Documentation utilisateur

# Règles du jeu

Le jeu est composé de 7 pions de 5 couleurs différentes et de 72 tuiles représentant des terrains tels que des chemins, des villes, des abbayes, des villages et des champs.

Les joueurs posent des tuiles piochées aléatoirement tour à tour. Ces tuiles formeront des zones avec des routes, des villes et des abbayes. Le joueur pourra poser son pion pour marquer des points. Ces points seront comptés pendant la partie quand une zone se ferme, ou à la fin de la partie si les dernières zones ne sont pas complétées.

Le but du jeu est de finir premier, pour ce faire, il suffit de marquer le plus de points possibles à la fin de la partie.

# Déroulement du jeu

## Commencer une partie

En ouvrant le logiciel/le site internet, le joueur aura le choix entre démarrer une partie et joindre une partie. S’il veut démarrer une partie, il devra entrer

## Pose de tuile

Lorsque le joueur pioche une tuile, il doit la poser sur le plateau. Cependant, il doit faire en sorte qu’elle respecte la continuité de la zone où il souhaite la mettre à la suite d’une ville, d’une route ou d’un champ.

Il peut modifier le sens de la tuile en cliquant sur les flèches gauche ou droite du clavier.

S’il souhaite la poser dans une zone sans que cela ne suit pas la continuité de la zone, il lui sera impossible de la placer.

Dans de cas rare, si le joueur ne trouve pas d’emplacement possible, alors la tuile sera remise dans la pioche. Ainsi le joueur pourra alors, uniquement à ce moment-là, repiocher une nouvelle tuile.

## Pose de pion

Après la pose de la tuile, le joueur verra des étoiles apparaitre pour lui indiquer les emplacements possibles pour poser un de ses pions.

Deux choix lui sont possibles : en poser un ou ne pas en poser un.

S’il choisit de le poser, alors il devra choisir entre les étoiles proposées. S’il essaie un autre endroit, cela lui sera impossible. Lorsque le pion est posé, le joueur devra cliquer sur « fin de tour » pour que le joueur suivant puisse jouer.

S’il ne veut pas poser de pion, il lui suffira juste de cliquer sur « fin de tour ».

# Evaluation des zones

L’évaluation d’une zone peut se faire durant la partie lorsque la zone est fermée, ou à la fin de la partie si les joueurs n’arrivent pas à clôturer les zones.

Il est possible qu’une zone puisse avoir plusieurs pions (du même joueur, ou de joueurs différents). Cela arrive lorsque deux chemins ou deux villes se rejoignent. Le partage de points se fait en fonction du nombre de pions sur la zone. Si tous les joueurs ont le même nombre de pions, alors ils marquent chacun la totalité des points de la zone. Sinon, le joueur avec le plus de pions marque la totalité des points de la zone et les autres n’ont aucun point.

## Les routes

### Complétés

Une route est complétée lorsqu’elle est composée de deux extrémités tels qu’un village, une ville, une abbaye, ou qu’elle fasse une boucle.

### Points

Qu’un chemin soit complété ou pas, cela rapport 1 point par tuile au joueur.

## Les villes

### Complétées

Une ville est complétée lorsqu’on ne peut plus poser de tuiles pour la fermer. Il faut qu’elle soit entièrement entourée de murs.

### Points

Chaque ville complétée rapporte 2 points par tuile. Si une tuile a un blason dessus, alors cette tuile rapporte 2 points supplémentaires.

Si la ville n’est pas complétée, elle ne rapporte que 1 point par tuile. Si une tuile a un blason dessus, alors cette tuile rapporte 1 point supplémentaire.

Exemple : si une ville est composée de 8 tuiles dont 2 avec un blason, cela donnera pour une ville complète points. Pour une ville non complète, cela donnera points

## Les abbayes

### Complétées

Une abbaye est complétée lorsque les 8 tuiles l’entourent.

### Points

Chaque tuile qui entoure l’abbaye rapporte 1 point.

Exemple : s’il y a les 8 tuiles, le joueur marque 8 points. Sinon, si l’abbaye est entourée de 6 tuiles, alors le joueur marquera 6 points.