

Territories



Auteur : Corné van Moorsel

Illustrateur : Czarnè

2 joueurs – 10 minutes – 8-88 ans

Deux familles (joueurs) ont un terrain de grande taille, avec 4 fermes par famille. Pour diviser le terrain, placez des troncs d'arbre de manière à séparer les champs, en essayant de laisser les plus grands territoires autour de vos fermes.

Contenu : 12 tuiles, chacune composée de 4 cases de terrain / 2 x 4 fermes / 40 troncs

- Préparation :**
- Placez l'une des 4 tuiles sans maison représentée au milieu de la table. Placez un tronc d'arbre (le tronc de départ) sur cette tuile, entre deux cases de terrain.
 - Placez aléatoirement les 11 autres tuiles de manière à former un rectangle 3x4 (ou une autre forme). Le tronc de départ doit toucher le bord du terrain ainsi constitué.
 - Placez les troncs restants à côté du terrain.
 - Déterminez aléatoirement qui occupera les maisons blanches et qui occupera les maisons noires du terrain.
 - Chacun des joueurs prend 4 maisons d'une couleur ; placez-les sur vos 4 maisons sur le terrain.

Règle 1 : Les joueurs jouent à tour de rôle, en plaçant un tronc à côté du tronc précédent ; Blanc commence en plaçant un tronc connecté au tronc de départ.

Règle 2 : Les troncs sont placés entre 2 cases de terrain.

Règle 3 : Si le dernier tronc placé a une extrémité libre (c'est-à-dire ni connectée à un autre tronc, ni au bord du terrain), l'autre joueur doit placer un tronc à partir de cette extrémité.

Règle 4 : Si le dernier tronc placé par un joueur n'a pas d'extrémité libre, un territoire a été complètement délimité, et le même joueur commence un nouveau territoire en plaçant de nouveau un tronc (il n'y a pas de changement de tour !).

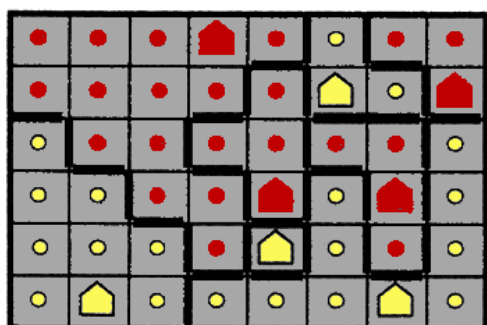
Règle 5 : Le premier tronc d'un nouveau territoire doit être connecté à un tronc précédemment placé ; il ne peut pas être placé adjacent à une case de terrain avec une ferme adverse, sauf s'il n'y a pas d'autre possibilité.

Règle 6 : Ne gâchez pas de terrain ! Il est interdit de créer un territoire qui ne contienne pas de ferme. Chaque tronc placé doit encore permettre de séparer des fermes de couleurs différentes !

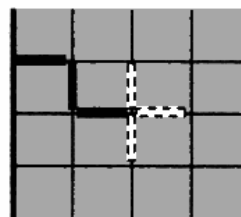
Fin de la partie : Quand toutes les fermes des joueurs sont séparées, comptez le nombre total de cases des territoires autour de vos fermes.

Fin de la
partie :

19 cases de
terrain pour Blanc,
21 pour Noir.



Ici, trois
placements sont
possibles : vers le
nord, l'est, ou le
sud.



Éditeur : Cwali



Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Les Pays-Bas
tel: 0031-640-893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl

Traduction: William Attia

Territories sans hasard :

Le terrain est constitué comme indiqué plus haut (y compris le tronc de départ). Blanc place d'abord l'une de ses fermes sur l'un des 8 emplacements indiqués ; Noir occupe ensuite deux des 7 emplacements restants, puis Blanc en choisit deux, et Noir de nouveau deux. Blanc prend enfin le dernier emplacement libre et commence à jouer en plaçant un tronc.

Mastermoves

Jouez en tournoi avec des joueurs du monde entier sur www.mastermoves.eu.

Territories (FR)

Author: Corné van Moorsel

Illustrator: Czarné

Territories — 2 players — 10 minutes — Ages 8–88

Two families (players) share a large plot of land, with 4 farms per family. To divide the land, place tree trunks to separate fields, trying to leave the largest territories around your farms.

Contents: 12 tiles, each consisting of 4 land squares / 2×4 farms / 40 tree trunks

Setup:

- Place one of the 4 tiles without a house in the center of the table. Place a tree trunk (the starting trunk) on this tile, between two land squares.
- Randomly place the remaining 11 tiles to form a 3×4 rectangle (or another shape). The starting trunk must touch the edge of the formed terrain.
- Place the remaining trunks next to the terrain.
- Randomly determine who will occupy the white houses and who will occupy the black houses on the terrain.
- Each player takes 4 houses of one color and places them on their 4 farms on the board.

Rules:

1. Players take turns placing a trunk next to the previous one; White starts by placing a trunk connected to the starting trunk.
2. Trunks are placed between two land squares.
3. If the last placed trunk has a free end (i.e., not connected to another trunk or to the edge of the terrain), the other player must place a trunk starting from that free end.
4. If the last placed trunk does not have a free end, a territory has been fully enclosed, and the same player starts a new territory by placing another trunk (no change of turn!).
5. The first trunk of a new territory must be connected to a previously placed trunk; it cannot be placed adjacent to a square with an opponent's farm, unless there is no other option.
6. Don't waste land! It is forbidden to create a territory that contains no farm. Every placed trunk must still allow the creation of different territories!

End of the game: When all players' farms are separated, count the total number of squares in the territories around your farms.

“Territories” without luck:

Set up the terrain as above (including the starting trunk). White first places one of their farms on one of the 8 indicated spots; Black then chooses two of the 7 remaining spots, then White two more, then Black two more. White takes the last free spot and starts the game by placing a trunk.

Tournaments:

Play in tournaments with players from around the world at www.mastermoves.eu