



PALMYRA

UN JEU DE PLACEMENT DE TUILES AUX CHOIX TACTIQUES PROFONDS,
POUR 1 À 5 JOUEURS DE 10 ANS ET PLUS. DURÉE: 30 À 45 MINUTES

MISE EN CONTEXTE

Au premier siècle, la ville et l'oasis de Palmyre font partie des provinces romaines. À la demande de l'empereur, qui cherche à élargir sa sphère d'influence, vous envoyez votre légion et vos censeurs pour y conquérir de nouveaux territoires et collecter des taxes. C'est le joueur qui saura le mieux accomplir ces tâches qui sera nommé gouverneur. De temps à autres, impressionné par votre travail, l'empereur viendra renforcer votre légion et vos censeurs.

BUT DU JEU

En plaçant de nouvelles tuiles-territoire et en y déplaçant votre légion et votre censeur, vous obtiendrez d'autres tuiles ainsi que des pièces pour l'Empire romain. Il vous sera primordial d'éviter d'être trop avare: collecter trop de taxes trop tôt pourrait nuire à vos revenus futurs. Vous devrez aussi prendre garde à ce que votre chemin ne soit pas coupé par les tuiles placées par vos adversaires, ce qui vous ferait perdre un temps précieux. Le montant total des pièces est de 120 et le plus riche des joueurs à la fin gagne la partie.

CONTENU DU JEU

45 petites tuiles-territoire (carrées)	48 grandes tuiles-territoire (octogonales)	10 tuiles de départ (6 petites et 4 grandes)	Pions: 5 x censeur* et 5 x légion	54 pièces valant 1, 3 et 5 chacune, totalisant 120	5 jetons de couleur	Une tuile-empereur et une aide de jeu
						

Règle de jeu

PRÉPARATION

Les tuiles de départ représentent les maisons de l'oasis de Palmyre sur différents types de terrain. Selon le nombre de joueurs, vous utiliserez une partie, ou l'ensemble de ces tuiles pour débiter la partie. Placez celles-ci au centre de la table pour former le **centre-ville** (fig.2). Laissez les autres tuiles de départ dans la boîte du jeu.



fig.2

Mélanguez les petites et les grandes tuiles-territoire séparément, et placez-les en pile, face cachée. Classez les pièces selon leur valeur (1, 3 et 5) et placez-les près des tuiles en réserve.

Chaque joueur choisit une couleur, place le jeton correspondant devant lui, et place ses deux pions (légion et censeur) au centre-ville. Les autres jetons et pions ne seront pas utilisés et restent dans la boîte du jeu.

Le joueur qui habite le plus au sud jouera en premier. Il pioche deux tuiles-territoire: **une grande et une petite**, et les place devant lui, face visible.

Dans le sens horaire, le joueur suivant pioche aussi deux tuiles-territoire - **une grande et une petite** - qu'il place devant lui face visible, ainsi que **2 pièces**, qu'il empile devant lui.

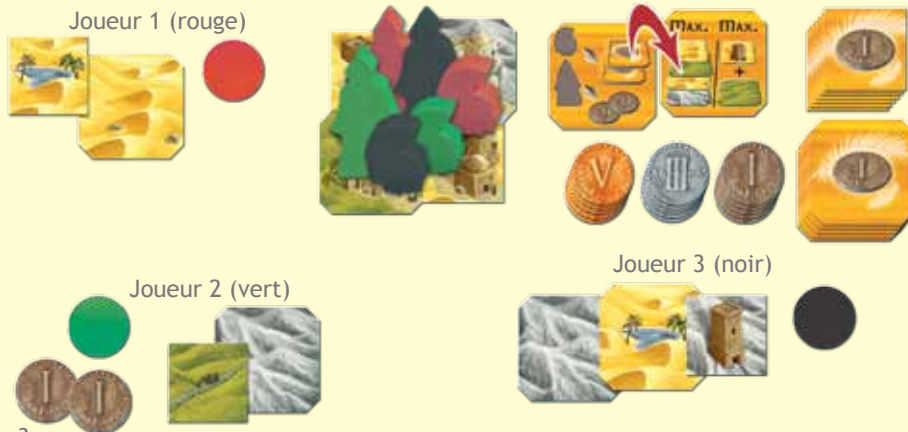


fig.3

LES TUILES-TERRITOIRE

Chacune de ces tuiles représente un type de terrain: désert, collines ou montagnes. Certaines d'entre elles présentent un élément additionnel: une tour de guet, un lac ou une caravane.

Lorsqu'on place une nouvelle tuile-territoire, il faut placer les petites tuiles de sorte à ce que leurs côtés soient adjacents aux côtés des grandes tuiles. Par conséquent, les petites tuiles-territoire ne seront jamais adjacentes les unes aux autres (fig.4+5)!

petites tuiles



grandes tuiles



fig.4

Le troisième joueur commence avec 3 tuiles-territoire: **deux grandes et une petite**.
Le quatrième joueur commence aussi avec 3 tuiles-territoires: **deux grandes et une petite**, ainsi que **2 pièces**.
Enfin, le cinquième joueur commence avec 4 tuiles-territoire: **deux grandes et deux petites**.

La tuile-empereur est utilisée seulement pour la version (→) experte. Sinon, elle reste dans la boîte du jeu. L'aide de jeu est placée à disposition des joueurs. (fig.3). Le premier joueur peut alors commencer à jouer.

LE CENTRE-VILLE

Au début de la partie, tous les pions sont au centre-ville. Le centre-ville est considéré comme **une seule tuile**. Contrairement aux autres tuiles-territoire qui ne peuvent accueillir qu'un seul pion à la fois, il peut accueillir un nombre illimité de pions.

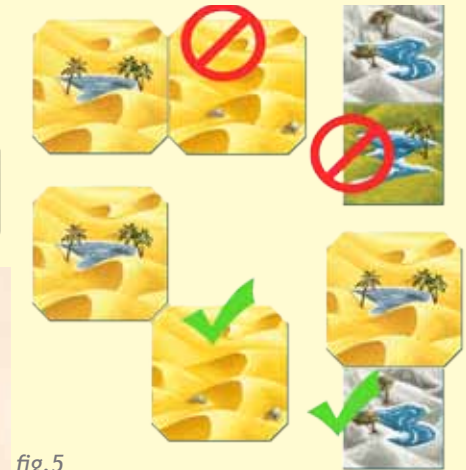


fig.5

DÉROULEMENT DU JEU

À votre tour, choisissez l'une de ces actions:

1. Conquérir (placer une de vos tuiles-territoire et y déplacer votre légion);
2. Collecter (placer une de vos tuiles-territoire et y déplacer votre censeur);
3. Réorganiser vos pions.

À moins que la partie ne prenne fin (→), le joueur suivant dans le sens horaire peut alors commencer son tour.

1. Conquérir

Placez une de vos tuiles-territoire sur un espace adjacent à la tuile que votre pion-légion occupe, et placez directement ce dernier sur la nouvelle tuile. Vous pouvez ensuite répéter cette action plusieurs fois.

Au total, dans un même tour, vous pouvez placer soit:

- une tuile présentant un élément additionnel (c'est à dire avec une tour de guet, un lac ou une caravane);
- une tuile présentant un élément additionnel et une tuile vide, ou encore;
- 1 à 4 tuiles vides.

Vous pouvez placer ces tuiles dans l'ordre de votre choix (fig.6).

Votre pion-légion se déplace sur chacune des tuiles que vous placez. Comme il ne peut aller que sur des tuiles adjacentes, chaque tuile que vous placez doit être adjacente à la tuile précédente. Chaque nouvelle tuile que vous placez vous donnera droit à de nouvelles tuiles-territoire à la fin de votre tour (fig.7).

Chaque tuile adjacente à celle que vous venez de placer, et qui a le même **type de terrain**, vous fera piocher **une nouvelle tuile**. En plus, si la nouvelle tuile posée présente une tour de guet, un lac ou une caravane, chaque tuile adjacente ayant le **même élément** vous fera piocher **2 nouvelles tuiles**. Attention: les tuiles occupées par des pions adverses ne comptent pas comme des tuiles adjacentes (fig.8).

C'est à la fin du tour, lorsque votre pion-légion a terminé ses mouvements, que vous piochez ces nouvelles tuiles. Si vous avez droit à un nombre pair de tuiles, piochez autant de petites que de grandes. Si vous avez droit à un nombre impair, vous pouvez décider entre une grande tuile de plus que de petites, ou une petite de plus que de grandes.

Quitter le centre-ville

À partir du centre-ville, vous pouvez poser des tuiles-territoire de façon adjacente et y déplacer votre pion (→ Collecter). Si le centre ville est entièrement entouré de tuiles il vous faudra (→) réorganiser vos pions lors de votre tour (fig.9).



fig.9

2. Collecter

Placez des tuiles selon les mêmes règles qu'avec l'action conquérir, mais au lieu de déplacer votre légion, déplacez votre censeur, et au lieu d'obtenir de nouvelles tuiles-territoire, vous obtiendrez des pièces: **une pièce** pour chaque tuile adjacente avec le même **type de terrain**, et **deux pièces** pour chaque tuile adjacente présentant le **même élément** (tour de guet, lac ou caravane) que la nouvelle tuile. Encore une fois, les tuiles occupées par vos adversaires ne comptent pas (fig.10).

Lorsque vous collectez, vous pouvez faire une action optionnelle supplémentaire: augmenter votre (→) tribut. Pour ce faire, choisissez une seule de vos tuiles-territoire, et retournez-la côté pièce. Cette décision est irréversible: la tuile ainsi retournée ne sera plus disponible au cours de la partie.

EFFET DU TRIBUT

Dorénavant, lorsque vous collectez strictement **plus de pièces** que le nombre de tuiles que vous avez retournées, vous recevez un tribut: c'est à dire autant de pièces supplémentaires que de tuiles retournées (fig.11).

Placez les pièces obtenues empilées devant vous. Vous n'aurez jamais à révéler la valeur de vos pièces à vos adversaires. Par contre, il est toujours permis de compter les pièces restantes dans la réserve.

Si nécessaire, échangez vos pièces contre des pièces de la réserve, de valeur égale.

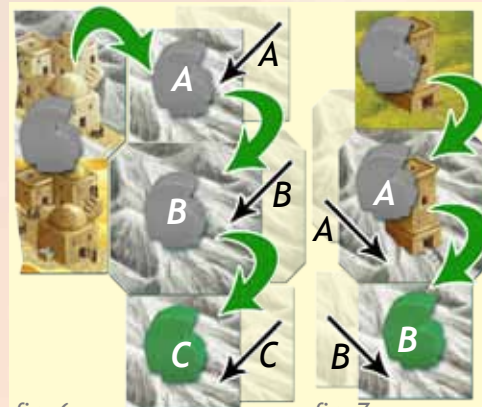
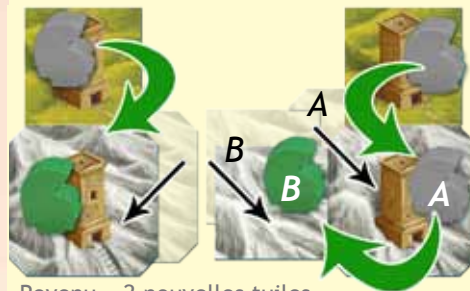


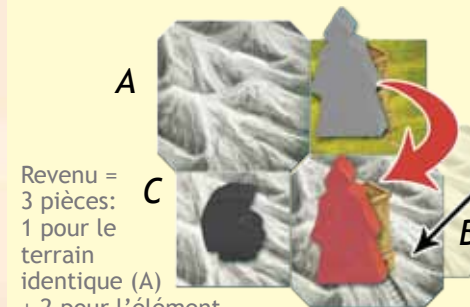
fig. 6

fig. 7



Revenu = 2 nouvelles tuiles pour l'élément identique
Revenu = 3 nouvelles tuiles: 2 pour l'élément identique (A) + 1 pour le terrain identique (A)

fig.8



Revenu = 3 pièces: 1 pour le terrain identique (A) + 2 pour l'élément identique (B). La légion noire empêche sa tuile (C) de contribuer à ce revenu. Sans elle, le revenu serait de 4 pièces

fig.10



En déplaçant votre censeur, vous collectez 4 pièces. Comme vous avez 3 tuiles retournées en face de vous (tribut), vous collectez 7 pièces au total!

fig.11

Réorganiser

Au lieu de conquérir ou collecter, vous pouvez choisir de réorganiser vos pions. Commencez par piocher une tuile-territoire de la pile de votre choix, et placez-la devant vous, face territoire. Ensuite, prenez vos deux pions, et remplacez chacun d'eux sur n'importe quelle case ne contenant aucun autre pion, ou encore au centre-ville. Par exemple, vous pourriez simplement échanger la position de votre légion avec celle de votre censeur (fig. 12).

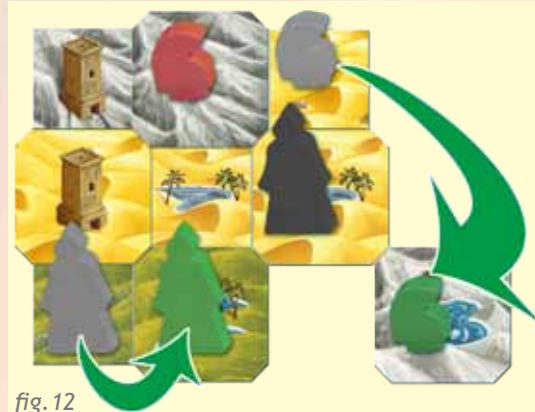


fig. 12

FIN DE LA PARTIE

Aussitôt que vous ne pouvez plus piocher de nouvelles tuiles lors d'un tour de conquête, ou que la dernière pièce de la réserve est collectée, la partie prend fin (fig. 13).

GAGNANT

Chaque joueur calcule la somme totale de ses pièces (fig. 14). Celui ayant accumulé la plus grande somme gagne la partie. En cas d'égalité,



fig. 13

Vous devez piocher 2 tuiles, mais s'il n'en reste qu'une dans la pile: la partie prend fin!



Vous choisissez l'action 3 (réorganiser) et piochez une tuile. Comme il restait exactement une tuile: la partie continue



En déplaçant votre censeur, vous devez collecter 4 pièces, mais il n'en reste que deux. Vous obtenez donc ces deux pièces: et la partie prend fin

a le plus de tributs qui gagne, c'est-à-dire celui qui a le plus de tuiles-territoire retournées.

VERSION EXPERTE: L'EMPEREUR

Dans cette version, l'empereur visite la province de Palmyre et observe le progrès des joueurs en personne. Placez la tuile-empereur en jeu, et donnez une pièce supplémentaire à chaque joueur en début de partie.

Le joueur bleu a accumulé 32 pièces, et les joueurs rouge et jaune en ont 44 chacun.



fig. 14

Le joueur rouge gagne la partie malgré l'égalité parce qu'il a 4 tuiles retournées (tribut) alors que le joueur jaune n'en a que 3!

Lorsque vous réorganisez au cours de la partie, vous avez la possibilité de payer une pièce, et en échange de prendre la tuile-empereur et la placer devant vous. Réorganisez ensuite comme dans la version de base: prenez une tuile-territoire, et remplacez vos pions sur les tuiles de votre choix (fig. 15).

Tant que vous êtes en possession de la tuile-empereur, vous pouvez utiliser n'importe quel pion (votre légion ou votre censeur) pour collecter ou pour conquérir. De plus, votre légion et votre censeur sont motivés par la visite de l'empereur: lors d'une collecte, vous recevrez une pièce de plus, et lors d'une conquête, vous recevrez une tuile de plus.

Vous profiterez de ces avantages jusqu'à ce qu'un autre joueur décide de réorganiser, et de prendre la tuile-empereur à son tour.



Au dernier tour, vous avez réorganisé vos pions, payé une pièce et par conséquent, vous avez obtenu la tuile-empereur.

Ce tour-ci, vous placez une tuile montagne + tour de guet, et déplacez votre censeur. Vous décidez de piocher de nouvelles tuiles. Comme l'empereur est avec vous, vous obtenez une tuile supplémentaire. Cela fait 4 nouvelles tuiles: terrain identique (1) + élément identique (2) + tuile-empereur (1)

fig. 15

JEU SOLO

Le jeu solo est une excellente façon d'approprier le jeu et de trouver les stratégies les plus efficaces.

Les règles sont similaires au jeu normal. Utilisez la même mise en place que pour une partie à deux joueurs. La tuile-empereur n'est pas utilisée.

À chaque tour (même si vous réorganisez), vous devez prendre 3 pièces de la réserve et les retirer du jeu en les replaçant dans la boîte du jeu (fig. 16).

Le but de la **première partie** est d'avoir au moins 55 pièces en fin de partie.

Pour la **deuxième partie**, vous commencez avec **2 grandes tuiles-territoire et 2 petites**. Vous devez alors atteindre 60 pièces.

fig. 16



Vous placez une tuile-territoire et y déplacez votre légion, ce qui vous donne une nouvelle tuile. Vous remettez ensuite 3 pièces dans la boîte

Pour la **troisième partie** vous commencez avec **3 grandes tuiles-territoire et 3 petites**, et vous devez atteindre 65 pièces.

Pour la **quatrième partie**, vous commencez avec **3 grandes tuiles-territoire et 3 petites**, et une **petite tuile-territoire retournée** (tribut). Vous devez maintenant atteindre 70 pièces.

Pour la **cinquième et dernière partie**, vous commencez avec **3 grandes tuiles-territoire et 3 petites**, ainsi que **2 petites tuiles-territoire retournées**, comme tribut. Votre objectif s'élève à 75 pièces.

Vous pouvez ensuite essayer d'améliorer vos performances en amassant toujours plus de pièces que dans vos parties précédentes, et en prenant soin de noter vos scores et de les conserver.

* **Censeur**: Le censeur était un magistrat romain, responsable du maintien du census, supervisant la moralité publique, et s'occupant de divers aspects des finances gouvernementales.

Designer: Bernd Eisenstein

Artiste: Klemens Franz | atelier198

Traduction française: Jérôme Morin-Drouin



www.irongames.de

Merci à tous les testeurs et collaborateurs qui ont rendu ce projet possible dans une si courte période. Surtout: Hartmut Kommerell, Jeffrey D. Allers, Rolf Raupach, Georg von Heusinger et ma femme Michaela pour son aide dans la mise en page ...