plus petit nombre dans la phase d'ouverture peut maintenant exécuter à la suite les 3 actions suivantes (après quoi ce sera à l'autre d'en faire autant).

1. Mettre en jeu 3 paladins (cubes de couleur)

Choisissez 3 des 7 paladins de votre réserve et placez-les soit **(a)** à votre Cour ou **(b)** directement dans les territoires. Les trois peuvent être répartis librement à la Cour ou dans un ou plusieurs territoires.

Cependant gardez bien à l'esprit que les paladins qui restent dans votre réserve ne sont pas en jeu. Seuls les 3 que vous avez sélectionnés deviennent partie intégrante du jeu et une fois mis en jeu, ils ne peuvent plus être déplacés mais doivent rester là où vous les avez mis jusqu'à la fin de la partie.

(a) Si vous décidez d'introduire des paladins à votre Cour, disposez-les en ligne à côté des points colorés sur votre carte Cour. Votre objectif est de prendre le contrôle

d'une couleur ou plus en ayant à votre Cour plus de paladins de cette couleur que votre adversaire n'en a dans la sienne. Si les deux joueurs en ont le même nombre, le contrôle reste à celui qui l'avait déjà. Immédiatement après avoir pris le contrôle d'une couleur, prenez son emblème (le cylindre) et placez-le sur l'emplacement correspondant de votre carte Cour: il signifie que vous contrôlez maintenant tous les paladins de cette couleur dispersés dans les territoires.

(b) L'alternative est d'introduire les paladins directement dans les territoires. Cela peut être très utile puisque, comme nous allons le voir, une des conditions pour remporter des territoires est qu'ils contiennent une majorité de paladins des couleurs que vous contrôlez. Mais c'est aussi un risque, car il est difficile de garder le contrôle des couleurs très longtemps, et les paladins introduits dans un territoire peuvent plus tard devenir de dangereux ennemis. En plus, chaque paladin que vous mettez dans un territoire est un paladin de moins à votre Cour. Il est donc conseillé de ne pas introduire de paladins dans les territoires pendant les premières étapes du jeu, alors que dans les phases tendues de fin de parties, l'introduction de paladins dans les territoires peut s'avérer décisive.

2. Déplacer l'Empereur

Après avoir mis en jeu vos 3 paladins, avancez l'Empereur dans le sens des aiguilles d'une montre d'un nombre de cases égal ou inférieur au nombre du disque que vous avez joué lors de la Phase d'Ouverture. Mais de tout façon vous devez l'avancer d'au moins une case. Si vous déplacez l'Empereur jusqu'à un territoire dans lequel la majorité des paladins est sous votre contrôle, mettez-y un château. Mais attention! Si la majorité est à votre adversaire, c'est lui qui y met le château! (Voir les détails dans la section suivante "Châteaux et régions").

Au début de la partie il y a toujours un paladin dans chacun des 15 territoires. Mettons que pour votre premier tour vous preniez le contrôle des rouges (vous avez introduit un paladin rouge à votre Cour et avez dressé l'emblème rouge): si maintenant vous avancez l'Empereur jusqu'à un territoire où se trouve un paladin rouge, vous pouvez immédiatement y bâtir un château. Cela signifie que durant les premières étapes du jeu, les joueurs peuvent théoriquement bâtir des châteaux à chaque tour (ce qui par la suite devient beaucoup plus difficile).

3. Renouveler les paladins de votre réserve

Après avoir déplacé l'Empereur, jouez les 3 dés et prenez 3 cubes au centre pour remplacer ceux que vous avez mis en jeu. Ceci met fin à vos 3 actions. Quand les deux joueurs ont procédé de la sorte, un nouveau tour peut commencer avec une nouvelle Phase d'Ouverture initiée par le joueur ayant introduit le plus petit nombre au tour précédent, etc...

S'il ne reste plus de cubes d'une couleur, chaque joueur prend de sa Cour un nombre égal de cubes de cette couleur et les retourne au centre.

Châteaux et régions

Châteaux

Indépendamment du reste, vous devez bâtir des châteaux pour gagner. Pour placer un château dans un territoire, deux conditions sont nécessaires: vous devez contrôler la majorité des paladins dans ce territoire et l'Empereur doit s'y arrêter. Les majorités sont évidentes au début, quand il n'y a qu'un paladin par territoire, mais par la suite, quand les joueurs essaient d'envahir et de prendre possession des territoires de l'autre, il devient indispensable de compter les paladins contrôlés par chacun. Chaque joueur compte donc les paladins dont il contrôle la couleur. Celui qui en contrôle le plus place un château. Pas de château en cas d'égalité. (Si l'Empereur s'arrête dans un territoire dans lequel se trouve un paladin qu'aucun joueur ne contrôle, ce qui peut arriver dans les premières phases de la partie, le paladin ne compte pas.)

Conquérir les territoires adverses

La possession d'un territoire est rarement permanente. Chaque fois que le contrôle d'une couleur passe d'un joueur à l'autre, ou chaque fois que de nouveaux paladins apparaissent dans un territoire, peut causer des effets dévastateurs.

Quand l'Empereur s'arrête dans un territoire où il ya déjà un château, vérifiez qui détient la majorité en incluant le château dans le décompte comme s'il s'agissait d'un paladin du joueur qui en est actuellement le propriétaire.

Si la majorité n'a pas changé, où s'il y a égalité, tout reste en l'état; mais si la majorité a changé, le château est immédiatement retiré et remplacé par un château de l'autre joueur.

Le plus simple et le plus fréquent des cas qui mène à une prise est illustré Fig.2. Le château noir indique que Noir est actuellement en possession du territoire. Il contrôle les 2 paladins verts, alors que Blanc ne contrôle que le rouge, ce qui fait que Noir a une majorité de 3 à 1 (incluant le château). Mais que se passe-t-il si Blanc obtient plus de cubes verts que Noir à sa Cour et prend le contrôle de la couleur verte? Il aura la majorité dans le territoire, 3 à 1 (les 3 cubes contre le château), et en conséquence, quand l'Empereur s'arrêtera sur ce territoire, Blanc pourra réclamer le territoire et substituer le château noir par l'un des siens.



exemple 2

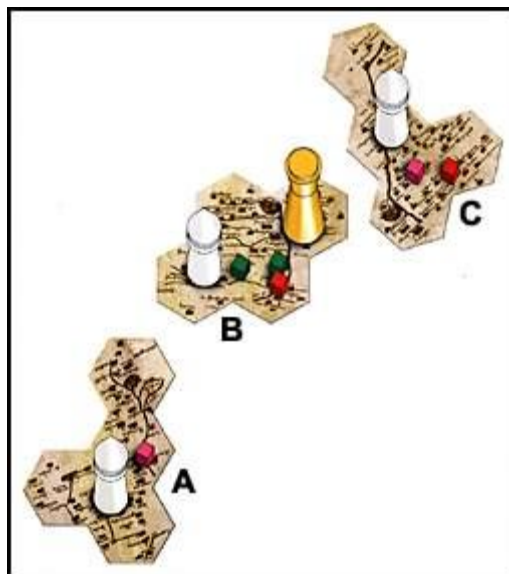
Rassembler des territoires - régions

Une des plus importantes et intéressantes possibilités du jeu est que lorsqu'un joueur bâtit des châteaux dans des territoires voisins, ils peuvent être joints pour former une nouvelle unité appelée région; et tous les paladins et châteaux des ex-territoires y sont rassemblés.

Les régions sont plus fortes et plus difficiles à conquérir que les territoires individuels, parce que l'ensemble des châteaux en faisant partie sont comptés comme paladins. Du coup elles constituent des cibles plus intéressantes, parce qu'une fois conquises tous les châteaux qu'elles contiennent changent de main.

Une fois unifiée, une région ne peut plus être divisée et est dès cet instant considérée comme une unité à part entière contenant un certain nombre de paladins et autant de châteaux que d'anciens territoires. Ceci s'applique également aux déplacements de l'Empereur: le déplacement jusqu'à une région compte pour 1, comme s'il s'agissait d'un territoire. Et si vous parvenez à conquérir d'autres territoires ou régions avoisinant une région vous appartenant, ils peuvent y être agrégés ainsi que tous les châteaux et paladins!

Dans l'exemple 3, l'Empereur est arrivé dans le territoire b, que Blanc vient juste de conquérir à Noir (c'est en fait le territoire de l'exemple 2 après la conquête). Mais Blanc possède déjà des châteaux en A et C et peut ainsi former une région compacte (il y a toujours plusieurs manières de joindre les territoires entre eux) formée de 3 territoires avec 6 paladins, dominée par 3 châteaux (exemple 4).



Exemple 3



Exemple 4

Gardez un Oeil sur les réserves de votre adversaire

Faites toujours très attention à la réserve de 7 paladins de votre adversaire: ils représentent son "potentiel" pour son prochain tour.

Par exemple, dans l'exemple 5 nous voyons les Cours des deux joueurs avec leurs réserves respectives. Dans l'état actuel des choses, Blanc contrôle les rouges (7 à 6) et les roses (8 à 5) alors que Noir contrôle les bleus (8 à 6), les jaunes (6 à 5) et les verts (5 à 3). C'est le tour de Blanc. Il voit que le contrôle de rose est sûr pour le moment, mais que celui de rouge est en danger: Noir a trois cubes rouges menaçant de prendre au tour suivant l'avantage sur les rouges que détient Blanc... Mais Blanc pourrait défendre en introduisant 2 cubes rouges lui-même... ou bien attaquer en introduisant 2 jaunes et en prenant le contrôle des jaunes -Que vaut-il mieux? Réponse: généralement il est préférable de défendre. (Remarquez que pour faciliter le comptage, on laisse un petit espace après chaque groupe de cinq.)

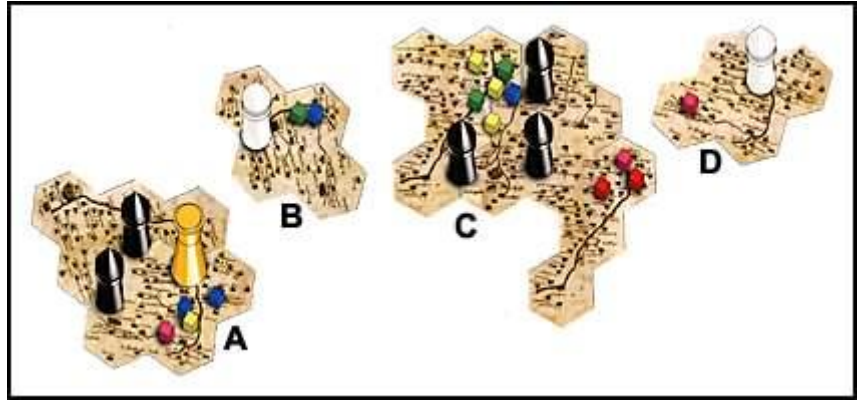


Exemple 5

Contre-attaque

Mais il n'est pas dit que la défense soit toujours la meilleure réponse: vers la fin de la partie il y a souvent des possibilités de retournement spectaculaire.

L'exemple 6 montre la situation dans les territoires correspondant à la situation dans les Cours de l'exemple 5. C'est toujours au tour de Blanc... qui est dans une position désespérée! L'Empereur est en A... Noir a deux régions puissantes en A et C, alors que Blanc n'a que deux faibles territoires en B et D. Si c'était à Noir de jouer; la partie serait pratiquement terminée: il avancerait l'Empereur en B (où il a déjà la majorité, en dépit du château de Blanc), et unifierait A, B et C dans une vaste région surmontée de 6 châteaux noirs. Mais ce n'est pas à Noir de jouer Blanc a introduit son disque 3, et peut ainsi déplacer l'Empereur de 1, 2 OU 3 cases. Le déplacer d'une case serait suicidaire, il pense donc à gagner une sécurité temporaire en le déplaçant de 3



exemple 6

cases jusqu'en D. Mais il y a mieux.

Noir a une majorité de 9 à 3 en C, mais ceci comprend 3 cubes jaunes, ce qui est une faiblesse... et Blanc a 3 cubes jaunes dans sa réserve. Il en met donc deux à sa Cour; prend le contrôle de jaune, et introduit ensuite son 3ème cube jaune en C remportant ainsi le territoire avec une majorité de 7 à 6 (4 jaunes, 2 rouges et 1 rose contre 2 verts, 1 bleu et 3 châteaux)! Ensuite il y déplace l'Empereur; change les 3 châteaux noirs par des châteaux à lui, joint B et D à C... et d'une situation au bord de la défaite passe maître d'une puissante région de 5 châteaux!

Fin de la partie

La partie se termine par la victoire du joueur qui réussit à bâtir 10 châteaux. Mais le jeu peut aussi se terminer quand il reste moins de 4 régions sur la table. Le gagnant est alors le joueur qui, à ce stade, a bâti le plus de châteaux.

Le jeu pour 3 joueurs

Le jeu pour 3 est la version la plus exigeante parce qu'elle contient un plus grand nombre d'éléments qu'il faut continuellement surveiller C'est pourquoi nous recommandons qu'avant de jouer la version pour 3 joueurs vous essayiez au moins une fois la version pour 2 joueurs.

Les règles du jeu à 3 joueurs sont les mêmes que celles du jeu pour 2, à l'exception des points suivants:

- sont nécessaires 8 châteaux par couleur (et non 10), 4 dés, 3 cartes Cour et 3 jeux de disques (un de chaque couleur). Remettez dans la boîte 2 châteaux de chaque jeu, 1 carte Cour et les deux jeux de disques restants.
- l'objectif est de bâtir 8 châteaux (et non 10). Chaque joueur commence avec une réserve de 9 paladins (et non 7) et devra par conséquent lancer 9 dés (3 x 3).
- A chaque tour un joueur met en jeu 4 paladins (et non 3), et donc renouvelle sa réserve de 4 à la fin de chaque tour, lançant pour ce faire les 4 dés.
- La majorité dans un territoire doit être seulement relative et non absolue (vous devez avoir plus que chacun des deux autres).
- L'ordre dans lequel vous jouez est celui des nombres sur les 3 disques et c'est aussi l'ordre dans lequel vous mettrez vos disques au tour suivant.

Le jeu pour 4 joueurs

Le jeu pour 4 est la version la plus stimulante et la plus dynamique, parce qu'elle rend possible une suite pratiquement ininterrompue de surprises et de retournements de situation...

Vous jouez par paires, 2 contre 2. Les partenaires n'ont pas l'obligation d'être assis l'un en face de l'autre mais peuvent être assis à côté l'un de l'autre. Les règles sont les mêmes que celles du jeu pour 2, à l'exception des points suivants:

- Les deux partenaires utilisent le même jeu de 10 châteaux, mais ceci à part, chaque joueur utilise son propre matériel comme dans le jeu pour 2 (naturellement, les partenaires utilisent des disques de même couleur). Remettez dans la boîte 1 dé, les châteaux gris et les disques gris.
- Les 4 joueurs jouent dans l'ordre des nombres des disques qu'ils mettent; il peut ainsi arriver que des partenaires jouent l'un à la suite de l'autre.
- Chaque joueur a sa propre Cour où il aligne ses propres paladins de sa propre réserve. Il ne peut y avoir de transfert de paladins d'une Cour à l'autre.
- Le contrôle des couleurs est individuel. Une couleur ne peut être contrôlée que par un joueur: celui qui a aligné le plus de cubes de cette couleur à sa Cour. (Les cubes dans les Cours des deux partenaires ne sont pas additionnés).
- Tandis que les territoires sont contrôlés en commun par les partenaires. En vérifiant une majorité, le total de paladins contrôlés par les deux partenaires est comparé au total des deux autres. C'est le critère qui permet la construction de châteaux ainsi que la conquête de territoires et le changement de propriétaire des châteaux.

- Les joueurs devraient décider auparavant si les partenaires sont autorisés à se parler. Si c'est une partie "sérieuse" il ne devrait pas y avoir de paroles. Mais souvent les parties "pas sérieuses" sont les plus amusantes, alors...

Conseils stratégiques

- Jeu d'équipe. Si votre partenaire a le contrôle bien en main d'une couleur à sa Cour, ne mettez pas de paladins de cette couleur à votre Cour, mettez-les plutôt dans les territoires.

Ordre de jeu. Cet ordre est bien plus important dans une partie à 4 joueurs que dans une partie à 2 ou à 3. Dans certaines situations, jouer l'un à la suite de l'autre peut être décisif. Parfois il est même possible de jouer 4 fois de suite (les deux jouant en dernier lors d'un tour, et en premier au tour suivant).

- Soyez vigilants en défendant vos territoires. Dans une partie à 4 joueurs les territoires sont relativement faciles à capturer -en raison du plus grand nombre de paladins qui sont introduits dans les territoires, et de la possibilité des partenaires de jouer successivement.

VARIANTE

Au lieu de jeter tous les dés chaque joueur est libre de choisir la couleur de l'un des dés, il jette le ou les autres comme d'habitude (cette règle permet de réduire le hasard)