



But du jeu

Lorsque le noble Don Quichotte décide de créer sa principauté, il est naturel que les moulins à vent et les chevaliers y jouent un rôle central. Et si tout ne se passe pas comme prévu, cela n'est pas très important pour lui, étant donné qu'il a sa propre conception de la réalité.

Chaque joueur possède une série identique de 24 tuiles qu'il place, au cours du jeu, sur des cases déterminées de sa principauté (laquelle est vierge au début). L'ordre des cases sur lesquelles sont placées les tuiles est le même pour tous les joueurs.

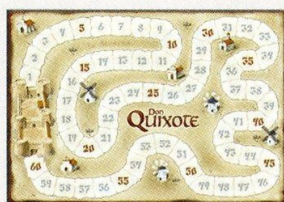
Celui qui dotera sa principauté du meilleur réseau de chemins et saura protéger ses châteaux et ses frontières par des chevaliers, marquera le plus de points et gagnera la partie.

Note : Si vous regrettez l'absence de Dulcinée, de Sancho Pança et du bon vieil hidalgo sur les tuiles, soyez attentif aux futures extensions du jeu Don Quichotte...

Matériel



4 principautés
(dans les 4 couleurs de joueurs)



1 tableau de score



4 aides de jeu
(dans les 4 couleurs de joueurs)



96 tuiles
(24 par couleur de joueur)



4 marqueurs de score
(dans les 4 couleurs de joueurs)



24 cartes de position

Mise en place

Chaque joueur reçoit **1 principauté**, **1 aide de jeu** et **1 série de 24 tuiles** de la même couleur. Le **tableau de score** est placé au centre de la table et les **marqueurs de score** sont posés sur le château, entre les cases 60 et 1.

Mélanger les **24 cartes de position** et les poser en **pile** face cachée à côté du tableau de score. Révéler la carte supérieure : les coordonnées de cette carte désignent une case de votre principauté. Chaque joueur pose, face visible, sa **tuile château de valeur 6** sur cette case.

Révéler ensuite la carte suivante : celle-ci détermine la case sur laquelle vous devez placer, face visible, votre **château de valeur 4**.

Attention : Il doit rester **au moins 1 case libre** entre les deux châteaux ; ceux-ci ne peuvent pas se toucher, même en diagonale. Si nécessaire, révélez une nouvelle carte pour le château 4 et mélangez de nouveau la carte précédente avec la pile.

Chaque joueur prend ensuite ses **22 tuiles restantes**, les retourne face cachée, les mélange et les garde devant lui.

Exemple : Après que chaque joueur ait reçu sa principauté, son aide de jeu et ses 24 tuiles, André révèle les deux premières cartes de position : d'abord F1, puis C2. Chaque joueur place son château 6 sur F1 et son château 4 sur C2, tous deux face visible. Ensuite, chacun mélange face cachée ses 22 tuiles restantes et les garde devant lui.

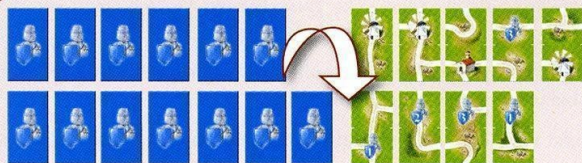


Le jeu

La partie est formée de **3 manches**. Durant la **1ère manche**, chaque joueur place **9 tuiles** sur sa principauté, durant la **2ème manche** **7 tuiles**, et durant la **3ème manche** ses **5 (+ 1) tuiles** restantes. A la fin de chaque manche, un **décompte** a lieu.

1ère MANCHE

Chaque joueur retourne face visible, **au hasard**, **9 de ses 22 tuiles**. (Il est normal que vous n'avez pas à disposition les mêmes tuiles que vos adversaires.)



Exemple : Brigitte retourne face visible, au hasard, 9 tuiles qu'elle utilisera dans la première manche.

A présent, révéléz la **carte supérieure** de la pile des cartes de **position**. Chaque joueur **choisit** une de ses 9 tuiles et la place face visible sur la **case** de sa principauté **désignée** par la carte de position. La tuile **peut** être **tournée de 180°** avant d'être placée. (Voir précisions ci-dessous dans *Placement des tuiles*.)



Exemple : La carte de position indique que tous les joueurs doivent placer une de leurs tuiles face visible sur leur case G3. Brigitte choisit une tuile avec un chevalier de valeur 2. Avant de la placer en G3, elle la tourne de 180°.

Révéléz la **carte de position suivante**. Vous avez à présent 8 tuiles disponibles, parmi lesquelles vous choisissez celle que vous placez sur la case indiquée, de la même façon que précédemment. Continuez ainsi jusqu'à ce que les **9 tuiles face visible** soient placées sur votre **principauté**. Sur chaque case, vous êtes libre de placer la tuile de votre choix. Une fois placée, une tuile ne pourra **plus être déplacée ni tournée**.

Une fois la 9ème tuile placée, le **1er décompte** a lieu. (Voir les explications détaillées dans *Décomptes*, page 3.)

2ème MANCHE

Après le 1er décompte débute la **2ème manche**. Chaque joueur retourne face visible, **au hasard**, **7 de ses 13 tuiles** restantes.



Exemple : Brigitte retourne face visible, au hasard, 7 tuiles qu'elle utilisera dans la deuxième manche.

La 2ème manche se déroule de la même manière que la première, jusqu'à ce que les **7 tuiles** soient placées. Ensuite a lieu le **2ème décompte**.

3ème MANCHE

Après le 2ème décompte débute la **3ème et dernière manche**. Pour cela chaque joueur retourne face visible, **au hasard**, **5 de ses 6 tuiles** restantes. Puis la **dernière tuile** est également retournée, mais placée **à part** et orientée à 90° de façon à bien la distinguer des autres : cette tuile sera en effet la **dernière** à être placée, c'est elle qui terminera la principauté.



Exemple : Brigitte retourne d'abord 5 tuiles. Puis elle retourne sa 6ème tuile et la met un peu à l'écart en l'orientant à 90°. Ces tuiles termineront sa principauté.

A présent, selon les mêmes règles que dans les deux premières manches, vous placez d'abord les 5 premières tuiles, l'une après l'autre, dans votre principauté. Ici aussi vous pouvez choisir librement la tuile que vous placez lors de chaque tour. Enfin, vous placez la tuile **mise à part** sur la **dernière case libre** de votre principauté. Ensuite a lieu le **3ème décompte**.

La partie est alors **terminée**, et le joueur ayant cumulé le plus de points lors des 3 décomptes est le **gagnant**.

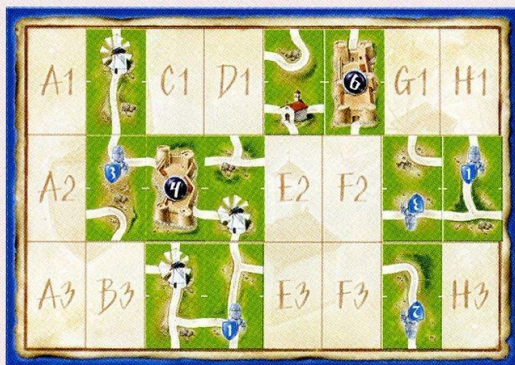
Placement des tuiles

Efforcez-vous d'agencer votre principauté de façon à ce qu'un **réseau de chemins cohérent** se forme. Cependant, ceci ne sera pas toujours possible. Ainsi, certains chemins n'aboutiront nulle part, ou des champs resteront isolés.

Il est **permis** (et cela se produira fréquemment) que des chemins **ne se trouvent pas connectés** l'un à l'autre. Mais avec l'aide de la chance, les chemins courant sur de nombreuses tuiles formeront un réseau qui reliera entre eux le plus grand nombre possible d'églises, de moulins à vent, de chevaliers, ainsi que les deux châteaux. (Pour savoir combien de points rapportent ces différentes liaisons, voir *Décomptes*.)

Prendre garde aux points suivants :

- **Les châteaux coupent les chemins en deux !** Les **deux chemins** qui partent de chaque château sont deux chemins **distincts** (Ils **ne se rejoignent pas** à l'intérieur du château !).
- **Chaque tuile se compose de 2 moitiés !** Un petit trait au centre les sépare.
- **Défense nationale :**
Tous les chevaliers qui se trouvent **aux frontières** de la principauté et qui sont reliés au bord de celle-ci **directement** par leur **moitié de tuile** (pas par l'autre moitié ni par d'autres tuiles) participent à la **défense nationale** pour la **valeur de leur bouclier**.
Ces chevaliers n'ont pas à être reliés entre eux.



Exemple : Voici quelques exemples de liaisons dans la principauté de Brigitte en fin de première manche :

- 2 chevaliers (en B2 et D3) sont reliés au château 4 de Brigitte, mais par des chemins différents. Donc, ces deux chevaliers ne sont pas reliés entre eux, puisque le château ne réunit pas les chemins.
- Le château 6 n'est relié à aucun chevalier.
- 2 moulins à vent (en D2 et C3) sont reliés ensemble. En revanche, le moulin à vent en B1 est isolé de ceux-ci par le château 4.
- La principauté de Brigitte a une seule église, isolée pour l'instant.
- Seuls deux chevaliers participent à la défense nationale : ceux en D3 et G3, avec des valeurs de bouclier de 1 et 2, donc un total de 3. Les chevaliers en B2 et G2 ne se trouvent pas sur la frontière. Celui en H2 s'y trouve bien, mais il n'y est pas relié directement par sa moitié de tuile, le chemin passe par l'autre moitié.

Décomptes

Chacun des **3 décomptes** se déroule de la même façon. La seule **exception** concerne le décompte pour le **groupe de chevaliers reliés le plus fort** : celui-ci n'a lieu qu'**une fois**, après la 3ème manche.



Le **château de valeur 6** vous rapporte **6 points** si

- lors du **1er décompte** vous y avez au moins **1 chevalier** relié,
- lors du **2ème décompte** vous y avez au moins **2 chevaliers** reliés,
- lors du **3ème décompte** vous y avez au moins **3 chevaliers** reliés.

La valeur des chevaliers n'a ici aucune importance.



Le décompte du **château de valeur 4** se déroule **exactement comme celui du château de valeur 6**, sauf qu'il rapporte seulement **4 points**. Il est permis (c'est même très judicieux) de relier un ou plusieurs chevaliers à la fois au château de valeur 6 et au château de valeur 4, ces chevaliers comptant alors pour les **deux** châteaux !



Les **églises** vous rapportent des points si elles sont **reliées entre elles** :

- Une église **isolée** ne rapporte **aucun point**.
- 2 églises **seulement** reliées rapportent **1 point par église**, soit au total 2 points.
- Pour 3 églises reliées **ou davantage**, vous recevez **2 points par église**.
(Par exemple, 12 points pour 6 églises reliées.)

Si vous avez **plusieurs** groupes d'églises séparés, vous marquez des points pour **chacun** de ces groupes. (Vous trouverez un *exemple de score* détaillé page 4.)



Les **moulins à vent** vous rapportent des points s'ils sont **reliés entre eux**. Le décompte est absolument **identique à celui des églises**. (On ne reçoit aucun point pour des moulins à vent reliés à des églises.)



La **défense nationale** vous rapporte **5 points** lors de chaque décompte, si

- lors du **1er décompte**, des chevaliers d'une valeur totale d'**au moins 4** (somme des boucliers) participent à la défense nationale,
- lors du **2ème décompte**, des chevaliers d'une valeur totale d'**au moins 8** (somme des boucliers) participent à la défense nationale,
- lors du **3ème décompte**, des chevaliers d'une valeur totale d'**au moins 12** (somme des boucliers) participent à la défense nationale.



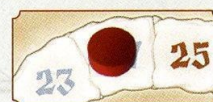
Uniquement lors du 3ème décompte, chaque joueur marque des points de **bonus** pour son **groupe de chevaliers reliés le plus fort**. Le groupe doit être relié par des chemins et être composé d'**au moins 2 chevaliers**. (Si au moins 2 chevaliers ne sont pas reliés entre eux, vous ne marquez aucun point de bonus.) Le nombre de **points** que vous marquez est égal à la **somme des valeurs de bouclier** de ces chevaliers. (Vous trouverez un *exemple de score* détaillé page 4.) Si vous avez **plusieurs** groupes de chevaliers séparés, vous ne marquez des points que pour votre **groupe le plus fort**.

Reportez vos points sur le **tableau de score** à l'aide de votre **marqueur de score**. Si un joueur dépasse la case 60, il reprend à partir de la case 1 et ajoutera en fin de partie 60 points à son score. Celui qui atteint le score le plus haut **après le 3ème décompte** est le **vainqueur**. (N'oubliez pas de prendre en compte le groupe de chevaliers reliés le plus fort !) En cas d'égalité, il y a ex aequo.

Exemple de score



A l'issue de la 3ème manche, André a terminé sa principauté. Lors du 1er décompte, André avait marqué 6 points ; lors du 2ème décompte, 18 points. André a donc marqué jusqu'à présent 24 points.



Lors de ce 3ème décompte qui conclut la partie, André marque les points suivants :



Pour marquer 6 points pour son **château 6**, il faudrait qu'André ait au moins 3 chevaliers quelconques reliés à ce château. Comme il n'a qu'un seul chevalier relié à ce château, André ne marque **aucun point**.

A son **château 4**, André a relié 4 chevaliers. La condition des 3 chevaliers minimum est donc remplie, et André marque **4 points**.



André a **4 églises** reliées entre elles. Ceci lui rapporte **8 points** (2 points par église). Les 3 églises isolées ne rapportent aucun point supplémentaire.



André a relié **2 moulins à vent** (en haut vers le centre), ce qui lui rapporte **2 points** (1 point par moulin). D'autre part, il a relié **5 autres moulins**, ce qui lui rapporte **10 points** (2 points par moulin). Il marque donc **en tout 12 points** pour ses moulins à vent.



Pour marquer les 5 points de **défense nationale**, on exige lors du 3ème décompte des chevaliers avec une valeur totale de boucliers d'au moins 12. André atteint seulement un total de 3 (les deux chevaliers de valeurs 1 et 2 sur le côté droit). Tous les autres chevaliers ne sont pas reliés aux frontières, ou ne le sont pas directement par leur moitié de tuile (le chevalier de valeur 2 en haut à gauche). André ne marque donc **aucun point** pour sa défense nationale.



Pour son **groupe de chevaliers reliés le plus fort** - les 4 chevaliers dans la moitié gauche de sa principauté - André marque **9 points** (2 + 3 + 1 + 3).

Lors du 3ème décompte, André marque donc au total 33 points. Ajoutés aux 24 points des deux premiers décomptes, ils permettent à André d'atteindre un score final de 57 points.



Jeu en solitaire

Vous pouvez aussi jouer seul à *Don Quichotte*. Aucune modification de règle n'est nécessaire. Notez simplement votre score final et essayez de battre votre record personnel.

Plus de 70 points représentent un très bon score, 85 points un score fantastique, et dès 100 points on atteint des scores extrêmement rares !

Crédits

Auteur : Reinhard Staupe (www.staupe.com)

Illustrations : Oliver Freudenreich (www.freudenreich-grafik.de)

Conception graphique : Oliver Freudenreich, Hans-Georg Schneider

Réalisation : Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Traduction française : Alinea - V 1.01 (06/08/2010)

© 2010 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg
Tous droits réservés.

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Extension Sancho Pança



Avant que la partie ne commence, chaque joueur place sa tuile Sancho Pança, **face visible**, à côté de sa principauté. Chaque fois que vous devez placer une de vos tuiles face visible après qu'une carte de position a été retournée, vous pouvez placer Sancho Pança **à la place** de cette tuile. Annoncez clairement et à haute voix votre décision, et placez ensuite Sancho sur la case en question.

Note : Si vous utilisez Sancho Pança, il vous restera une tuile à la fin de la manche. Cette tuile est tout simplement mise hors jeu. Si vous jouez Sancho à la place d'une des 5 premières tuiles de la troisième manche, vous devrez mettre hors jeu la tuile restante après avoir placé votre avant-dernière tuile. Et si vous avez conservé Sancho jusqu'à la fin, vous pouvez le jouer à la place de votre tuile finale !

Toutes les autres règles restent inchangées. Il n'y a aucune obligation de jouer Sancho Pança.