

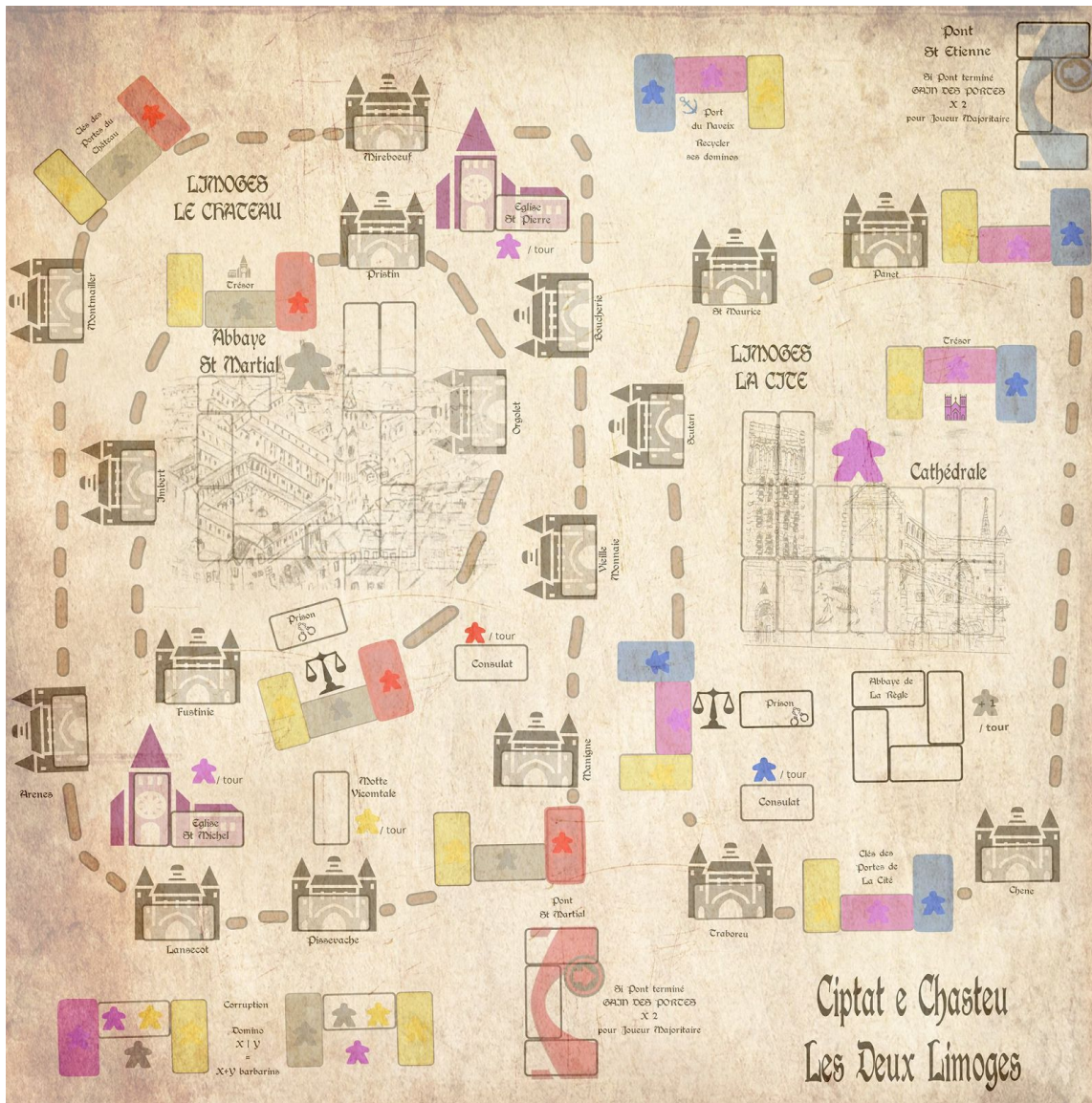
LES DEUX LIMOGES

Age : 12 ans minimum

Durée : 60-90 min

2 à 4 joueurs





A) Contexte

La ville de Limoges au Moyen Âge est divisée entre 2 villes rivales, le Château et la Cité, où les luttes d'influences entre Consuls, Vicomte, Abbé et Évêque sont incessantes.

Le Château, autour de l'Abbaye et d'une demeure du Vicomte, est entre les mains des Consuls du Château et de l'Abbé. La Cité, autour de la Cathédrale, entre les mains de l'Évêque et des Consuls de la Cité. Le Vicomte, lui, tente d'imposer sa loi partout et à tous.

Alors que l'Aquitaine est sous domination anglaise, les allégeances aux Français ou aux Anglais se font et se défont. Richard Cœur de Lion, couronné duc d'Aquitaine à Limoges, en sait quelque chose lui qui allait mourir à quelques kilomètres de Limoges.

B) But du jeu

Les Deux Limoges est un jeu pour 2 à 4 joueurs de 12 ans et + d'une durée de 1 à 2 h où les joueurs incarnent des avocats aidant à la construction de la ville pendant le Moyen Âge dans le but de devenir le plus riche et le plus influent.

Contrôlez et construisez les 2 Limoges à l'aide de vos dominos et meeples.

Vos dominos symbolisent votre propre influence. Les meeples colorés l'influence que vous avez provisoirement auprès de différentes personnes (vicomte, abbé, évêque, consuls) qui vont vous aider.

C) Comment Gagner ?

Fin de Partie :

La partie s'arrête immédiatement avec une de ces conditions :

- un joueur ne peut pas piocher 7 dominos dans sa réserve
- un joueur termine l'abbaye ou la cathédrale
- un joueur a atteint le maximum des influences Français ou Anglais
- on ne peut plus piocher de cartes lieux

Victoire :

Le gagnant est celui qui obtient le plus de points grâce à ses objectifs

En cas d'égalité celui qui dispose du + grand cumul influence Français+Anglais

sinon le joueur qui dispose de dominos sur l'abbaye et la cathédrale

sinon le joueur le plus riche

D) Matériel nécessaire

- * Plateaux de jeu
- * Une tuile ou un Paravent Recrutement par joueur
- * 28 dominos classiques par joueur (de couleurs différentes) placé dans un sac par joueur
- * 2 petits cubes par joueur (de couleurs ou formes différentes)
- * De l'argent appelé Barbarin
- * Des pions influences :
 - 12 consuls du Château (Meeple Rouge)
 - 12 consuls de la Cité (Meeple Bleu)
 - 12 hommes du Vicomte (Meeple Jaune)
 - 12 Abbés (Meeple Gris)
 - 12 Évêques (Meeple Violet)
- * 12 Cartes Objectifs
- * 36 cartes événements
- * 28 cartes Lieux
- * 42 cartes Personnages
- * 25 cartes "Ostensions"

Variantes

Pour vos premières parties et selon le niveau de difficulté choisi

Vous pouvez choisir de jouer au Sans l'ensemble des cartes

ou seulement Sans les Cartes Evénements ou Sans Les Cartes Ostensions

Les cartes Evenements s'adressent plutôt à des joueurs experts, connaissant déjà le jeu et n'ayant pas peur d'introduire des difficultés supplémentaires

E) Mise en place

1) Disposer

- les plateaux de jeu
- les tas de cartes Événements, Personnages et Lieux
- le tas de cartes Ostensions

2) Chaque joueur tire 2 cartes "Objectif" secrets

En fin de partie chaque joueur remportera un certain nombre de points correspondant à ses objectifs

3) Chaque joueur reçoit

- 15 pièces de Monnaies (les Barbarins)
- Une tuile pour réaliser la phase recrutement
- Une réserve de dominos à ses couleurs dans un sac

F) Comment jouer

Le Jeu se déroule en plusieurs Rounds commençant chacun par une phase Recrutement et se terminant par une Phase Entretien.

- 1) Phase Recrutement
- 2) Phase Pouvoir/Constructions
- 3) Phase d'Entretien

Lors du 1er Round chaque joueur tire au hasard un domino dans sa réserve celui qui a le moins élevé sera le 1er joueur puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au Round suivant le joueur suivant sera le 1er joueur.

G) Détail du Tour d'un joueur :

Dans l'ordre :

a) Si nécessaire

On dévoile face visible 4 cartes Personnages, 4 cartes Lieux et 1 Carte Événement

Chaque joueur pioche 7 dominos et on réalise la "**Phase Recrutement**"

b) Faire les Actions possibles pendant la Phase **Pouvoir/Construction**

- placer 1 à 2 dominos, une fois payé, et l'activer en plaçant l'un de ses pions influences correspondants
- réaliser les Actions complémentaires

c) Récupérer son argent

d) Récupérer ses pions influences

e) passer au joueur suivant

à la fin de son tour si un joueur n'a plus de domino en main il doit attendre que l'ensemble des joueurs soit dans le même cas : il peut toutefois à son tour continuer à réaliser des actions, récupérer de l'argent et de l'influence...

Si au moment de e) le dernier joueur (dans l'ordre du tour) a épuisé ses 7 dominos et que les joueurs suivants (1er joueur, ...) sont dans le même cas on passe à la Phase Entretien

Puis Passer à la **Phase Entretien**

- Déclencher la Carte Événement Active

- Les Joueurs avec 1 Domino sur Pouvoirs Portes Récoltent 1 barbare par porte construite dans l'enceinte correspondante
- Résoudre la Corruption : chaque joueur dont un domino est présent sur l'un des deux emplacements possibles pourra échanger X Pions contre X autres Pions (selon son modificateur)
- Payer l'entretien des cartes Lieux en jeu
- Défausser toutes les cartes Personnages
- Défausser les cartes Lieux n'ayant pas été acheté

Puis Recommencer depuis a)

1) PHASE Recrutements

Réalisée à chaque fois que l'ensemble des joueurs a épuisé ses 7 dominos puis "inaccessible" jusqu'à la prochaine phase recrutement

Afin de gagner des pions Influences (Vicomte, Consuls de la Cité, Consuls du Château)

Chaque joueur place sous sa tuile recrutement de 0 à 1 domino face à chacun des emplacements possibles (Consuls de la Cité, Vicomte, Consuls du Château)

On dévoile ensuite

Regarder le côté le moins élevé de chaque domino (Valeur Basse)

- Si Total des votes < nombre de pions en réserve = Distribuer
- Si il n'y a pas assez de pions influences

on replace dans la réserve l'ensemble des pions concernés (en jeu ou en main) puis Distribuer

- Les pions non distribués restent dans la réserve globale
- Les dominos utilisés pendant le recrutement retournent dans leurs réserves

Règle de distribution :

Chaque joueur prend +1 pion par joueur qu'il dépasse

- limité au nombre de pions de la valeur la plus faible de son domino
- en commençant par celui qui a posé la plus forte valeur

Puis chacun prend un pion à son tour dans l'ordre pré-établi ci-dessus et toujours limité par la valeur la plus faible de son domino

En cas d'égalité on commence par :

- celui qui a le plus fort cumul
- sinon celui avec la meilleur influence français+anglais
- sinon dans l'ordre du tour si on ne peut pas départager

Cas Particuliers :

Au début du jeu les Consuls sont limités à 8 pions.

Le nombre de Consuls peut varier de 8 à 12 limitant le nombre de Consuls Gagnables

Les joueurs peuvent modifier les recrutements (*Action réalisable Hors Phase recrutement*)

exemple :

12 pions à prendre

et les votes suivant : 6/4, 5/4, 4/4, 3/1

6/4 prend 3 pions 5/4 prend 2 pions 4/4 prend 1 pion 3/1 prend 0 pion Soit 6 pions distribués	Ensuite dans l'ordre chacun prend un pion si il peut (ici 2 tours) 6/4 +1 pion , + 0 5/4 +1 pion , +1 pion 4/4 +1 pion , + 1 pion 3/1 +1 pion , + 0 pion	Ce qui au final fait 12 pions 6/4 : 4 pions 5/4 : 4 pions 4/4 : 3 pions 3/1 : 1 pion
---	--	--

Dans une limite à 10 on aurait les répartition suivantes :

6/4 : 4 pions

5/4 : 3 pions

4/4 : 2 pions

3/1 : 1 pion

Dans une limite à 8 :

6/4 : 4 pions

5/4 : 3 pions

4/4 : 1 pion

3/1 : 0 pion

2) Pouvoirs

Chaque joueur peut placer un domino sur un emplacement choisi en y posant un pion correspondant
Ainsi 1 pion vicomte ne pourra être placé que sur un domino placé sur un emplacement de type Vicomte > le pouvoir correspondant est alors activé pour les pions correspondants
Ainsi 1 pion vicomte placé sur un domino placé sur le pouvoir Portes permettra à tous les pions Vicomte (et seulement eux) de “Contrôler les portes”

Chaque joueur peut modifier les pouvoirs activés en plaçant pions et dominos d’un côté ou l’autre du domino déjà placé de façon logique (1 face à 1, 2 face à 2 , ... 6 face à 6)

Le domino précédent est définitivement écarté. Le Pion est replacé dans la réserve

Contrôle des Portes

Le Pouvoir détermine avec quel pion influence on peut construire des Portes et percevoir les Taxes lors des constructions.

Les portes actives permettent de récolter une taxe correspondant au total des points des dominos avec les pions nécessaires.

Cette taxe est perçu quand un joueur construit à l’intérieur des murs.

Le joueur possédant un domino sur le pouvoir “Portes” récoltera également à la Phase Entretien 1 barbare par porte construite dans l’enceinte correspondante

Seules les portes ayant 1 Pion placé sont considérés comme “actives”

Seules les portes actives permettent de pénétrer dans les villes et donc de gagner de l’argent

Le Château possède 2 niveaux de murs :

- les 4 portes des murs intérieurs (Imbert, Orgolet, Pristin, Fustinie) doivent être construites avant de construire le 2nd niveau “extérieur” (8 portes) et les constructions s’y trouvant (Eglises et Motte Vicomtale)

- une fois le niveau extérieur possédant au moins une porte, si ses portes deviennent inactives il est impossible de pénétrer dans le château

Contrôle du Pont St Martial ou du Pont St Etienne :

- Ce sont les seules constructions possibles sans contrôler de portes

- Le Pouvoir Permet de déterminer quel pion peut construire le Pont

- Si le Pont est terminé : le joueur ayant le plus de dominos sur le pont multiplie par 2 ses gains réalisés avec les portes. En cas d’égalité le domino activant le pouvoir détermine le joueur même si celui ci n’a aucun domino

Pouvoir de la Justice :

coût 1 pion influence correspondant = Placer 1 pion (placé ou en main) sur un domino placé sur la prison.

Le propriétaire du domino peut également placer en prison une “Carte Personnage” , celle ci est alors mis de côté jusqu’à libération.

Voler le Trésor de l’Abbaye ou de la Cathédrale

Le Vol du Trésor n'est possible qu'une fois par phase pour chaque joueur. On retourne alors ses dominos placés à l'Abbaye ou la Cathédrale jusqu'au prochain entretien. Une fois retourné les dominos ne permettent plus de gagner de pions Abbés ou Evêques grâce à l'Abbaye ou la Cathédrale.

Trésor Abbaye : coût = Pion déclencheur + ses Abbés "placé et en main"

=> Prélever dans le trésor X Barbarins X = pt de ses dominos placés sur l'Abbaye

Trésor Cathédrale : coût = Pion déclencheur + ses Evêques "placé et en main"

=> Prélever dans le trésor x Barbarins max où X = pt de ses dominos placés sur la Cathédrale

Celui ayant placé un domino sur le pouvoir gagne de l'argent correspond à l'ensemble des dominos placés si il est le joueur en possédant strictement le plus.

Déclencher les Ostensions

Placer obligatoirement un domino X | 6 sur le pouvoir.

Payer 12 barbarins + un domino X | 6 + 1 pion (abbés ou consuls Château selon contrôle)

Le Joueur pioche X cartes ostensions et en choisit une

Celui ayant placé un domino sur le pouvoir paie le coût du domino et non 12 barbarins.

Corruption

Les dominos placés peuvent être placé gratuitement Hors Phase recrutement. S'agissant de Corruption le joueur gagne à ce moment autant de Barbarins que le nombre total de points du domino placé.

En fin de Phase Entretien (avant nouvelle recrutement) chaque joueur dont un Domino est présent sur un des emplacements possibles pourra échanger X Pions contre X autres Pions (selon son modificateur)

A son tour le joueur peut également réaliser (avant ou après avoir posé un domino) les actions parmi celles ci :

- Recycler sa main

Vous pouvez recycler X dominos contre X-1 nouveaux dominos

- Placer ses hommes d'influences

replacer pour X barbarins, X pions influences sur ses dominos ou/et ses cartes déjà placés

- Acheter une ou plusieurs cartes pour les placer de son côté et les activer et réaliser les actions correspondantes

- Commerce ou Frappe de la Monnaie : Gagner 10 barbarins contre 4 pions Consuls Cité ou 4 Pions Consuls Château ou 4 Abbés

- Jalousie Épiscopale : Si vous pouvez pénétrer dans les murs. Détruire définitivement 1 pion Domino de l'Abbaye ou une carte "Lieu Abbaye" contre 4 pions Eveque

- Destruction : Si vous pouvez pénétrer dans les murs. Détruire définitivement 1 Domino ou 1 Carte

Lieu (ils sont définitivement écartés)

Contre 4 Pions Vicomte ou 3 influences Français ou 3 influences Anglais

Que faire Si vous gagnez (hors recrutement) des pions influence et que ceux ci ne sont pas en réserve ?

Le Joueur choisit :

- gagner des points Anglais ou Français en compensation

- voler des pions nécessaires à des joueurs mais ceux ci gagnent des points Anglais ou Français en compensation

- Abbé : gagner un point Anglais ou Français
- Évêque : gagner un point Anglais ou Français
- Vicomte : gagner un point français
- Consuls du Château : gagner un point Anglais ou Français
- Consuls de la Cité : gagner un point Anglais ou Français

3) Construction

Pour rappel : Avant de pénétrer au sein des murs le joueur doit obligatoirement contrôler au moins 1 Porte (ou payer 1 Taxe à un des joueurs en contrôlant une) .

Cette taxe correspond à la valeur “active” du domino, c’est à dire avec un pion influence posé sur elle.

Par exemple : Si le Vicomte a le pouvoir Porter un joueur peut donc placer un domino sur un emplacement porte puis placé 1 pion Vicomte dessus.

Avec un domino 2-6 et un pion sur le 6, un joueur devra payer 6 barbarins pour passer par la porte du joueur.

a) Les Portes

Pour rappel : Les portes actives permettent à chaque construction réalisée à l’intérieur de l’enceinte correspondant de récolter une taxe dont le coût correspond au total des points des dominos avec les pions nécessaires

Le joueur possédant un domino sur le pouvoir “Portes” récoltera à la Phase Entretien 1 barbarin par porte construite dans l’enceinte correspondante (contrôlé ou non par le joueur, active ou non)

Seules les portes ayant 1 Pion placé sont considérées comme “actives”

Seules les portes actives permettent de pénétrer dans les villes et donc de gagner de l’argent

Pour rappel Le Château possède 2 niveaux de murs

b) L’Abbaye

Gain de 1 Abbé à chaque tour par domino

Quand vous réussissez à placer un domino à côté d'un domino déjà placé vous gagnez 1 Abbé supplémentaire. Donc 2 abbés supplémentaires entre deux dominos.

c) La Cathédrale

Sur le rez de chaussée : Placer 1 domino avec 0 sur le premier emplacement, avec 1 sur le second (...)

Gain de 1 Eveque à chaque tour par domino

Quand vous réussissez à placer un domino sur un étage supérieur vous gagnez 1 Evêque supplémentaire au moment du placement.

d) Les Prisons

Un Personnage (Carte) ou un Pion "en prison" pourront être récupéré contre le coût de la prison + le coût du domino du pouvoir Justice répartis entre leurs propriétaires.

e) Les Églises

Gagner à chaque tour 1 pion Évêque par domino placé quand la construction est terminée (2 dominos par église)

f) Le Motte (demeures du Vicomte)

Gagner à chaque tour 2 pions Vicomte

Le domino peut être chassé uniquement par un domino d'une valeur totale supérieure

g) Le Consulat

Gagner à chaque tour 3 pions Consuls du Chateau ou 2 pions Consuls de la Cité (selon les cas)

Le domino peut être chassé uniquement par un domino d'une valeur totale supérieure

h) L'Abbaye de la Règle

Gagner à chaque tour 1 pion Abbé par domino placé quand la construction est terminée

i) Pont St Martial ou Pont St Etienne

Si le Pont est terminé : le joueur majoritaire sur le pont multiplie par 2 ses gains réalisés avec les portes

j) Port de Naveix

Gagner à chaque tour 1 pion Consul de la Cité

Le domino peut être chassé uniquement par un domino d'une valeur totale supérieure

Précisions sur les Cartes :

* Cartes Évènements :

- Une Carte Événement est face visible sur le dessus du paquet
- Cette carte peut être activée ou défaussée à tout moment si elle est achetée
- La carte active à la fin d'un Round voit son effet réalisé

* Cartes Lieux :

- Effet à chaque tour si la carte est active c'est à dire si pion nécessaire dessus
- Entretien pendant la Phase Entretien équivalent à son coût

* Cartes Personnages :

- Effet à chaque tour si la carte est active c'est à dire si pion nécessaire dessus
- Les cartes personnages meurent pendant la Phase Nettoyage

* Cartes Ostensions :

2 types de cartes

- Relique : nécessitant un Lieu pour être actif
- Saint : considéré comme une carte personnage puis comme une Relique une fois le personnage mort



A gauche : le coût

Ici 1 Influence Français + Abbé

A droite : le gain ou l'action possible

Ici 1 pion Abbé + Ajouter un domino à l'Abbaye (gratuitement)