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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Testeurs

Merci aux testeurs du jeu (par ordre alphabétique) :
Karcagi Enikő, Karcagi Páné, Karcagi Péter, Kiss Tamás, Lázár Aurél, Neher András, Ranga Péter, Pálfi Gábor, Pintér Roland, Spankovics Tamás, Susovics Róbert, Orosz Ákos, Ősz Olivér, Varga Zoltán, Vér Adrienn

Créateurs

Règles hongroises : Csepi Balázs, Ősz Olivér, Karcagi Péter
Traduction anglaise : Karcagi Péter, Ősz Olivér
Traduction française : Jérôme Cousteils
Traduction allemande : Kiss Judit
Traduction espagnole : Dr. Szladek Emese
Préparation avant impression : Lázár Aurél
Imprimeur : Ningbo Eastar Game Manufacturing Co., Ltd (CHINA)

Auteur
Csepi Balázs

Illustration
Lázár Aurél

Édition

Éditeur : COGITATE GAMES LTD.
Adresse : 6 Ménes str H-5008 Szolnok
Tél : +36-30-2-444-111
E-mail : hello@cogitategames.com
Site : www.cogitategames.com

La première édition du jeu « Tilting at Windmills » a été imprimée en 2500 exemplaires. Ce jeu est prévu pour l'utilisation personnelle uniquement. Ce jeu ou n'importe quelle partie de celui-ci ne peuvent pas être copiés sans l'accord écrit de Cogitate Games Ltd.
Copyright © 2017 Cogitate Games Ltd.
Tout droits réservés pour toutes les versions.

Tilting at Windmills

Csepi Balázs

Bataille des moulins à vent

Un chevalier et son fidèle écuyer marchent lentement sur une route poussiéreuse et désolée. À l'horizon, le soleil brûlant relie la terre au ciel. Seul le chant des grillons brise le silence entre les passagers. Le chevalier regarde vers le haut et aperçoit quelque chose dans le lointain. Ses yeux brillent d'excitation.

– Un nouveau géant ! Ma lance, vite ! – **crie le chevalier à son fidèle écuyer.**

– Mais Votre Grâce, c'est un moulin à vent ! – **répond l'homme trapu en contemplant la silhouette vacillante dans le lointain.**

BUT DE JEU

Gagner le plus de géants possible et ainsi remporter le plus de victoires (points de victoire). Ou bien forcer l'adversaire à avoir toutes ses lances brisées et à ce moment la victoire est remportée tout de suite.

PRÉPARATION
(variante originale)

Les cartes Pas sont mélangées (1) et chaque joueur en pioche quatre à garder en main. Les cartes Moulin à vent/Géant (2) sont mélangées et empilées face Moulin à vent cachée à côté du plateau de jeu (5). Chaque joueur pioche deux cartes Mission (3) aussi à garder en main. En plus, tous les deux joueurs reçoivent 7 cartes Lance (4) qui sont placées devant eux face lance intacte visible. Les deux plateaux (5) sont assemblés sur la table de manière à ce que les ponts se raccordent correctement. Le côté bouclier sert à la variante normale, le côté lance sert à la variante avancée (voir ci-après). Sur les plateaux respectifs, les pions rouge et bleu (6) sont placés sur les cases correspondant au nombre à deux chiffres visible sur la carte Géant (2) supérieure.

COMPOSANTS

(1) 30 cartes « Pas » du chevalier
30 cartes « Pas » de l'écuyer
(2) 15 cartes « Moulin à vent / Géant »
(3) 11 cartes « Mission »
(4) 14 cartes « Lance »
(5) 2 plateaux (chevalier, écuyer)
(6) 1 pion chevalier (bleu)
1 pion écuyer (rouge)

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent leurs cartes Pas à tour de rôle sur leurs côtés du plateau, c'est-à-dire les cartes Pas de Don Quichotte sont placées au-dessous du trajet du chevalier, celles de Sancho Panza sur l'autre. On avance le pion d'autant de cases que le nombre indiqué par la carte. Enfin, le joueur pioche autant de cartes pour qu'il en ait de nouveau 4 dans sa main (c.à.d. une carte dans la variante normale).

Les pions se rapprochent l'un de l'autre grâce aux cartes Pas. Si le pion finit sa course exactement sur la même case ou la case voisine ou bien si l'un des pions saute par-dessus l'autre, le tour est fini. En fonction du lieu de rencontre, le joueur qui a joué la dernière carte, remporte la carte Moulin à vent/ Géant supérieure :

1. Lorsque le chevalier et l'écuyer se rencontrent sur les deux bouts du pont ou sur le plateau de Sancho Panza, ça veut dire que le chevalier se rue sur un moulin à vent qu'il prend pour un géant. Le joueur place la carte devant lui face géant visible et il retourne autant de cartes Lance intactes que le nombre indiqué par la carte. S'il n'a pas suffisamment de carte ou s'il est à court de Lance intacte, l'autre remporte la victoire.
2. Lorsque tous les deux pions se rencontrent sur le côté du chevalier, l'écuyer arrive à arrêter Don Quichotte. Le joueur place devant lui la carte face Moulin à vent visible (il ne perd pas de lance).

Après que l'un des joueurs ait remporté la carte Moulin à vent / Géant supérieure, les pions sont placés sur les cases correspondant au nombre à deux chiffres indiqué par la carte suivante. Les cartes Pas sont empilées dans une défausse face visible. Lorsque la pioche est épuisée, la pile de défausse est mélangée et retournée pour former la nouvelle pioche.

Remarque: Le côté géant des cartes Moulin à vent / Géant vaut toujours plus de points, mais le joueur perd plus de lances aussi. On voit les points sur le côté géant dans le coin supérieur gauche. Les points du côté moulin à vent sont visibles dans le coin inférieur droit.

MISSIONS

Le joueur peut jouer une ou deux de ses cartes Mission lors de son tour si la condition de la mission est remplie. Cette action est indépendante des cartes Pas. En récompense, le joueur peut retourner des cartes Lance brisées ou remporter des points de victoire qui sont pris en compte dans le calcul à la fin du jeu.

Une carte Mission accomplie suppose de remporter certains points avec les cartes Moulin à vent / Géant.

FIN DU JEU

Il y a deux façons de finir la partie.

1. Dès qu'un des joueurs remporte la dernière carte Moulin à vent/Géant, il faut compter les points. C'est le joueur qui a le plus de points qui gagne le tour.
2. Si n'importe quel joueur brise toutes ses lances, c'est lui qui perd. On ne prend pas en compte si le joueur vient d'accomplir une mission et ainsi qu'il pourrait retourner des lances.

VARIANTE „ATTAQUE"

Les joueurs ne piochent pas de cartes Mission au début du jeu. Au lieu de 15 cartes Moulin à vent / Géant seul 5 à 10 cartes sont mélangées au hasard. Les joueurs définissent le nombre des cartes ce qui influence la durée de la partie.

VARIANTE „TACTIQUE"

Il faut retourner les plateaux du côté bouclier vers le côté lance après quelques tours. Cette variante donne de nouvelles possibilités tactiques aux joueurs. Sur le côté lance, on peut voir des panneaux à côté de certaines cases. Lorsque le pion finit sa course dessus, le joueur peut décider d'accomplir l'action correspondante.

Les actions des panneaux ne sont pas jouables, si le pion
- commence le tour sur la case donnée
- passe par la case
- arrive à reculons sur la case donnée
- rencontre l'autre pion

Toutes les règles de la variante normale s'appliquent.

TABLE DES SYMBOLES

PANNEAUX DE DON QUICHOTTE

Le joueur peut jouer une autre carte Pas dans les 3 cartes gardées dans sa main.

Le joueur peut avancer d'une ou deux cases n'importe quel pion (rapprochement)

Le joueur peut faire jeter toutes les cartes de son adversaire qui doit piocher 4 nouvelles cartes. Les cartes jetées sont mises dans la pile de défausse.

Le joueur peut retourner une carte Lance de la face brisée à la face intacte.

PANNEAUX DE SANCHO PANZA

Le joueur peut regarder les cartes dans la main de son adversaire (hors cartes Mission).

Le joueur peut remplacer n'importe quelle(s) carte(s) de sa main. Les cartes remplacées sont mises dans la pile de défausse.

Le joueur peut reculer d'une ou deux cases n'importe quel pion (éloignement).

Le joueur peut retourner deux cartes Lance de la face brisée à la face intacte.

VARIANTE TACTIQUE EXTRÊME

Au début du jeu, on place 4 cartes Pas face visible en ligne, à côté de la pioche. Lorsqu'un joueur doit piocher une carte, il en choisit une. La carte choisie doit être remplacée depuis la pioche.

L' Equipe Cogitate Games souhaite un bon jeu!