

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



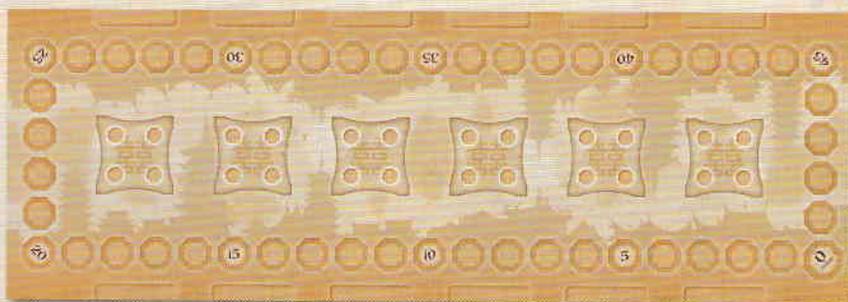
PAGODE

Un jeu de construction tactique pour 2 joueurs, âgés de 8 ans et plus, par Arve D. Fühler.

Présentation

C'est une journée pas comme les autres dans notre Ancienne Chine : l'Empereur a annoncé une visite officielle au sein de votre province ! Afin de l'honorer comme il se doit, vous avez choisi de lancer la construction des plus impressionnantes pagodes possibles. En jouant des cartes, vous allez ériger les colonnes, les étages et les toits de ces pagodes. Pour l'accomplissement de chacune de ces tâches, vous marquerez des points. De plus, les tuiles pagode vous apporteront des capacités spéciales que vous pourrez utiliser au cours de la partie. Une fois que trois pagodes auront été construites entièrement, le joueur possédant le plus de points sera déclaré vainqueur.

Matériel



1 plateau de jeu, composé de 6 terrains à bâtir et de la piste de score.



55 cartes, 11 par couleur.



125 colonnes en bois,
25 par couleur.



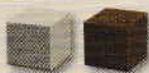
1 jeton
premier joueur.



2 jetons 50/100 points.



2 plateaux Architecte, contenant
les pistes des capacités spéciales.



12 marqueurs en bois, 6 dans
chacune des 2 couleurs réservées
aux joueurs



25 tuiles pagode,
5 par couleur.



Mise en place

- 1 Sur la table, placez le **plateau de jeu** horizontalement entre les joueurs.
- 2 Chaque joueur choisit **une couleur** et prend les **6 marqueurs en bois** correspondants. Placez **1 marqueur** de chacune des 2 couleurs sur la case 0 de la **piste de score**. Chaque fois que vous marquez des points au cours du jeu, vous avancerez votre marqueur en conséquence.
- 3 Prenez **1 plateau Architecte** chacun, et placez-le devant vous. Placez vos **5 marqueurs** restants sur les emplacements les plus à gauche de votre plateau Architecte, 1 marqueur par ligne.
- 4 Triez les **tuiles pagode** par couleur et constituez une réserve à côté du plateau de jeu. Attention : les tuiles doivent être placées de manière à ce que les **4 emplacements** pour colonnes soient visibles.
- 5 Formez également une réserve près du plateau de jeu avec les **colonnes en bois**.
- 6 Chaque joueur prend **1 carte de chacune des 5 couleurs** et les place face visible devant lui. Ces 5 cartes constituent sa **réserve personnelle**.
- 7 Mélangez les **cartes** restantes et placez-les à côté du plateau de jeu pour former la **pioche**. Laissez un peu de place à côté de cette pioche pour la **défausse**.
- 8 Chaque joueur prend **2 cartes** de la **pioche** pour constituer sa main.
- 9 Laissez les **jetons 50/100 points** de côté pour le moment. Si un joueur atteint **50 ou 100 points** au cours de la partie, il prend le **jeton** de sa couleur et le place devant lui sur la face appropriée.
- 10 Le dernier à avoir utilisé des baguettes pour manger prend le **jeton premier joueur**.



Main et Réserve personnelle

Durant votre tour, vos options de jeux se font parmi 7 cartes, **5 situées dans votre réserve personnelle** et **2 dans votre main**. Chaque fois que le livret de règles fait référence au fait de **jouer une carte**, vous **avez le choix** de jouer une carte de votre réserve personnelle ou de votre main. Les cartes ont le même effet, quelles que soient leurs provenances. La seule différence vient du fait que les cartes de la réserve personnelle sont visibles par l'adversaire, contrairement aux cartes en main.

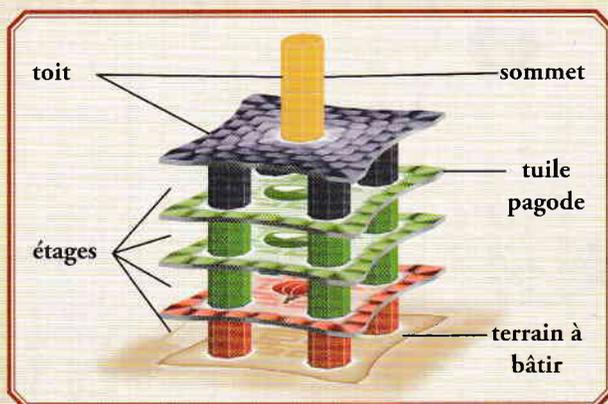
A la fin de votre tour, vous piochez des cartes pour compléter en premier votre réserve personnelle, puis votre main. (voir page 6, *Piocher*)



Plan de construction d'une pagode

Sur chacun des **6 terrains à bâtir** du plateau de jeu, il vous est possible de construire une pagode de plusieurs **étages**. Chaque étage, en comptant le rez de chaussée comme étage n°1, est constitué de **4 colonnes de la même couleur**. Les étages sont séparés par une **tuile pagode**, sur laquelle sont dessinés les **emplacements des colonnes** qui constitueront l'étage supérieur.

Une pagode est **entièrement construite** lorsqu'elle est constituée de **4 étages** et d'**1 toit**. Le toit est formé par la **4^e tuile pagode**, placée sur son verso, et surmontée d'un **sommet** : **deux colonnes de la même couleur**, positionnées l'une sur l'autre à l'emplacement indiqué sur la tuile.

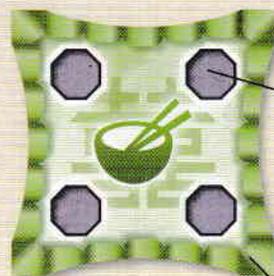


Charte des couleurs

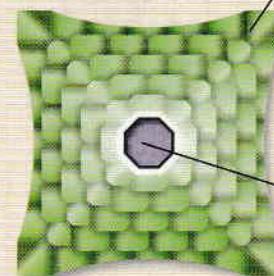
Les **sols de chacun des 6 terrains à bâtir** sont **neutres**, et n'imposent pas de couleur spécifique pour les colonnes du 1er étage. Il vous est donc possible de démarrer la construction d'une pagode avec **une colonne** de la couleur de **votre choix**. Cependant, les 3 autres colonnes du 1^{er} étage de cette pagode devront être **de la même couleur** que la première à avoir été placée.

Une fois les 4 colonnes d'un étage placées, la construction se poursuit avec **1 tuile pagode**. La **couleur de fond** de la tuile pagode doit être identique à celle des colonnes **placées sous elle**. Cette tuile pagode servira ensuite de sol pour l'étage supérieur. La **couleur des emplacements pour colonnes** de la tuile pagode impose la couleur des colonnes à placer sur l'étage **supérieur**.

La 4^e tuile pagode doit être positionnée sur son verso avant d'être placée. La **couleur de l'emplacement pour sommet** impose la couleur des colonnes utilisées pour former ce **sommet**.



La **couleur des emplacements pour colonnes** de cette tuile pagode indique la couleur des **colonnes** devant être placées **sur cette tuile**.



La **couleur de fond** de la tuile pagode indique **sur quelles colonnes** cette tuile peut être positionnée.

Du côté **toit** de la tuile pagode, l'**emplacement pour sommet** indique la **couleur des colonnes** qui formeront le **sommet**.

Déroulement de la partie

Le possesseur du **jeton premier joueur** démarre la partie, puis les joueurs jouent successivement leurs tours. A votre tour de jeu, vous pouvez effectuer les actions suivantes, **dans l'ordre de votre choix**, et **autant de fois** que vous le désirez.

- A Construire une colonne**
- B Construire une tuile pagode.**
- C Construire un toit.**

Lorsque vous jouez vos actions, vous devez respecter les règles suivantes :

- Vous devez construire **au minimum 1 colonne** avant de pouvoir mettre fin à votre tour de jeu.
- Vous ne pouvez pas construire **plus de 3 colonnes** durant votre tour (**limite de construction par tour**).
- **1 sommet** ne compte que comme **1 colonne** au regard des règles précédentes (voir page 6, *Construire un toit*).
- **Le nombre de tuiles pagode** que vous pouvez construire dans un même tour **n'est pas limité**.
- Vous pouvez construire sur plusieurs terrains à bâtir au cours du même tour.

Vous pouvez également utiliser une, ou plusieurs, **des capacités spéciales** que vous avez acquises au cours du jeu, tant que vous utilisez des capacités **différentes**. Il n'est **pas possible** d'utiliser une même capacité **plusieurs fois durant votre tour**.

A la fin de votre tour, piochez des cartes afin de compléter en **premier** votre réserve, **puis** votre **main**.

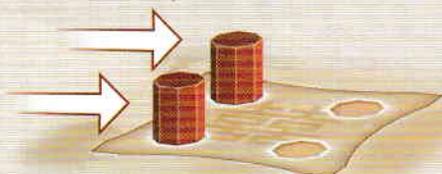
A Construire une colonne.....

Vous **devez** construire **au minimum 1 colonne** durant votre tour, et **au maximum 3 (limite de construction par tour)**. En ce qui concerne ces limites, **1 sommet** ne compte que comme **1 colonne**.

Chaque colonne construite vous fait immédiatement **gagner des points**. Le **nombre de points gagnés** correspond à l'**étage** sur lequel la colonne a été construite.

Pour **construire 1 colonne**, vous devez **jouer 1 carte** sur le terrain à bâtir visé. Placez la carte **verticalement** à l'**emplacement du terrain à bâtir** choisi, puis **prenez 1 colonne** dans la **réserve générale** et placez-la sur un **emplacement libre**. La colonne ainsi construite doit être de la même couleur que la carte que vous avez jouée et doit respecter la **charte des couleurs** (voir page 3, *Charte des couleurs*).

1 ^{er} étage	1 point
2 ^e étage	2 points
3 ^e étage	3 points
4 ^e étage	4 points



Exemple : Chloé joue 2 cartes rouges pour construire 2 colonnes rouges sur un terrain à bâtir vide. Elle démarre ainsi la construction d'une nouvelle pagode. Elle joue également une carte bleue sur un autre terrain à bâtir pour construire une colonne bleue au 2^e étage.

Chacune des colonnes du 1^{er} étage lui rapporte 1 point et la colonne du 2^e étage lui rapporte 2 points. Chloé marque donc un total de 4 points.

B Construire une tuile pagode.....

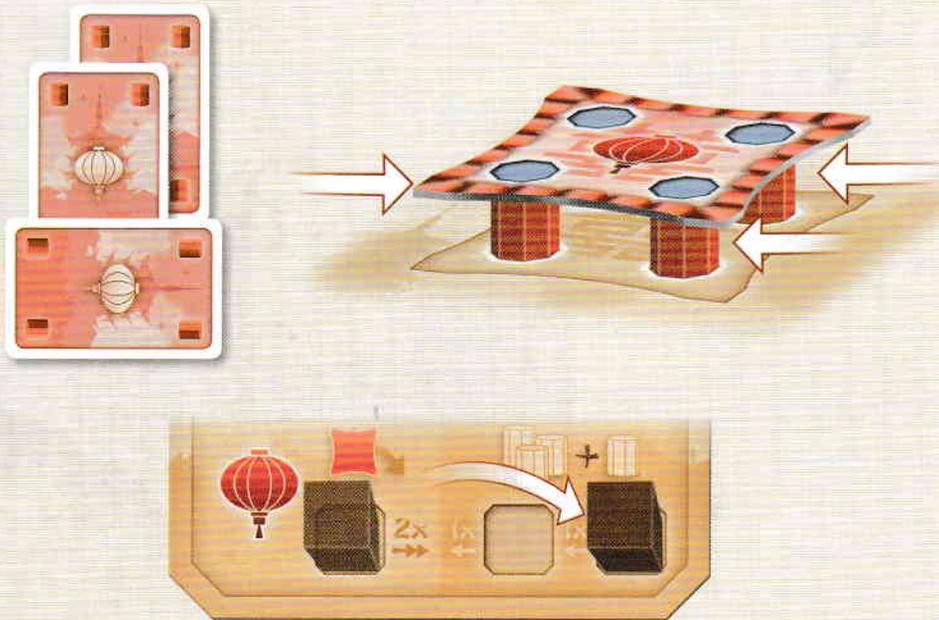
Le **nombre de tuiles pagode** que vous pouvez construire durant votre tour **n'est pas limité**. Toutefois, il n'est possible de construire une tuile pagode que sur des **étages complets de 4 colonnes**.

Pour construire **1 tuile pagode**, vous devez jouer **1 carte horizontalement** sur le terrain à bâtir visé. La couleur de la carte doit être identique à la **couleur de fond de la tuile pagode**, qui elle-même doit être **identique à la couleur des colonnes** sur lesquelles vous construisez votre tuile pagode. Choisissez **1** des tuiles pagode disponibles pour cette couleur dans la **réserve générale** et positionnez-la **sur les colonnes**, face "**emplacements pour colonnes**" visible. Rappel : ces **emplacements** imposeront la **couleur** des colonnes de l'étage supérieur.

La construction d'une tuile pagode rapporte 1 point, et ce quel que soit l'étage.

En plus du point attribué, la construction d'une tuile pagode permet l'**obtention de la capacité spéciale** correspondant à sa couleur. Sur votre plateau Architecte, déplacez le marqueur se trouvant sur la ligne de cette couleur vers la **position la plus à droite**. Désormais (**et même immédiatement**), vous pouvez utiliser cette capacité spéciale 2 fois. (voir page 7, *Capacités spéciales*).

Attention : la **4^e tuile** d'une pagode ne peut pas être construite par **cette** action. Sa construction se fait par l'action **Construire un toit**.



Exemple : Lucas joue 2 cartes rouges, avec lesquelles il construit les deux dernières colonnes du 1er étage. Il joue une troisième carte rouge pour construire une tuile pagode sur l'étage complet.

Il marque un total de 3 points : 1 point pour chacune des colonnes, plus 1 point pour la tuile pagode. De plus, il peut désormais utiliser la capacité spéciale **Lanterne**.

Lucas n'ayant pour le moment construit que 2 colonnes au cours de son tour, il pourrait jouer une autre carte, par exemple bleue, pour construire la 1^{re} colonne bleue du 2^e étage (et marquer 2 points supplémentaires). Il pourrait également faire un choix différent et construire sa 3^e colonne sur une autre pagode.



Construire un toit.....

Pour construire **1 toit**, vous devez être en mesure de construire à la fois la **4^e tuile d'une pagode** et son **sommet**, qui est constitué de deux colonnes de la même couleur posées l'une sur l'autre. Si vous n'êtes pas en mesure de construire le sommet alors vous n'êtes pas autorisé à construire la 4^e tuile pagode.

Premièrement, construisez la **4^e tuile pagode** comme indiqué dans la section *Construire une tuile pagode*. Cependant, cette fois, placez la tuile sur son verso, de manière à faire apparaître l'emplacement pour sommet. Comme vous construisez une tuile pagode, vous marquez **1 point** et gagnez la **capacité spéciale** correspondante.

Après avoir construit la 4^e tuile pagode, entamez la **construction du sommet** en jouant **2 cartes** de la **couleur** imposée par l'emplacement pour sommet de la tuile pagode. Ces 2 cartes sont à placer **l'une à côté de l'autre** sur le **terrain à bâtir** visé.

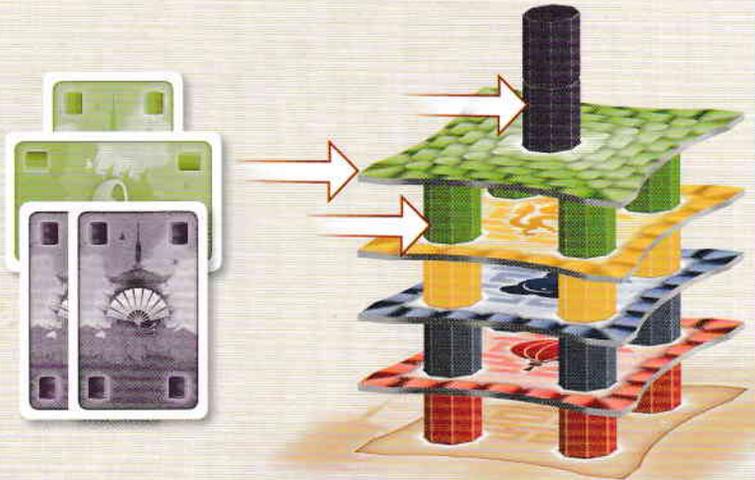
Prenez **2 colonnes** de la **couleur** en question dans la **réserve générale** et placez-les de manière à former le sommet de votre pagode : l'une sur l'autre, à **l'emplacement indiqué sur la tuile**. N'oubliez pas de respecter la **charte des couleurs** !

Remarque : La construction d'un sommet **compte comme 1 colonne** au regard de la **limite de construction** de 3 colonnes par tour. Ainsi, si vous avez déjà construit 3 colonnes durant votre tour, il vous est impossible de lancer la construction d'un toit.

Construire un sommet rapporte **5 points**, la construction d'un toit rapporte donc au total 6 points : 1 point pour la tuile pagode et 5 points pour le sommet.

Exemple : Chloé joue une carte verte pour construire la dernière colonne du 4^e étage, et ainsi marquer 4 points. Puis, elle joue une seconde carte verte pour entamer la construction du toit sur l'étage complété. Elle marque 1 point supplémentaire et gagne la capacité spéciale verte. Maintenant, elle doit jouer deux cartes violettes en plus pour construire le sommet.

Cela lui rapporte 5 points supplémentaires, pour un total de 10 points marqués ce tour. Chloé n'ayant pour le moment construit que 2 colonnes (1 verte et le sommet comptant comme 1 colonne), elle peut choisir d'en construire une 3^e dans la suite de son tour.



Piocher.....

A la **fin de votre tour**, défaussez toutes les cartes jouées. Ensuite, **piochez des cartes** afin de **compléter en premier votre réserve à 5 cartes**, puis votre **main à 2 cartes**. **Votre tour est terminé** et c'est à votre adversaire de jouer.

Si la pioche venait à se vider, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

Tour modifié.....

Au lieu de jouer un tour normal, vous pouvez faire le choix de jouer un tour modifié. Pour cela, **défaussez 4 cartes** (de votre main ou de votre réserve) et construisez **1 colonne** de

n'importe quelle couleur sur le **terrain à bâtir** de **votre choix**. Vous marquez les points correspondants à cette construction. Attention, la construction de cette colonne doit respecter toutes les règles de construction définies précédemment. Ensuite, **votre tour se termine immédiatement**, et vous procédez à la phase *Piocher*.

Il n'est pas possible de jouer un tour modifié si vous avez déjà commencé un tour normal. Au cours du tour modifié, seules les capacités spéciales de l'**Eventail** (violet) et du **Dragon** (jaune) peuvent être utilisées. Il est **interdit** d'utiliser les autres capacités spéciales.

Capacités spéciales

Chaque fois que vous construisez une tuile pagode, vous gagnez la capacité spéciale associée. La couleur de la tuile pagode définit la capacité spéciale que vous gagnez. Sur votre plateau Architecte, prenez le marqueur se trouvant sur la ligne de cette couleur et placez-le sur l'emplacement **le plus à droite**.

Désormais (**et même immédiatement**), vous pouvez utiliser cette capacité spéciale à 2 reprises (on ne tient pas compte de la position précédente du marqueur). Durant votre tour,

il vous est possible d'utiliser une ou plusieurs capacités spéciales différentes acquises précédemment dans la partie. Cependant, il n'est **pas** possible d'utiliser la même capacité spéciale **plus d'une fois** dans **le même tour**.

Après chaque utilisation, déplacez le marqueur d'**1 case vers la gauche**. Si le marqueur atteint la case la plus à gauche, vous ne pourrez plus utiliser cette capacité spéciale, à moins de construire à nouveau une tuile pagode de cette couleur.



Eventail (violet)

Cette capacité spéciale ne peut être utilisée qu'à la **fin de votre tour**, durant la phase *Piocher*. Lorsque vous l'utilisez, vous pouvez **immédiatement** compléter votre **main** à **4 cartes**.

Remarque : Au cours des **tours suivants**, il vous sera de nouveau demandé de compléter votre main à **2 cartes**. Cela ne signifie pas que vous devrez **défausser** pour revenir à 2 cartes en main s'il vous restait des cartes en excédent. Ces cartes supplémentaires pourront être conservées jusqu'à ce que vous descendiez votre main à 2 cartes (ou moins).

Vous ne pouvez **jamais** posséder plus de 4 cartes en main. Ainsi, si vous utilisez cette capacité alors que vous avez déjà 4 cartes en main, elle restera sans effet. Si vous l'utilisez alors que vous avez 3 cartes en main, vous ne piochez qu'une carte supplémentaire.



Dragon (jaune)

Cette capacité ne peut être utilisée qu'**au début de votre tour**, avant d'effectuer votre première action. Lorsque vous l'utilisez, vous pouvez **immédiatement défausser autant de cartes** que vous le souhaitez, de votre réserve ou de votre main. Puis, **vous piochez un nombre de cartes égal** au nombre de cartes défaussées. Si votre main était constituée de plus de 2 cartes grâce à l'utilisation de la capacité spéciale violette, vous piochez jusqu'à retrouver le nombre exact de cartes qui constituaient votre main.

Il est possible d'utiliser cette capacité avant de déclencher un tour modifié.



Bol de riz (vert)

Cette capacité spéciale ne peut être utilisée qu'au cours d'une action **Construire une colonne** ou **Construire un toit**. Lorsque vous l'utilisez, vous pouvez **immédiatement jouer 2 cartes de la même couleur** pour construire **1 colonne de la couleur de votre choix** (tout en respectant la charte des couleurs). Exemple : vous jouez 2 cartes rouges pour construire 1 colonne jaune.

Si vous utilisez cette capacité pour construire un sommet lors d'une action **Construire un toit**, vous ne pouvez remplacer qu'une seule des deux colonnes. Pour la 2^e colonne, vous devez jouer une carte de la couleur imposée. Exemple : pour construire un sommet jaune, il faut normalement jouer 2 cartes jaunes. Avec cette capacité, vous pouvez utiliser 1 carte jaune et, par exemple, 2 cartes bleues ou 2 cartes rouges.



Bouddha (bleu)

Cette capacité spéciale ne peut être utilisée qu'au cours d'une action **Construire une tuile pagode** ou **Construire un toit**. Lorsque vous l'utilisez, vous pouvez jouer **2 cartes de la même couleur** pour construire **1 tuile pagode de la couleur de votre choix** (tout en respectant la charte des couleurs). Exemple : vous jouez 2 cartes vertes pour construire 1 tuile pagode violette.



Lanterne (rouge)

Cette capacité spéciale peut être utilisée à **tout moment** durant votre tour. Votre limite de construction pour ce tour passe de 3 à 4 colonnes.

Fin de partie.

La fin de partie est déclenchée dès que **3 pagodes** ont été **entièrement construites** (c'est-à-dire, après la construction du **3^e toit**). Le joueur actif finit son tour normalement. Si le possesseur du **jeton premier joueur** met fin à la partie, alors son adversaire joue un autre tour, afin que chacun ait joué le même nombre de fois. Il est ainsi possible de terminer la construction d'autres pagodes au cours de ce tour.

Le joueur ayant marqué **le plus de points** gagne la partie. En cas d'égalité, les deux joueurs partagent la victoire.

Remarques diverses

Pose des cartes

Si vous respectez les conseils de pose donnés dans les paragraphes décrivant les actions, il vous sera facile de visualiser le nombre de colonnes construites au cour du tour. En effet, les **cartes jouées verticalement** correspondent aux colonnes alors que les **cartes jouées horizontalement** correspondent aux tuiles pagode.

Fluidité de la partie

Pour rendre le jeu plus fluide, vous pouvez convenir de jouer en une fois toutes vos cartes du tour avant de procéder aux constructions et de conclure par le décompte des points. Poser correctement les cartes sera particulièrement utile dans ce cas. Remarque très importante : effectuez le décompte des points avant de défausser les cartes !

Colonnes illimitées

Le nombre de colonnes présentes dans la réserve générale est théoriquement illimité. Une situation de pénurie peut survenir dans de très rares cas. Si tel est le cas, remplacez les colonnes manquantes par des colonnes d'une autre couleur.

Tuiles pagodes limitées

Contrairement au nombre de colonnes, le nombre de tuiles pagodes est limité. Il peut ainsi arriver qu'une construction nécessite une tuile pagode dont la couleur est épuisée. Dans ce cas, il n'est pas possible de poursuivre la construction de cette pagode. Toutefois, elle compte comme une pagode **entièrement construite** au regard des conditions de fin de partie.

Partie rapide

Pour une partie **rapide**, **réduisez d'1 étage** la taille finale d'une pagode. Le **3^e étage** est donc le dernier étage à pouvoir recevoir des colonnes. La **3^e tuile pagode** est le toit, surmontée du **sommet**. Le sommet ne rapporte que **4 points** dans ce type de partie. La fin de partie est toujours déclenchée une fois la 3e pagode entièrement construite.

Partie d'initiation.

Pour **découvrir le jeu**, ou pour pouvoir jouer avec des enfants, il est possible de jouer une partie sans utiliser les capacités spéciales du plateau Architecte.

Rappel des décomptes

Colonnes du 1 ^{er} étage	1 point
Colonnes du 2 ^e étage	2 points
Colonnes du 3 ^e étage	3 points
Colonnes du 4 ^e étage	4 points
tuile pagode	1 point + capacité spéciale
sommet	5 points

Credits

Auteur : Arve D. Fühler · **Illustrations :** Arve D. Fühler · **Graphismes :** Arve D. Fühler, Hans-Georg Schneider · **Réalisation:** Thygra Spiele
Traduction française : Erwann Dréan

Pegasus Spiele remercie tous les joueurs ayant testé le jeu à l'Hippodice Club, et qui ont permis à Pagode de remporter le prix du meilleur jeu pour 2 joueurs en 2013, sous le nom de "Die Pagoden von Dra Chen".

Sous licence de Pegasus Spiele © 2016 par Pegasus Spiele GmbH, Allemagne, www.pegasus.de Tous droits réservés. Distribution exclusive de l'édition française par Matagot, 96 rue de Miromesnil, 75008 Paris. La réimpression ou l'édition des règles, composants de jeu ou illustrations est interdite sans autorisation préalable.

