

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

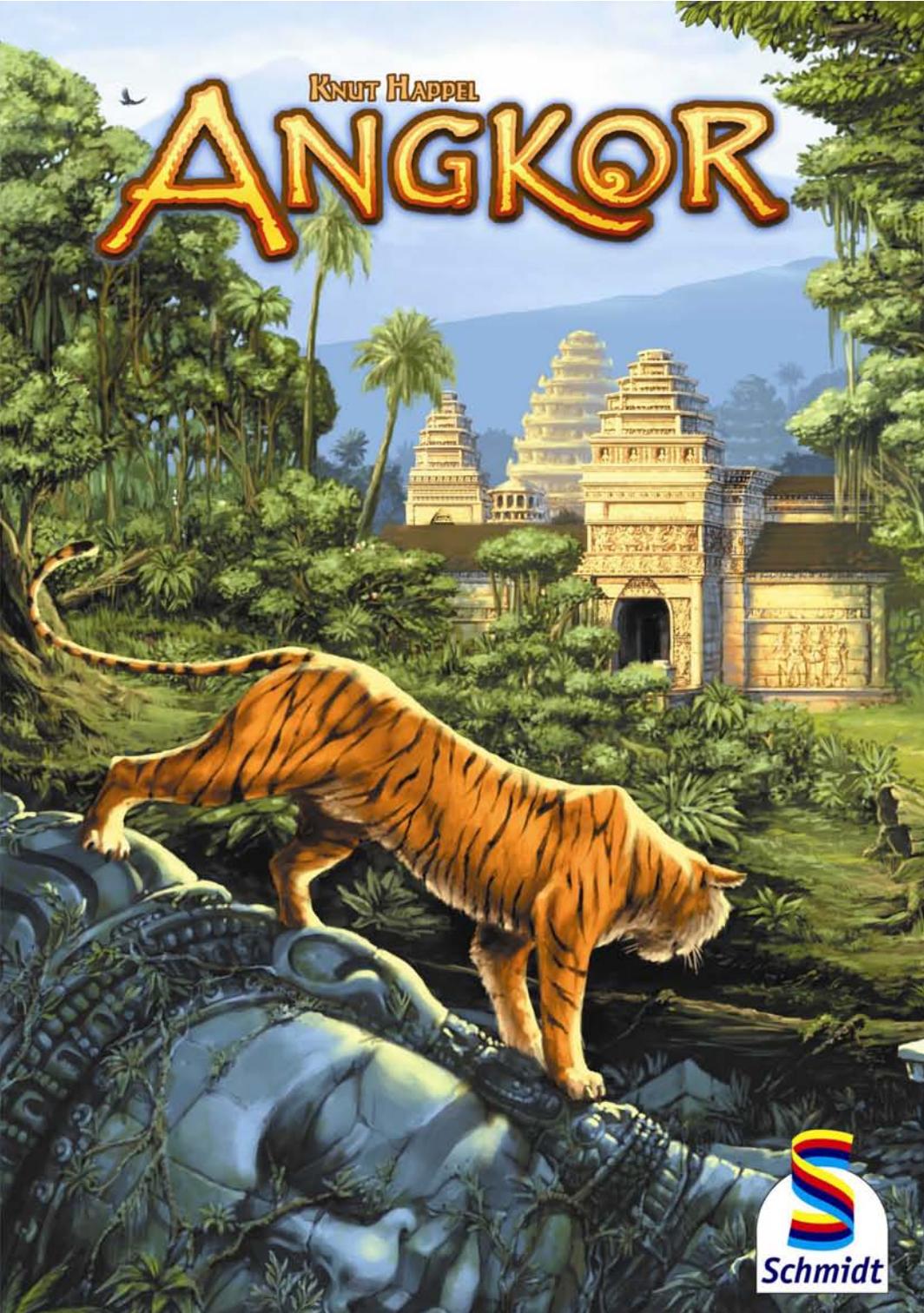
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



KNUT HAPPEL

ANGKOR



ANGKOR

Pour 2 - 4 joueurs à partir de 8 ans
De Knut Happel

Au XII^{ème} siècle fut construit " Angkor Wat ", le plus grand temple du monde. À cette époque, les souverains se considéraient comme des rois semblables aux dieux et chacun d'entre eux fit construire son propre temple, dédié à un dieu déterminé. Dans ces temples, les rois voulaient s'unir à leur dieu après leur mort. Mais la construction des temples n'était pas sans difficultés. Les ouvriers durent à tout moment interrompre les travaux, parce que la jungle envahissait sans cesse les temples et couvrait les édifices créés par les hommes. Seuls des fossés remplis d'eau pouvaient barrer le chemin aux plantes grimpantes.

Contenu

4 jungles

4 plateaux de jeu

4 paravents

108 cartes d'Angkor: jungle : 40, eau : 19, cours intérieures : 20 (1 point), pagodes : 16 (2 points) , temples : 8 (3 points), princesses : 5

12 pions en bois: 4 tigres (orange), 4 puits (bleu), 4 statues (gris)

But du jeu

Chaque joueur essaie d'agrandir son propre temple. On construit des cours intérieures, des pagodes et des temples sur son plateau de jeu, en commençant par les temples imprimés.

En même temps, chaque joueur essaie de faire envahir par la jungle les sites des temples des autres joueurs pour en diminuer la valeur.

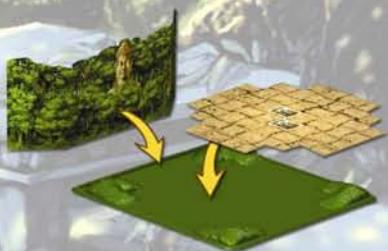
À la fin de la partie, chaque joueur reçoit des points imprimés pour les cartes se trouvant sur son plateau de jeu qui ne sont pas couvertes. En outre, les tigres, les puits et les statues rapportent eux aussi des points.

Le joueur qui possède le site de temple de la plus grande valeur gagne la partie.

Les préparatifs

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, on doit soigneusement détacher les pièces de la planche prédécoupée et placer à chaque fois un plateau de jeu dans chaque jungle.

Chaque joueur reçoit une jungle (avec un plateau de jeu) et un paravent de son choix. Introduisez le paravent dans la fente prévue à cet effet au bord de la jungle.



En outre, chaque joueur prend un tigre, un puits et une statue et les place à côté de son paravent. S'il y a des pions restants, on les remet dans la boîte du jeu.

Quand on joue à trois joueurs, on remet 4 cartes d'eau dans la boîte du jeu, et s'il y a seulement deux joueurs, on en remet 8. Dans la partie à quatre, vous avez besoin de toutes les cartes.

Placez toutes les cartes restantes au milieu de la table, face cachée. Chaque joueur en pioche 5 et les places derrière son paravent.

Si un joueur pioche une princesse (ou plusieurs), il la (les) remet au milieu de la table, face cachée, et les mélange avec les autres cartes qui s'y trouvent encore. Ensuite, il en pioche une nouvelle (ou plusieurs).



Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant son tour, on exécute les actions suivantes :

A. Placer deux cartes sur les plateaux de jeu et

B. Piocher deux nouvelles cartes, face cachée, et les placer derrière le paravent.

A. Placer des cartes

On peut placer les deux cartes sur le même plateau de jeu ou sur des plateaux de jeu différents.

Les cours intérieures rapportent 1 point, les pagodes 2 points et les temples 3 points. L'eau et la jungle ne rapportent des points que si on les combine avec des pions. Les cases vides sur le plateau de jeu ne valent rien.



On ne peut pas placer des cours intérieures, des pagodes, des temples et de l'eau que sur son propre plateau de jeu.

On ne peut pas placer les cartes de cour intérieure, de pagode, de temple ou d'eau qu'à côté d'une carte qui n'indique pas de jungle - c'est-à-dire à côté d'une cour intérieure, d'une pagode, d'un temple ou de l'eau.

On peut fournir ces cartes horizontalement, verticalement ou bien diagonalement.



Les deux temples déjà imprimés sur les plateaux de jeu comptent comme des cartes de temple déjà placées.



On ne peut placer des cartes de jungle que sur des plateaux de jeu des autres joueurs.

Le bord d'une carte de jungle doit toujours toucher à un bord extérieur du plateau de jeu ou à une carte de jungle qui se trouve déjà sur le plateau de jeu.

On peut fournir les cartes de jungle horizontalement, verticalement mais **pas diagonalement**.



Selon les règles de placement détaillées ci-dessus, on peut placer des cartes aussi sur d'autres cartes (et sur des temples imprimés sur le plateau de jeu). On couvre alors la carte qui se trouve au-dessous de sorte qu'elle perd sa valeur.

Exception importante :

On ne peut jamais placer d'autre carte sur une carte d'eau.



Exemple

Le joueur A couvre un temple et une pagode sur le plateau de jeu du joueur B en utilisant deux cartes de jungle.



Le joueur B réagit en plaçant une cour intérieure sur l'une des cartes de jungle et une carte d'eau sur l'autre.



Il y a une limite de 4 cartes de jungle par tour : après qu'un joueur a joué son tour, les autres joueurs peuvent seulement placer à eux tous un maximum de 4 cartes de jungle sur son plateau de jeu jusqu'à ce que ce soit de nouveau son tour.

Dans le très rare cas où le site du temple d'un joueur serait complètement couvert de jungle, ce joueur peut placer une nouvelle carte sur une case quelconque.

B. Piocher de nouvelles cartes

Si un joueur utilise deux cartes pendant son tour (c'est-à-dire aucun pion), il pioche deux nouvelles cartes de la réserve face cachée. Il les place derrière son paravent de manière à ce qu'à la fin de son tour, il ait toujours cinq cartes derrière son paravent.

À chaque fois qu'un joueur pioche une princesse (ou plusieurs), il la met de côté, face visible. En remplacement, le joueur pioche à chaque fois une autre carte pour sa réserve, face cachée. Quand un joueur pioche la cinquième princesse, la partie se termine.

Ensuite, c'est le tour du joueur suivant. Celui-ci place deux cartes selon les règles détaillées ci-dessus (ou utilise des pions), pioche deux nouvelles cartes et ainsi de suite.

Des points spéciaux : tigre, puits et statue

Pendant son tour, un joueur peut mettre un ou deux de ses pions en jeu aussi longtemps qu'ils se trouvent encore à côté de son paravent. Il place donc son pion sur une case libre de son plateau de jeu.

Le placement d'un pion remplace celui d'une carte. Si un joueur veut par exemple placer son tigre, il ne peut placer qu'une seule carte pendant ce tour et ne pioche ensuite qu'une seule nouvelle carte. Au cas où un joueur place deux pions, il ne pose pas de carte pendant ce tour, ni n'en pioche de nouvelle.

Les tigres, les puits et les statues restent sur les plateaux de jeu jusqu'à la fin de la partie. Ils rapportent des points à leur propriétaire pour des cartes déterminées directement avoisinantes ou reliées à ce pion.



La statue rapporte 1 point par carte de cour intérieure avoisinante ou directement reliée.



Le tigre rapporte 1 point par carte de jungle avoisinante ou directement reliée.



Le puits rapporte 1 point par carte d'eau avoisinante ou directement reliée.

Les liaisons diagonales ne comptent pas.

On ne peut pas placer de cartes sur des pions. On peut donc utiliser les pions pour bloquer la jungle.



Fin de la partie

Au moment où un joueur pioche la cinquième princesse, la partie est immédiatement finie.

Les joueurs comptent leurs points (cartes face visible et pions). Le joueur qui a obtenu le plus de points a gagné.

Exemple d'évaluation :

Cours intérieures (5 cartes à 1 point) :

5 (plus 5 points de plus pour sa statue) = 10 points

Pagodes (3 cartes à 2 points) :

= 6 points

Temples (3 cartes à 3 points) :

= 9 Points

Eau : 4 points supplémentaires pour son puits

= 4 points

Jungle : 6 points supplémentaires pour son tigre

= 6 points

Le joueur a obtenu 35 points au total.



ANGKOR

per 2 - 4 giocatori dai 8 anni in su
di Knut Happel

Nel XII secolo d.C. fu costruita "Angkor Wat", la più grande città templare del mondo. A quei tempi i sovrani si consideravano dei re-dèi, e ognuno faceva erigere il proprio tempio che veniva consacrato ad una certa divinità. In esso i re volevano, dopo la loro morte, unirsi col proprio dio.

Ma la costruzione dei templi si mostrò difficoltosa. Ripetutamente i lavori dovettero essere interrotti perchè la foresta vergine minacciava i templi e ricopriva gli edifici costruiti da mano d'uomo. Solo dei fossati d'acqua, costruiti in fretta, furono capaci di fermare la giungla soffocatrice.