

# Le Royaume de Pairleroy

## Objectif du jeu

Accumulez le **plus de points d'honneur** à la fin de la partie. Le joueur en tête permet à son prince d'épouser la princesse et remporte la victoire !

## Matériel et mise en place

### Le plateau de jeu

#### Le Scoreboard

- Piste circulaire qui boucle sur elle-même avec 16 emplacements au centre
- 1 cube de couleur par joueur représentant leur position (avance avec les points d'honneur)
- Les 16 emplacements centraux accueillent les cartes de bâtiments disponibles à l'achat

#### Le plateau de tuiles

- Une tuile centrale fixe : le **Château de Pairleroy** (position de départ de tous les Colons)
- Le plateau s'étend progressivement au fil de la partie par la pose de nouvelles tuiles

### Les composants par joueur

- 1 cube "Colon" (même couleur que votre cube sur le scoreboard)
- 1 château de famille (à placer durant la partie)
- Des aménagements en nombre suffisant (huttes, fermes, pâturages, tavernes, avant-postes)





### La pioche

Toutes les tuiles sont placées dans un **sachet en tissu** pour une pioche aléatoire.

## Les tuiles

### Composition

Chaque tuile hexagonale est divisée en **3 tiers**. Chaque tiers représente un type de sol :

-  **Prairie**
-  **Forêt**
-  **Urbain**
-  **Champ**

### Règle de placement : la règle du domino


Lorsque vous placez une tuile, **les terrains adjacents doivent être du même type**. Un côté de forêt doit être placé contre un autre côté de forêt, une prairie contre une prairie, etc.

### Emplacements d'aménagements

Chaque tuile possède **3 emplacements** situés aux coins de l'hexagone (représentés par des tiers de rond). Un emplacement devient **validé** lorsque **3 tuiles adjacentes** referment complètement le rond. On peut alors y placer **1 aménagement** correspondant au type de terrain.

## Les aménagements

### Types et ressources

 Terrain	 Aménagement	 Ressource produite
 Forêt	 Hutte de bûcheron	 Bois
 Champ	 Ferme	 Pain
 Prairie	 Pâturage	 Tissu
 Urbain	 Taverne	 Main d'œuvre

### Règles de placement

Les aménagements se construisent **automatiquement et gratuitement** si toutes ces conditions sont remplies :

1. L'emplacement est **validé** (rond complet formé par 3 tuiles)
2. Il se trouve **à maximum 2 tuiles** d'un château (autre que Pairleroy) ou d'un avant-poste
3. Il correspond au **type de terrain** de l'emplacement

**En cas de zone disputée** (influence de plusieurs domaines) :

- Prédominance pour le château ou l'avant-poste **le plus proche**
- En cas d'égalité : le joueur qui a **placé la tuile** prédomine
- Sinon : revient au **joueur concerné suivant** dans le tour de jeu

⚠ Le placement des aménagements n'est **pas rétroactif** suite à la pose d'un château.

## Le Château de famille 🏰

Le château est un aménagement spécial et stratégique qui définit votre domaine.

- **Placement** : au centre de n'importe quelle tuile
- **Coût** : 20 points d'honneur (vous reculez de 20 cases sur le scoreboard)
- **Limite** : 1 seul château par joueur
- **Zone d'influence** : jusqu'à 2 tuiles de distance

💡 Pour étendre votre zone d'influence au-delà de votre château, construisez des avant-postes !

## Avant-postes

L'avant-poste permet d'étendre votre domaine dans des régions éloignées.

- **Placement** : sur un emplacement validé déjà consommé (rond complet mais vide)
- **Condition** : doit être placé **dans la zone d'influence** d'un de vos domaines
- **Coût** : 3 pts
- **Zone d'influence** : jusqu'à 2 tuiles de distance (comme un château)



## Les bâtiments

### Acheter un contrat

**Condition** : Votre cube sur le scoreboard doit être **orthogonalement positionné** par rapport à l'emplacement du bâtiment souhaité (à gauche, à droite, en haut ou en bas).

**Procédure** :

1. Payez le **coût en points d'honneur** indiqué (reculez sur le scoreboard)
2. Prenez la carte du contrat
3. L'emplacement est immédiatement remplacé par un nouveau bâtiment de la pile

### Construire un bâtiment

Une fois que vous possédez un contrat, vous pouvez construire le bâtiment en fournissant les **ressources indiquées** sur la carte.

**Système de production de ressources** :

- **1 aménagement retiré du plateau = 1 ressource** correspondante
- Retirez vos aménagements du plateau et placez-les sur le bâtiment en construction

**Points d'honneur** : Une fois un bâtiment terminé, il rapporte immédiatement les points correspondants sur le scoreboard. Si vous complétez un tour du scoreboard, vous recevez **1 couronne**.



## Déroulement d'un tour

Chaque tour se déroule en **4 phases obligatoires** dans l'ordre :



### 1 Pioche & Pose immédiate

**A) Pioche de tuiles**

- Si vous avez **moins de 3 tuiles** en main : piochez jusqu'à avoir **3 tuiles**
- Si vous avez **3 tuiles ou plus** : piochez **1 tuile** supplémentaire

**B) Choix immédiat** (pour chaque tuile piochée)

Pour chaque tuile que vous venez de piocher, vous devez immédiatement choisir :

- **GARDER** la tuile en main, **OU**
- **POSER** immédiatement la tuile n'importe où sur le plateau (en respectant la règle du domino)

⚠ **IMPORTANT** : Vous pouvez poser **maximum 1 tuile** via la pioche par tour. Si vous posez une tuile en phase 1, vous gagnerez des points d'honneur en phase 2.

## 2 Points d'honneur

Vous gagnez des points d'honneur **uniquement** pour la tuile posée lors de la **phase 1** (pioche).

**Calcul des points** selon le nombre de côtés adjacents :

Côtés adjacents	Points d'honneur
1 ou 2 côtés	<b>1 point</b>
3 ou 4 côtés	<b>2 points</b>
5 ou 6 côtés	<b>4 points</b>

⚠ Les tuiles révélées par le Colon en phase 3 ne rapportent **aucun point**.

## 3 Déplacement du Colon

**Mouvement du Colon** :

- **2 cases gratuites** (hexagones adjacents)
- **Cases supplémentaires** : payez **2 points d'honneur par case** (illimité si vous avez les points)

**Révélation de nouvelles tuiles** :

Lorsque votre Colon se déplace hors du plateau connu (dans une zone non explorée), vous devez **révéler une tuile** :

1. **Choisissez 1 tuile** de votre main
2. **Placez-la** sous votre Colon (en respectant la règle du domino)
3. Le Colon **reste sur cette tuile**
4. Cette pose ne rapporte **0 point d'honneur**
5. Vous pouvez révéler **autant de tuiles** que vous le souhaitez par tour (selon vos déplacements)

## 4 Organisation du Royaume

Durant cette phase, vous pouvez effectuer les actions suivantes dans l'ordre de votre choix :

- **Placer votre château de famille** (coût : 20 points d'honneur)
- **Placer des aménagements** sur les emplacements validés adjacents à vos châteaux (automatique et gratuit)
- **Acheter des contrats de bâtiments** (si votre cube scoreboard est orthogonal à l'emplacement)
- **Construire des bâtiments** (en fournissant les ressources nécessaires)

## Fin de partie

### Déclenchement

Le premier joueur à récolter **3 couronnes** enclenche le dernier tour. Tous les joueurs jouent une dernière fois jusqu'à lui.

### Décompte final des points

1. Tous les aménagements non consommés rapportent **3 points** chacun
2. **10 points** pour le joueur avec la plus grande zone d'influence
3. **10 points** pour chaque joueur ayant construit **5 bâtiments**

**Le joueur avec le plus de points d'honneur remporte la victoire !**