

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 ★★☆☆ modulaire 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

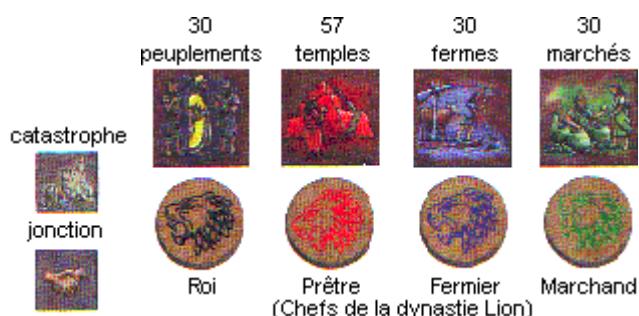
escaleajeux@gmail.com



LE TIGRE & L'EUPHRATE

Éléments de jeu:

Le plateau de jeu
 153 tuiles "civilisation"
 8 tuiles "catastrophe"
 1 tuile "jonction"
 6 monuments de bois
 16 chefs (4 de chacune des quatre dynasties)
 140 cubes "points de victoire"
 (20 petits et 15 gros de chacune des quatre couleurs)
 10 cubes "trésors", en bois blanc
 4 écrans
 1 sac
 Le livret de règle
Je sais, tuile, c'est du français, mais je trouve quand même cela plus joli que plaque.



Préparation

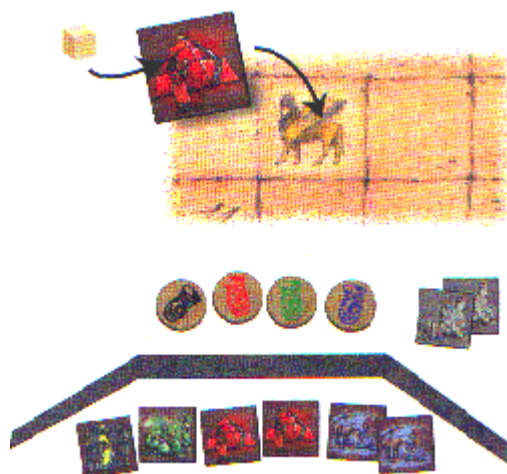
Avant la première partie, assemblez les monuments comme indiqué dans les règles allemandes.

Placez un temple et un trésor sur chacune des dix cases de la carte signalées par un sphinx ailé. Les tuiles civilisations restantes sont mises dans le sac.

Chaque joueur choisit une dynastie, représentée par un symbole, et prend les quatre chefs portant ce symbole. Il place ses chefs, ainsi que deux tuiles catastrophe, devant son écran. Chacun pioche ensuite six tuiles civilisation dans le sac et les place derrière son écran, cachées aux autres joueurs. Chaque joueur est distingué non par une couleur mais par un symbole. Tous les joueurs utilisent donc toutes les couleurs.

Les chefs, écrans et tuiles catastrophe non utilisés sont retirés du jeu. Les points de victoire, les monuments et la tuile jonction sont placés à côté de la carte.

Dans les règles, les termes "adjacent" ou "à côté" désignent toujours des tuiles ou chefs se trouvant sur des cases ayant un côté commun. Des tuiles ou chefs se trouvant sur des cases se touchant seulement par un angle ne sont pas adjacents.



But du jeu

Chaque joueur doit développer sa civilisation dans quatre domaines distincts: le peuplement, les temples, les fermes et les marchés. Pour cela, les joueurs vont utiliser leurs chefs sur la carte, créer et étendre des royaumes, bâtir des monuments et résoudre des conflits, gagnant ainsi des points de victoire dans les quatre domaines. Le vainqueur sera celui qui aura su développer une civilisation équilibrée, n'ayant de faiblesse dans aucun domaine.

Royaumes et territoires

Le terme "royaume" a dans ce jeu un sens précis.

Durant la partie, des chefs et des tuiles civilisation sont placés faces visibles sur la carte. Les tuiles civilisation et chefs adjacents (jointés par un côté, non par un angle) constituent un territoire.

Un territoire dans lequel se trouve au moins un chef est un royaume. Il peut y avoir dans un même royaume plusieurs chefs d'un même joueur ou de joueurs différents. Le royaume grandit par la pose de tuiles civilisation ou de chefs ; il peut être réuni à un autre royaume ou, parfois, être divisé. Tant que tous les chefs présents dans un royaume sont de couleurs différentes, tout se passe bien. Dès que deux chefs de même couleur sont réunis dans le même royaume, il y a conflit.



Déroulement de la partie

Chacun joue à son tour, en sens horaire. Le joueur dont c'est le tour peut effectuer, dans l'ordre de son choix, jusqu'à deux actions. Il est permis de faire deux fois la même action.

Les actions sont:

- ♦ **Placer ou déplacer un chef**
- ♦ **Placer une tuile civilisation**
- ♦ **Poser une catastrophe**
- ♦ **Changer jusqu'à six tuiles civilisation**

♦ Placer ou déplacer un chef

Chaque joueur dispose de quatre chefs : un Roi (noir), un Prêtre (rouge), un Fermier (bleu) et un Marchand (vert). On ne peut placer et déplacer que ses propres chefs.

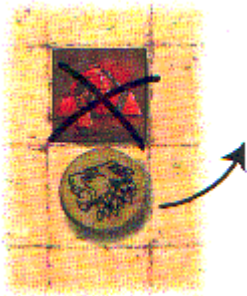
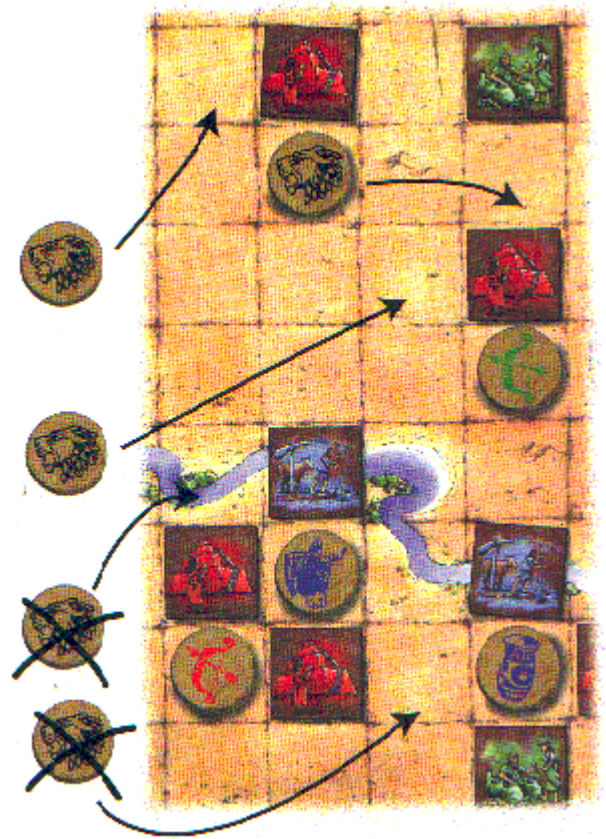
On peut placer sur la carte un chef pris devant son écran, déplacer un chef déjà présent sur la carte, et même reprendre un chef se trouvant sur la carte.

Un chef ne peut être placé que sur une case vide.

Un chef doit toujours être placé à côté d'un temple (sur une case adjacente).

Un chef ne peut pas être placé sur une rivière.

Un chef ne peut pas être placé sur une case qui réunirait deux royaumes.



Il peut arriver qu'en cours de partie des tuiles temples soient retournées ou retirées du jeu, faisant alors disparaître des temples. Lorsque le dernier temple à côté d'un chef disparaît, le chef est immédiatement repris par son propriétaire.

Placer un chef ne rapporte aucun point de victoire... mais il est impossible de gagner le moindre point de victoire si l'on n'a pas de chefs sur la carte.

◆ Placer une tuile civilisation

Au début de son tour, un joueur a six tuiles civilisation derrière son écran, à l'aide desquelles il va tenter d'étendre et de développer sa civilisation.

Une tuile civilisation est toujours prise derrière son écran et placée sur une case vide de la carte.

Les tuiles bleues ne peuvent être placées que sur les rivières.

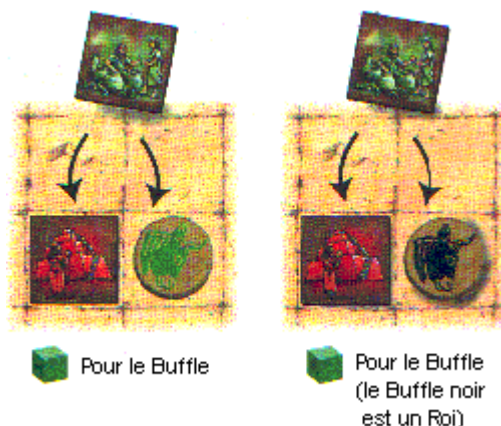
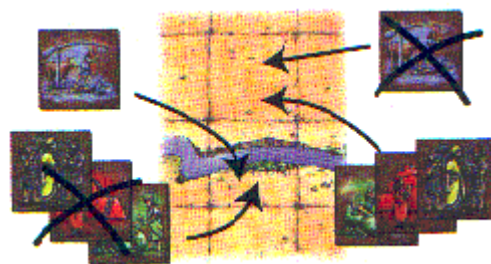
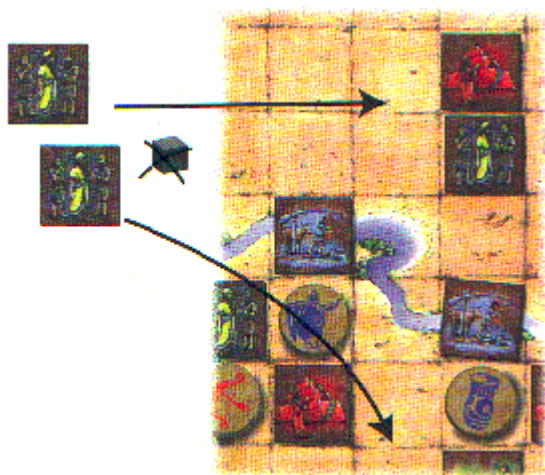
Les autres tuiles ne peuvent pas être placées sur les rivières.

La plupart du temps, la pose d'une tuile civilisation va entraîner l'attribution d'un point de victoire. Ce point de victoire est toujours de la couleur de la tuile civilisation.

Attribution du point de victoire

Lorsqu'une tuile civilisation est placée dans un royaume dans lequel se trouve un chef de la couleur correspondante, le possesseur de ce chef reçoit le point de victoire.

S'il n'y a pas dans le royaume de chef de la couleur de la tuile civilisation, mais s'il y a un roi (chef noir), alors c'est le propriétaire de ce roi qui reçoit le point de victoire.



S'il n'y a ni chef de la couleur de la tuile civilisation, ni roi, alors aucun point de victoire n'est attribué. Il en va de même si la tuile n'est pas placée dans un royaume, ou si elle fait la **jonction entre deux royaumes**.

Les points de victoire sont placés par chaque joueur derrière son écran. Les petits cubes valent 1 point, les gros valent 5.

Une tuile civilisation placée ne peut plus être déplacée.

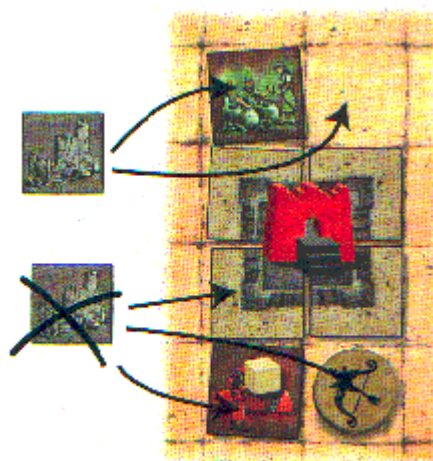
◆ Poser une tuile catastrophe

Au début de la partie, chaque joueur a reçu deux tuiles catastrophe.

Une tuile catastrophe doit être jouée sur une case vide, ou au dessus d'une tuile déjà sur la carte, cette dernière étant alors retirée du jeu.

Une tuile catastrophe ne peut pas être jouée sur une case où se trouve un trésor, un monument ou un chef.

Lorsqu'elle est posée, une tuile catastrophe interrompt la liaison entre les chefs et/ou les tuiles présents sur la carte. La pose d'une tuile catastrophe peut donc provoquer la division d'un royaume en deux parties, voire plus. Si une catastrophe détruit le dernier temple voisin d'un chef, ce chef est alors retiré de la carte et rendu à son propriétaire.



◆ Changer de une à six tuiles

Le joueur écarte, faces cachées, autant de tuiles qu'il le souhaite avant d'en piocher le même nombre dans le sac. Les tuiles écartées sont retirées du jeu.

Un joueur qui, comme première action, change des tuiles, peut bien sûr utiliser ses nouvelles tuiles pour sa seconde action.

Fin du tour d'un joueur

Lorsqu'un joueur a effectué ses actions, son tour est terminé. Si un ou plusieurs de ses chefs sont dans le même royaume qu'un monument, il peut recevoir des points de victoire supplémentaires (cf. Monuments). Il pioche ensuite des tuiles dans le sac pour en avoir de nouveau six derrière son écran. Si d'autres joueurs ont moins de six tuiles (cf. Conflits), ils en piochent également. Le tour passe alors au joueur suivant.

Conflits, Construction de monuments et Attribution des trésors sont décrits plus loin. Ces événements peuvent intervenir à la suite des actions **Placer ou déplacer un chef** ou **Placer une tuile**. Ils font alors partie intégrante de l'action, qui n'est considérée comme terminée que lorsque l'événement a été appliqué.

Conflit

Un conflit est dû aux actions **placer** ou **déplacer un chef** ou **placer une tuile civilisation**.

Il y a conflit lorsque plusieurs chefs de même couleur se trouvent dans le même royaume. Cela peut se produire dans deux cas :

1. **Un chef est placé dans un royaume où se trouve déjà un autre chef de même couleur**
2. **Deux royaumes sont reliés et dans le nouveau royaume ainsi créé se trouvent deux chefs de même couleur.**

Il n'est pas possible à un joueur de retirer alors son chef pour empêcher le conflit d'avoir lieu. La résolution du conflit dépend des tuiles présentes sur la carte, et éventuellement des autres tuiles que les joueurs décideront d'utiliser en renfort. Après résolution des conflits, aucun royaume ne doit contenir plusieurs chefs de même couleur.

1. Un chef est placé dans un royaume où se trouve déjà un autre chef de même couleur

Procédure :

Le joueur qui a placé le nouveau chef est l'attaquant. Le propriétaire du chef déjà en place est le défenseur. Chacun tire sa force des temples qui le soutiennent.

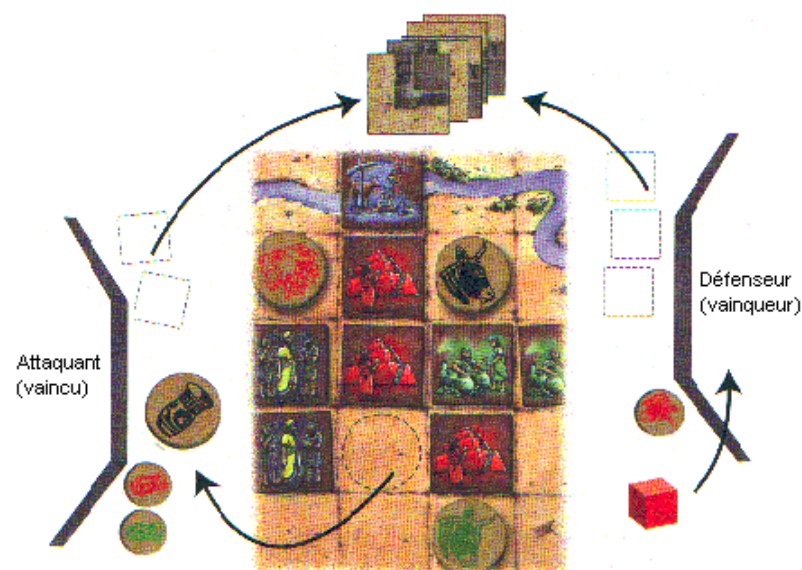
L'attaquant et le défenseur comptent les temples adjacents à leur chef respectif. Un même temple peut parfois être pris en compte pour les deux chefs.

L'attaquant peut ensuite déposer devant lui, en renfort, des temples pris derrière son écran.

Le défenseur peut ensuite faire de même. Chacun ne peut ajouter des renforts qu'une seule fois. (*voir variante anglaise*)

Celui ayant le nombre total de temples le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, le défenseur l'emporte.

Exemple : l'attaquant (poterie) a 2 temples à côté de son chef, le défenseur (buffle) n'en a qu'un. L'attaquant ajoute 2 temples, le défenseur 3. Les deux joueurs ont donc un total de 4 temples. Il y a égalité, c'est donc le défenseur qui l'emporte.



Conséquences du conflit:

- ◆ Le perdant reprend son chef, le chef du gagnant reste sur la carte.
- ◆ Le gagnant reçoit un point de victoire rouge.
- ◆ Tous les temples joués en renfort sont retirés du jeu, faces cachées.

Suite de l'exemple : le vainqueur reçoit un point de victoire rouge. Le perdant reprend son chef. Les 5 temples joués en renfort sont retirés du jeu, faces cachées.

2. Deux royaumes sont reliés et dans le nouveau royaume ainsi créé se trouvent deux chefs de même couleur

La pose d'une tuile civilisation (mais pas celle d'un chef) peut entraîner la jonction, et donc la réunion, de deux royaumes. Il est interdit de réunir plus de deux royaumes à l'aide d'une seule tuile.

La pose d'une tuile réunissant deux royaumes n'entraîne pas l'attribution de point de victoire.

La tuile "**jonction**" est placée, pour servir de repère, sur la tuile ayant réuni les deux royaumes.

S'il n'y a pas deux chefs de même couleur dans le nouveau royaume, la tuile de jonction est retirée aussitôt, car aucun conflit ne se produit. En revanche, s'il y a plusieurs chefs de la même couleur, il y a un conflit. S'il y a plusieurs conflits, le joueur ayant posé la tuile décide de l'ordre dans lequel ils sont résolus.

Procédure:

Si l'un des chefs impliqués dans le conflit appartient au joueur ayant posé la tuile réunissant les deux royaumes, alors ce joueur est l'attaquant, et son adversaire le défenseur. Sinon, le premier joueur impliqué dans le conflit, en sens horaire, après celui qui a posé la tuile est l'attaquant. Chacun des chefs en conflit tire sa force des partisans (tuiles de la couleur en jeu) qui le soutiennent.

L'attaquant et le défenseur comptent les partisans des chefs impliqués dans le conflit se trouvant dans leur royaume "initial", d'avant la réunion. Toutes les tuiles de ce type, et pas seulement celles adjacentes aux chefs, sont prises en compte.

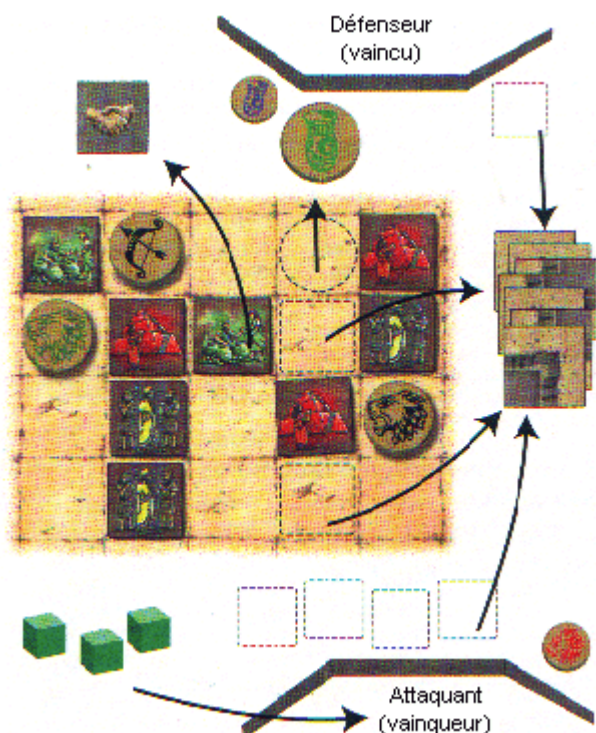
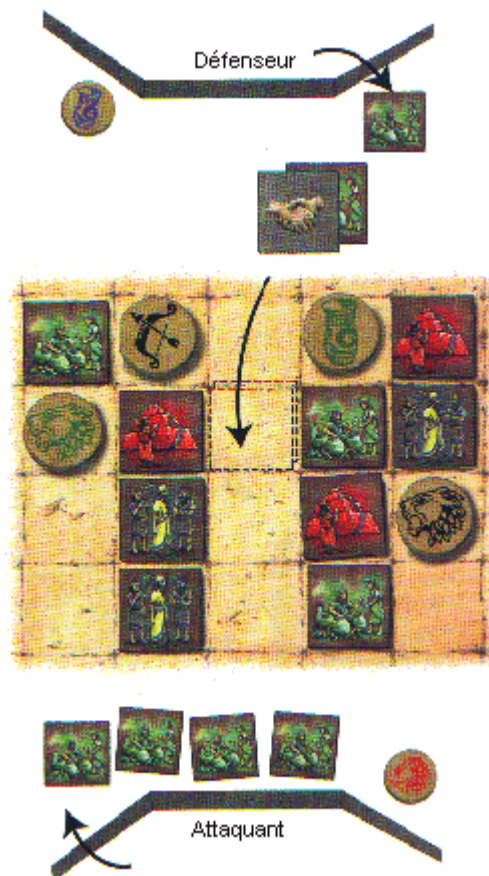
Le conflit se poursuit ensuite comme dans le cas précédent.

L'attaquant, puis le défenseur, peuvent ajouter en renfort des partisans pris derrière leur écran. Chacun ne peut ajouter de renforts qu'une seule fois.

Celui ayant le nombre total de partisans le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, le défenseur l'emporte.

Exemple : La réunion des royaumes entraîne deux conflits, l'un entre les marchands et l'autre entre les rois. Le joueur (nous supposons que c'est le lion) ayant posé la tuile réunissant les royaumes décide que l'on commencera par les marchands. L'attaquant (le lion) a un partisan (tuile marché) dans son royaume, et décide d'en ajouter quatre pris derrière son écran. Le défenseur a deux partisans dans son royaume et décide d'en ajouter un en renfort, bien que cela ne suffise pas à changer l'issue du combat. Cela lui permet en effet de se défausser d'une tuile qui ne lui est pas utile pour en piocher une autre.

L'attaquant a un total de 5, le défenseur de 3. L'attaquant est vainqueur.



Conséquences du conflit:

- ♦ Le perdant retire de son royaume initial son chef et tous ses partisans.
- ♦ Le vainqueur reçoit **un point de victoire pour le chef vaincu**, ainsi qu'**un point supplémentaire pour chaque partisan retiré** par le perdant (les renforts pris derrière l'écran ne sont pas pris en compte).
- ♦ Le perdant récupère son chef. Celui du vainqueur reste sur la carte.
- ♦ Les partisans du perdant, ainsi que les renforts du gagnant, sont retirés du jeu, faces cachés.
- ♦ **Exception** : après un conflit entre deux prêtres, les partisans (temples) sur lesquels se trouve un trésor, ou à côté desquels se trouve un chef n'ayant pas pris part au conflit, restent sur la carte. Les points de victoire ne sont attribués que pour le chef et les partisans effectivement retirés de la carte.

Lorsqu'une tuile est retirée de la carte, cela peut provoquer la division d'un royaume. Il se peut que des chefs qui étaient en conflit se retrouvent alors dans des royaumes distincts. Il n'y a alors plus de conflit.

En revanche, si après qu'un premier conflit a été résolu, il y a encore des chefs de même couleur dans le royaume, on doit alors résoudre le second conflit. Une fois que tous les conflits ont été résolus, la tuile de jonction est retirée de la carte et placée à côté de la carte.

Suite de l'exemple : Le perdant reprend son chef vert et retire ses deux partisans de la carte. Le vainqueur reçoit trois points de victoire verts. Les 5 renforts utilisés, ainsi que les deux partisans du perdant, sont retirés du jeu.

Après le conflit, le royaume est divisé en deux. Le second conflit, entre les rois, n'a plus lieu d'être. La tuile de jonction est retirée et l'action prend fin.

En résumé

Si un chef est placé dans un royaume où se trouve déjà un autre chef de même couleur, il y a **conflit interne**, et ce sont les **temples** qui en déterminent l'issue. Si deux royaumes sont réunis pour en constituer un plus grand dans lequel se trouvent deux chefs de même couleur, il y a **conflit externe** et ce sont les partisans(**tuiles de la couleur du chef**) qui en déterminent l'issue.

Construction de monuments

Elle est toujours due à l'action placer une tuile civilisation.

Il y a six monuments, chacun d'entre eux étant de deux couleurs différentes. Les monuments sont mis en jeu de la manière suivante:

Lorsqu'un joueur place une tuile civilisation qui termine un carré de quatre tuiles identiques, il peut retourner ces quatre tuiles, faces cachées, et placer au-dessus d'elles un monument. La couleur des quatre tuiles retournées doit obligatoirement être l'une des deux couleurs du monument. S'il n'y a plus de monument disponible avec cette couleur, alors aucun monument ne peut être construit dessus et les tuiles ne peuvent pas être retournées.

Si le placement de la quatrième tuile entraîne un conflit, ce conflit doit être résolu avant de pouvoir bâtir un monument. Si, après résolution du conflit, les quatre tuiles identiques sont toujours en place, alors le joueur dont c'est le tour peut bâtir un monument.

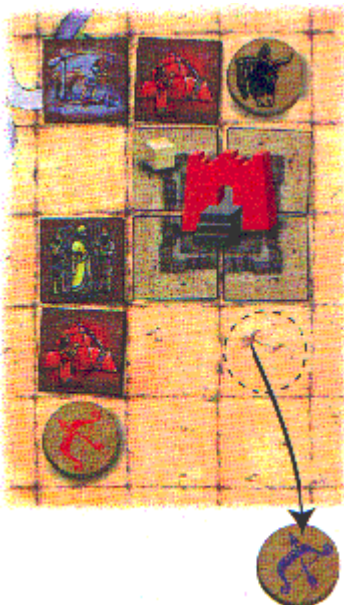
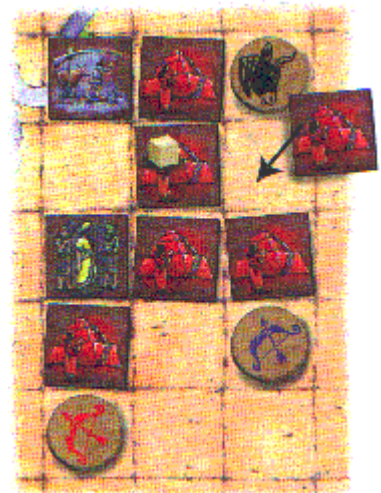
Si le joueur qui place la quatrième tuile d'un carré décide de ne pas bâtir de monument à son tour de jeu, alors les tuiles restent faces visibles et aucun monument ne pourra plus tard être construit, ni par lui, ni par un autre joueur, sur ce carré.

Les quatre tuiles faces cachées sont toujours là, et font donc toujours partie d'un territoire ou d'un royaume, et joignent les uns aux autres les tuiles et chefs adjacents. Ces quatre tuiles perdent cependant leurs autres fonctions, et ne peuvent par exemple plus être utilisées comme partisans lors des conflits.

Une fois bâti, un monument ne peut pas être détruit.

Lorsque quatre temples sont retournés pour bâtir un monument, si un trésor se trouvait sur l'un d'entre eux, il reste en place sur la tuile face cachée. En revanche, si un chef qui était à côté de l'un de ces temples se retrouve sans aucun temple adjacent, il est retiré de la carte et récupéré par son propriétaire.

Exemple: Lorsque les quatre temples sont retournés, l'Archer bleu se retrouve sans temple à ses côtés. Il est donc récupéré par son propriétaire.



Les monuments génèrent des points de victoire

À la fin de son tour, le joueur regarde si un ou plusieurs de ses chefs sont dans le même royaume que des monuments de même couleur. Chaque fois que c'est le cas, le joueur reçoit **un point de victoire de la couleur** en question. Chaque monument, ayant deux couleurs, peut donc générer au maximum deux points de victoire.

Contrairement à ce qui se passe lors de la pose d'une tuile, un roi (chef noir) ne reçoit de points de victoire que s'il est dans le même royaume qu'un monument noir.

Suite de l'exemple :

A la fin de son tour, le Buffle reçoit un point de victoire noir.

A la fin de son tour, l'Archer recevra un point de victoire rouge.

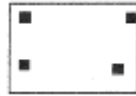
Attribution d'un trésor

L'attribution d'un trésor est due aux actions **placer ou déplacer un chef** ou **placer une tuile civilisation**.

Au début de la partie, dix trésors ont été placés sur les dix premiers temples de la carte. Ils sont attribués aux joueurs de la manière suivante :

Si, à la fin d'une action d'un joueur, un royaume contient plusieurs trésors, alors le joueur qui contrôle le Marchand (chef vert) de ce royaume s'empare de tous ces trésors, sauf un.

Il peut laisser le trésor de son choix mais doit obligatoirement, s'il le peut, prendre les trésors situés aux quatre coins de la carte (voir schéma ci-contre).



S'il n'y a pas de Marchand dans le royaume, alors les trésors restent en place jusqu'à l'arrivée d'un Marchand.

Exemple: Le Lion place la tuile bleue. Le Buffle reçoit alors un point de victoire bleu. Le Lion prend ensuite un trésor car le marchand du royaume lui appartient. Il doit obligatoirement prendre le trésor du haut, qui est l'un des quatre trésors situés aux coins de la carte.

Chaque trésor est un point de victoire "joker". À la fin de la partie, son propriétaire pourra lui donner la couleur de son choix.



Fin du jeu et victoire

La partie se termine si à la fin du tour d'un joueur, il ne reste qu'un ou deux trésors sur la carte.

Elle se termine également si un joueur doit piocher des tuiles dans le sac alors qu'il n'en reste plus suffisamment pour qu'il en ait 6. Ce dernier cas peut se produire à la fin du tour d'un joueur, ou si un joueur veut effectuer l'action changer une à six tuiles.

Les joueurs soulèvent alors leurs écrans. Chacun compte son nombre de points de victoire dans la couleur où il en a le moins. Les trésors sont des points de victoire joker, qui peuvent prendre n'importe quelle couleur, au choix du joueur.

1.		11		11
2.		12		10
3.		10		11
4.		22		9

Le joueur qui a le plus de points de victoire dans sa couleur la plus faible est vainqueur. En cas d'égalité, les ex-æquo sont départagés par leur seconde couleur la plus faible, et ainsi de suite.

Exemple :

Le vainqueur est la poterie, avec 11 points de victoire dans sa couleur la plus faible.

Le lion et le buffle ont tous deux 10 points de victoire dans leur plus faible couleur, et 10 points également dans leur seconde plus faible. Ils sont donc départagés par leur troisième plus faible couleur, ou le lion a 12 points et le buffle 11.

Le lion est donc second, le buffle troisième.

L'arc, malgré ses 22 points noirs, est dernier.

Variante anglaise

Afin de d'éviter que des joueurs ne profitent des conflits pour défausser des tuiles sans effet sur le résultat du conflit, on peut adopter la règle suivante: l'attaquant ne peut ajouter de renforts dans un conflit que s'il obtient ainsi un score supérieur à celui du défenseur. Il ne peut pas jouer de renfort s'il n'a aucune chance de l'emporter. De même, le défenseur ne peut que jouer exactement le nombre de renforts nécessaires pour l'emporter en égalant le score de l'attaquant, ni plus, ni moins.

LE TIGRE & L'EUPHRATE

Préparation

1. Mettre en place le jeu comme indiqué dans les règles allemandes : 10 temples avec leur trésor.
2. Chaque joueur choisit une dynastie et place ses 4 chefs ainsi que 2 tuiles catastrophe devant son écran.
3. Chaque joueur tire **6 tuiles** qu'il place derrière son écran.
4. Les joueurs suivent la **séquence de jeu** (voir ci-dessous), dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que les conditions de **fin de la partie** (voir au verso) soient vérifiées.

Définitions

1. Chefs (par couleur) : **Roi (noir), Prêtre (rouge), Fermier (bleu), Marchand (vert)**
2. Tuiles de civilisation (par couleur) : **Population (noir), Temple (rouge), Ferme (bleu), Marché (vert)**
3. **Région** : réunion de deux ou plus tuiles et/ou chefs qui se touchent par un côté (pas par un coin).
4. **Royaume** : région qui contient au moins un chef.

Séquence de jeu

1. A son tour, le joueur peut réaliser **jusqu'à deux actions** (il peut n'en faire qu'une ou ne rien faire) :
 - A. **Placer (ou déplacer) un chef** :
 - 1 – On peut placer un chef sur une case libre, **sans rivière**.
 - 2 – On peut retirer un chef du plateau de jeu.
 - 3 – On peut déplacer un chef déjà présent sur le plateau d'une case vers n'importe quelle autre, en respectant les mêmes règles que si l'on plaçait un nouveau chef.
 - 4 – Un chef qui est placé ou déplacé vers une case libre **doit** toucher un temple.
 - 5 – Un chef ne peut pas réunir (ou joindre) deux royaumes.
 - 6 – Si un chef est placé dans un royaume où se trouvait déjà un autre chef de la même couleur, les propriétaires de ces chefs doivent résoudre un **conflit interne** (voir au verso).
 - 7 – Si un chef ne se trouve plus à côté d'un temple, il retourne à son propriétaire (devant son écran).
 - B. **Placer une tuile civilisation**
 - 1 – Les tuiles bleues peuvent être posées **seulement** sur les rivières.
 - 2 – Les tuiles noires, rouges et vertes ne peuvent **pas** être posées sur les rivières.
 - 3 – Si une tuile de civilisation réunit deux royaumes, aucun point de victoire n'est gagné. Placez la tuile de jonction sur la tuile de civilisation, puis résolvez le conflit externe (voir au verso). Lorsque le conflit est résolu, enlevez la tuile de jonction.
 - 4 – Une tuile de civilisation ne peut pas joindre plus de 2 royaumes.
 - 5 – Si la tuile vient agrandir un royaume, attribuez éventuellement **1 P.V. (de la couleur)** suivant les règles :
 - a) Si le royaume comporte un chef de même couleur que la tuile, donnez 1 P.V. (de la même couleur) au propriétaire de ce chef.
 - b) Si le royaume ne comporte pas de chef de la même couleur que la tuile de civilisation, mais qu'il y a un Roi (noir), le propriétaire de ce Roi gagne 1 P.V. de la couleur de la tuile posée.
 - 6 – Aucun point n'est attribué quand une tuile de civilisation n'est pas posée dans un royaume.
 - 7 – Un joueur peut construire un monument (voir au verso) si la tuile qu'il vient de poser complète un carré avec 4 tuiles de même couleur.
 - C. **Poser une tuile catastrophe**
 - 1 – Une tuile catastrophe peut être posée sur une case vide ou sur une tuile de civilisation (ce qui provoque la destruction de cette tuile qui est retirée du jeu). La tuile catastrophe reste en place jusqu'à la fin du jeu.
 - 2 – On ne peut pas placer une tuile catastrophe sur une tuile couverte d'un monument ou d'un trésor, ni sur un chef.
 - 3 – Si une tuile catastrophe détruit le dernier temple qui était adjacent à un chef, ce dernier retourne à son propriétaire, devant son paravent.
 - 4 – Une tuile catastrophe interrompt la liaison entre les tuiles et/ou les chefs. Elle peut provoquer la scission d'un royaume en deux nouveaux royaumes, ou plus. On ne peut plus rien poser sur une tuile catastrophe.
 - D. **Echanger de 1 à 6 tuiles**
 - 1 – Un joueur peut défausser les tuiles de son choix prises de son paravent et en tirer le même nombre du sac.
 - 2 – S'il s'agit de sa première action, un joueur peut utiliser une tuile qu'il vient de tirer pour sa deuxième action.
2. **Fin d'une action**
 - A. Si un royaume contient deux trésors ou plus à la fin d'une action, le propriétaire du Marchand (vert) peut prendre tous les trésors de ce royaume sauf un.
 - B. Si parmi les trésors du royaume se trouve l'un des 4 trésors proches d'un coin, ce trésor doit être prélevé en priorité.
3. **Fin du tour**
 - A. **Les monuments rapportent des P.V.** pour les chefs d'une bonne couleur dans le même royaume (voir au verso).
 - B. Tous les joueurs qui ont moins de 6 tuiles complètent leur stock à 6.
 - C. On vérifie si le jeu n'est pas terminé (voir **Fin de la partie** au verso).

Conflit interne

1. Un conflit interne (ou intrusion) intervient quand le joueur dont c'est le tour (l'attaquant) place ou déplace un chef dans un royaume qui comportait déjà un chef de cette couleur.
2. Résolution du conflit
 - A. Les joueurs impliqués dans le conflit comptent les temples (rouges) **adjacents** à leur chef concerné.
 - B. L'attaquant peut accroître ce compte en posant devant son paravent de nouveaux temples qu'il prend derrière son paravent. Le défenseur peut ensuite agir de même. Cette possibilité n'est offerte qu'une fois aux joueurs. (Voir la variante anglaise en bas de page)
 - C. Le joueur qui a le maintenant le plus de temples l'emporte (en cas d'égalité, c'est le défenseur)
 - D. **Conséquences**
 - 1 – Le perdant enlève son chef du plateau.
 - 2 – Tous les temples posés en renfort (devant le paravent) sont écartés définitivement.
 - 3 – **Le vainqueur reçoit 1 P.V. rouge.**

Conflit externe

1. Un conflit externe intervient quand la pose d'une tuile de civilisation provoque la fusion de deux royaumes et que le nouveau royaume ainsi créé comporte des chefs de même couleur.
2. **Résolution du conflit**
 - A. Lorsqu'il y a deux conflits ou plus, le joueur dont c'est le tour choisit le conflit qui sera résolu en premier.
 - B. Si un chef du joueur actif est impliqué dans le conflit, ce joueur est alors l'attaquant ; sinon c'est le premier joueur impliqué dans le conflit à sa gauche (dans le sens horaire) qui est l'attaquant.
 - C. Chaque joueur additionne ses points de support, c'est à dire les tuiles de la même couleur qui sont dans le royaume **initial** du chef.
 - D. L'attaquant puis le défenseur peuvent sortir des renforts (de même couleur) de leur paravent (voir conflit interne).
 - E. Celui qui le plus grand total de support gagne ; en cas d'égalité, c'est le défenseur.
 - F. **Conséquences**
 - 1 – Le perdant retire du plateau son chef et toutes les tuiles qui le supportaient (mais voir **exception** ci-dessous).
 - 2 – Toutes les tuiles de renfort (devant le paravent) sont écartés définitivement.
 - 3 – Le vainqueur gagne **1 P.V. pour le chef et 1 P. V. pour chaque tuile retirée** du plateau (voir exception).
 - 4 – **Exception** : Si le conflit oppose des Prêtres (chefs rouges), les temples qui comportent un trésor ou qui touchent un chef non concerné par le conflit, ne sont pas retirés et ne rapportent pas de P.V. au vainqueur.
3. **Après la résolution d'un conflit**
 - A. Si un royaume est divisé suite à une résolution de conflit, et que les royaumes en résultant ne laissent apparaître aucun autre conflit, on retire la tuile de jonction.
 - B. Sinon, on résout le conflit suivant. S'il existe plusieurs conflits, le joueur dont c'est le tour choisit quel conflit est résolu d'abord.

Monuments

1. Si le joueur dont c'est le tour complète un carré de quatre tuiles de même couleur, il peut retourner les quatre tuiles et placer dessus un monument. L'une des deux couleurs du monument doit être identique à celle des tuiles formant le carré.
2. Les éventuels conflits qui pourraient résulter de la pose de cette quatrième tuile doivent être résolus avant de construire le monument. Si les quatre tuiles sont encore présentes à la fin des conflits, le monument peut être construit.
3. Si le joueur ne souhaite pas construire de monument, il ne pourra plus être construit ultérieurement sur ce carré.
4. Les tuiles retournées font toujours partie du royaume, mais ne supportent plus leurs chefs dans les conflits.
5. Les monuments (et les tuiles retournées sous eux) ne peuvent jamais être détruits.
6. Quand un monument est construit :
 - A. Un trésor qui se trouverait sur l'une des tuiles retournées reste sur cette tuile.
 - B. Si un chef se retrouve sans aucun temple adjacent, il retourne devant le paravent de son propriétaire.
7. A la fin de son tour, le joueur actif reçoit **1 P.V. pour chacun de ses chefs qui présente la même couleur** que n'importe quel monument du même royaume. Les Rois ne reçoivent pas de P.V. "par défaut" comme lors de la pose d'une tuile de civilisation.

Fin de la partie

1. La partie est terminée lorsque l'une des conditions suivantes est vérifiée :
 - A. Il ne reste qu'un ou deux trésors sur le plateau.
 - B. Un joueur ne peut pas compléter son paravent à 6 tuiles (même si le sac contient encore quelques tuiles).
2. Détermination du vainqueur :
 - A. Chaque joueur compte ses points de victoire dans chacune des 4 couleurs (les trésors servent de "jokers").
 - B. Le score d'un joueur est le nombre de P.V. de la couleur où il en a le moins.
 - C. Le joueur avec le meilleur score est le vainqueur.

Variante anglaise (pour les conflits)

Un attaquant ne peut ajouter des tuiles devant lui que pour amener son total au dessus de celui du défenseur. S'il ne peut pas atteindre ce total, et donc pas gagner ce conflit, il ne peut pas sortir de tuile de son paravent.

Quand à lui, le défenseur ne peut ajouter des tuiles de son paravent que dans la limite nécessaire pour égaliser avec l'attaquant, ni plus, ni moins.

Le but de cette règle est d'empêcher la défaisse de tuiles inutiles à l'occasion d'un conflit pour vider plus vite le sac et se rapprocher de la fin de partie.

LE TIGRE & L'EUPHRATE

Tour de jeu

Deux actions maximum par tour, parmi :

1. Placer ou déplacer un **chef** → **conflit interne**
2. Poser une **tuile** → **conflit externe**
3. Poser une **catastrophe**
4. Changer de **1 à 6 tuiles**

A la fin de chaque action :

Le **Marchand** prend les trésors (sauf 1) si 2 ou plus

A la fin du tour :

Le joueur reçoit le gain de ses **Monuments**

Chacun complète sa main à 6 tuiles

1. Placer ou déplacer un chef

Toujours à côté d'un temple rouge

Jamais sur une rivière, ni entre deux royaumes

Si chefs de même couleur → **Conflit interne**

Les temples supportent

Les chefs sont supportés par les temples adjacents

L'attaquant sort ses renforts, puis le défenseur

En cas d'égalité, le défenseur l'emporte

Résultat

- Tous les renforts sont défaussés
- Le perdant retire son Chef
- Le vainqueur reçoit 1 PV rouge

2. Poser une tuile de civilisation

Les tuiles bleues **toujours** sur les rivières

Les autres tuiles **jamais** sur les rivières

Une tuile de civilisation peut :

- Créer ou agrandir une région
- Aggrandir un royaume (gain de 1 PV)
- Permettre la construction d'un monument
- Joindre 2 royaumes (pas 3) → **conflit externe**

Jonction de deux royaumes → **Conflit externe**

Le royaume supporte son chef

L'attaquant décide l'ordre de résolution

Les chefs sont supportés par leurs tuiles dans le royaume

L'attaquant sort ses renforts, puis le défenseur

En cas d'égalité, le défenseur l'emporte

Résultat

- Tous les renforts sont défaussés
- Le perdant retire son Chef et les tuiles qui le supportaient (exception)
- Le vainqueur gagne 1 PV de la couleur + 1 PV par tuile retirée

Comment gagner des points ?

En posant une tuile (où on est Chef ou Roi) : 1 PV de la couleur

En gagnant un conflit interne : 1 PV rouge

En gagnant un conflit externe : 1 PV coloré + 1 PV par tuile retirée

En étant Marchand et en gagnant les trésors là où il y en a 2 ou plus

Avec un chef et un Monument de même couleur : 1 PV de la couleur



Comment faire partir un chef ?

En le persuadant d'aller voir ailleurs !!

En le battant dans un conflit interne

En le battant dans un conflit externe

En faisant disparaître son dernier temple :

- Transformation en socle de Monument
- Pose d'une catastrophe

LE TIGRE & L'EUPHRATE

Tour de jeu

Deux actions maximum par tour, parmi :

1. Placer ou déplacer un **chef** → **conflit interne**
2. Poser une **tuile** → **conflit externe**
3. Poser une **catastrophe**
4. Changer de **1 à 6 tuiles**

A la fin de chaque action :

Le Marchand prend les trésors (sauf 1) si 2 ou plus

A la fin du tour :

Le joueur reçoit le gain de ses **Monuments**

Chacun complète sa main à 6 tuiles

1. Placer ou déplacer un chef

Toujours à côté d'un temple rouge

Jamais sur une rivière, ni entre deux royaumes

Si chefs de même couleur → **Conflit interne**

Les temples supportent

Les chefs sont supportés par les temples adjacents

L'attaquant sort ses renforts, puis le défenseur

En cas d'égalité, le défenseur l'emporte

Résultat

- Tous les renforts sont défaussés
- Le perdant retire son Chef
- Le vainqueur reçoit 1 PV rouge

2. Poser une tuile de civilisation

Les tuiles bleues **toujours** sur les rivières

Les autres tuiles **jamais** sur les rivières

Une tuile de civilisation peut :

- Créer ou agrandir une région
- Aggrandir un royaume (gain de 1 PV)
- Permettre la construction d'un monument
- Joindre 2 royaumes (pas 3) → **conflit externe**

Jonction de deux royaumes → **Conflit externe**

Le royaume supporte son chef

L'attaquant décide l'ordre de résolution

Les chefs sont supportés par leurs tuiles dans le royaume

L'attaquant sort ses renforts, puis le défenseur

En cas d'égalité, le défenseur l'emporte

Résultat

- Tous les renforts sont défaussés
- Le perdant retire son Chef et les tuiles qui le supportaient (exception)
- Le vainqueur gagne 1 PV de la couleur + 1 PV par tuile retirée

Comment gagner des points ?

En posant une tuile (où on est Chef ou Roi) : 1 PV de la couleur

En gagnant un conflit interne : 1 PV rouge

En gagnant un conflit externe : 1 PV coloré + 1 PV par tuile retirée

En étant Marchand et en gagnant les trésors là où il y en a 2 ou plus

Avec un chef et un Monument de même couleur : 1 PV de la couleur



Comment faire partir un chef ?

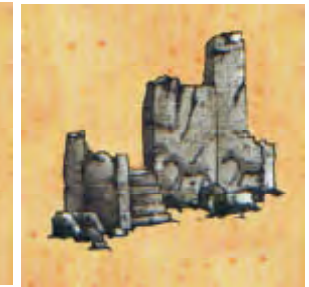
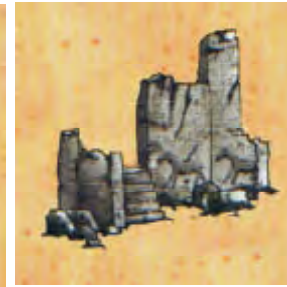
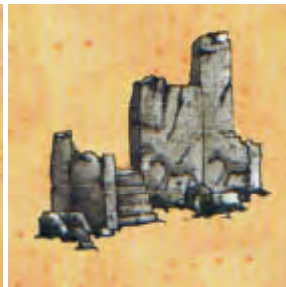
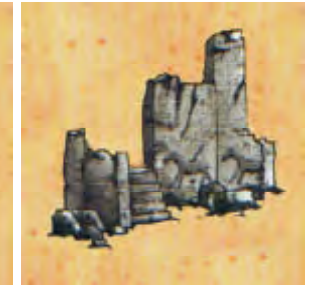
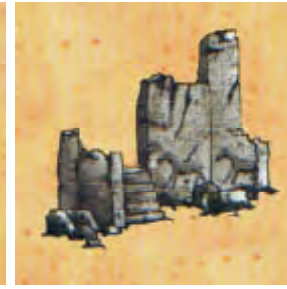
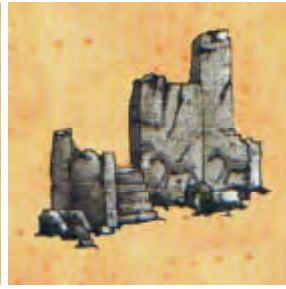
En le persuadant d'aller voir ailleurs !!

En le battant dans un conflit interne

En le battant dans un conflit externe

En faisant disparaître son dernier temple :

- Transformation en socle de Monument
- Pose d'une catastrophe



La Ziggourat

Une nouvelle variante pour Tigre et Euphrate, par Reiner Knizia.

Ayant la forme d'une croix, la Ziggourat est un monument spécial qui s'étend sur cinq cases du plateau.

Le monument peut être construit si un joueur relève cinq jetons civilisation de la même couleur disposés en croix. Défaussez ces cinq jetons et remplacez-les par les cinq marqueurs Ziggourat. Placez une Tour Ziggourat sur la tuile centrale (Notez que la tour ne fait pas partie de cette extension. Veuillez utiliser n'importe quel autre pion ou meeple de n'importe quel autre jeu). Les cinq tuiles Ziggourat ne peuvent pas être détruites. Toutes les règles du jeu Tigre et Euphrate concernant les monuments s'appliquent également à la Ziggourat.

Si votre roi est dans le royaume où se trouve la Ziggourat, vous gagnez un point de victoire de la couleur de votre choix à la fin de votre tour.

