

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 (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

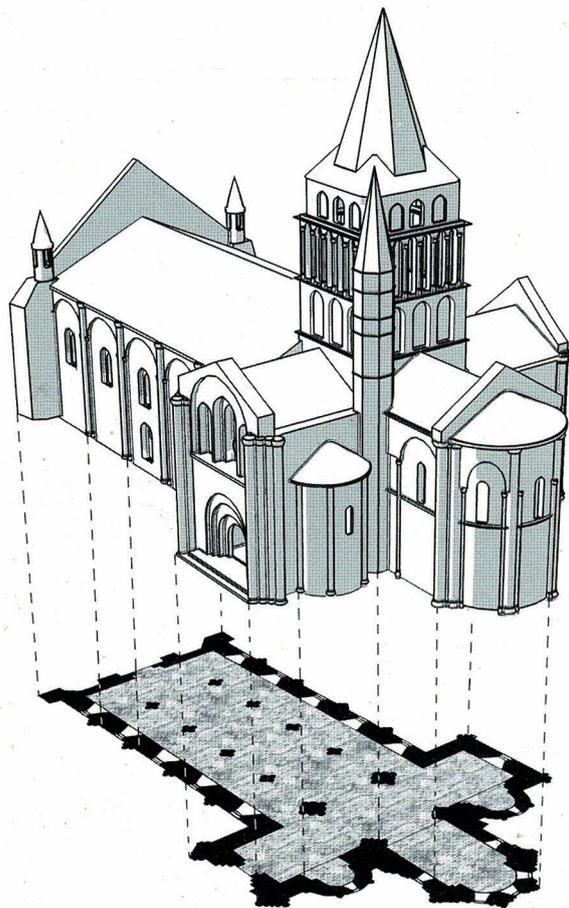
**escaleajeux@gmail.com**



Traduction de la carte « troubadour » :

Il s'agit d'un extrait du poème de Rigaut de Barbezieux (1170-1220 ?) intitulé « Je suis comme l'éléphant » :

*« Ainsi le serf chante en fin de course  
Se tourne et meurt aux cris des chasseurs,  
Ainsi je me tourne et m'offre à votre merci,  
Mais sans vous implorer si, de notre amour, vous vous  
souvenez. »*



*C'est en l'an de grâce 2007,  
que l'auteur, le sieur Bruce  
Krebs, a inventé et réalisé le  
présent jeu avec l'aide du  
Centre Régional d'Art  
Roman du Poitou-Charentes.*

**Troubadour**<sup>®</sup>  
ligne de créateurs Poitou-Charentes

**l'Art Roman se décline !**

[www.boutique-troubadour.com](http://www.boutique-troubadour.com)

## Le jeu de l'architecte du Moyen Âge

jeu conçu pour 2, 3 ou 4 joueurs

### Les règles du jeu

Le but de chaque joueur consiste à achever le plan de son église romane, et d'y entrer. Le sens du jeu est celui des aiguilles d'une pendule (invention du Moyen Âge).

Les « cartes du destin » sont placées, faces cachées, au milieu du plateau. Chaque joueur choisit une amorce de plan d'église romane située à chaque angle du plateau et place son pion devant, sur le parvis.

Ce jeu ne peut se pratiquer au-delà de quatre joueurs.

Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur tire obligatoirement un coup de dé pour faire avancer son pion.

### Comment commencer :

Un joueur tire un premier coup de dé.

Soit son pion tombe sur une case « bâtisseur », soit il tombe sur une case « architecte » (les cases de l'architecte sont reconnaissables par leur forme carrée et par le personnage représenté muni d'une grande équerre et d'une maquette d'église à ses pieds).

- Si le pion tombe sur une case « bâtisseur », le joueur s'y installe et confie le dé au joueur suivant.
- Si le pion tombe sur une case « architecte », le joueur s'y installe. Il doit ensuite tirer une carte du destin, celle située au-dessus du paquet, et exécuter la consigne prescrite.

Au bas de chaque carte une partie de plan d'église romane est dessinée. Le joueur pose cette carte sur l'amorce du plan dessiné sur le plateau qui lui fait face pour agrandir son plan. Il fera de même à chaque fois qu'il tirera une carte et construira ainsi le plan de son église romane.

Il s'agit bien d'un plan, non d'une construction, aussi une nouvelle carte tirée peut être insérée entre deux autres cartes déjà posées.

Si un joueur ne peut poser sur son plan une carte tirée, il doit la remettre sous le paquet des cartes du destin.

Un joueur ne peut refuser une carte qui peut agrandir son plan.

#### **Comment finir :**

Lorsqu'un joueur a clôturé le périmètre de son plan d'église romane, sa partie n'est pas finie ! Son pion doit poursuivre son chemin pour rejoindre son plan achevé et y entrer. Cette entrée marque la fin du jeu. En chemin, il tirera les cartes s'il tombe sur des cases « architecte » et en exécutera les consignes. Attention aux surprises !

#### **Qui gagne ?**

Celui dont le pion a rejoint son plan achevé quelque soit sa taille du plan. Les autres joueurs finiront leurs tours de dé et compteront le nombre de leurs cartes.

Si deux joueurs rejoignent leur plan d'église romane dans le même tour, chacun comptera le nombre de cartes qui constitue son plan. Le plus grand nombre de cartes désignera le vainqueur. Si le résultat est le même, les deux joueurs sont déclarés vainqueurs ex-æquo.

#### **Variante admise suivant l'âge des joueurs :**

Pour les jeunes enfants, les plans des églises, même très fantaisistes, sont acceptés. Pour les adolescents, les plans ne doivent comporter au plus qu'une seule croisée de transept. Pour les adultes, les plans doivent comporter une croisée de transept et un minimum de 5 travées de nef.

#### **Variante dite « de l'arbalète » :**

Une église de vingt mètres construite en vingt ans était un exploit de rapidité au Moyen Âge ; Il est possible de jouer avec deux dés pour aller plus vite. Plus vite encore ? Vous pouvez tirer une carte si votre pion passe au-dessus d'une case « architecte » même sans s'y arrêter. Encore-encore plus vite ? Les rôles des cases « bâtisseur » et « architecte » sont inversés...

#### **Variante dite « par équipage » :**

Pour respecter l'esprit « médiéval » du jeu, des équipes pourront être formées, mais elles devront être très déséquilibrées ; 3 contre 1 par exemple. Attention, les trois coéquipiers devront partir de la même case et entrer tous les trois dans l'église une fois celle-ci terminée.

#### **Variante dite d'« Aliénor » :**

Un jeu de 52 cartes remplace le dé ; Aliénor (la dame de cœur) vaut 11, toutes les autres têtes sont supprimées.

**Variante dite de « La plante »** (alias Henri II Plantagenêt) - Variante particulièrement pratiquée en Haute Saintonge – :

Un jeu de 52 cartes remplace le dé ; La plante (le roi de pique) vaut 11 (compter en marche arrière), toutes les autres têtes sont supprimées.

#### **Variante dite « de Guillaume le troubadour » :**

Il est possible de choisir un petit caillou, un coquillage, un clou ou autre fantaisie en remplacement d'un pion, même en cours de jeu. Evitez tout de même le fer à cheval ou tout objet plus grand qu'une case...

#### **Deux derniers conseils :**

- Il est possible de cumuler certaines variantes ou de n'en choisir aucune.
- Dans tous les cas, il vaut mieux se mettre d'accord avant de commencer à jouer...

#### *Informations concernant le graphisme du plateau de jeu :*

*Les églises photographiées aux quatre coins du plateau sont :*

- La façade de Notre-Dame-la-Grande de Poitiers dans la Vienne,
- la façade de « Saint-Pierre » d'Angoulême, en Charente,
- le chevet de Saint-Hilaire de Melle en Deux Sèvres
- le transept de Saint-Pierre d'Aulnay en Charente Maritime.

*Le graphisme des cases s'est inspiré des magnifiques bas-reliefs de l'abside de l'église d'Aulnay, (exceptés les cases « architecte »). Les sculptures, les modillons et les frises ont été réalisées à partir des éléments des églises de Saintes, Melle, Aulnay, Saujon, Merignac, Colombiers, Fontaine d'Ozillac, toutes situées en Poitou-Charentes.*