

LES DEUX LIMOGES

Age : 12 ans minimum

Durée : 60-90min

2 à 4 joueurs



(photo d'un prototype précédent)

A) Contexte

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

Le Château est entre les mains des Consuls du Château et de l'Abbé. La Cité 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 Coeur de Lion 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 2h où les joueurs incarnent un avocat aidant à la construction de la ville pendant le Moyen Age 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 n'a plus de dominos dans sa réserve
- un joueur termine l'abbaye ou la cathédrale
- un joueur a atteint le maximum des influences Français ou Anglais

Victoire :

Le gagnant est celui qui a réalisé son objectif

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

sinon celui qui dispose du plus grand nombre de pions influences (en main + sur ses dominos)

sinon le joueur le plus riche

sinon le joueur qui a terminé l'abbaye ou la cathédrale

D) Matériel nécessaire

- * 3 Plateaux de jeu : Élections, Pouvoirs, Construction
- * Un paravent par joueur
- * 28 dominos classiques par joueur (de couleurs différentes)
- * 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 "Miracles de St Martial"

E) Mise en place

1) Disposer

- côte à côte les plateaux de jeu
- les tas de cartes Evénements, Personnages et Lieux
- le tas de cartes Miracles

2) Chaque joueur tire 2 cartes "Objectif" et choisit 1 Carte qu'il met de côté face cachée.

Cette carte détermine son Contrat secret, un objectif, à réaliser pour gagner.

Parmi les objectifs secrets nous retrouvons par exemple : la cathédrale a été construit, l'abbaye a été construit, vous êtes le plus riche (...)

3) Chaque joueur reçoit

- 15 pièces de Monnaies (les Barbarins)
- Une réserve de dominos à ses couleurs

F) Comment jouer

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

1) Phase d'Election

2) Phase de 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 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 Evènement piocher 7 dominos et réaliser la "**Phase Election**"

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

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

c) Récupérer son argent : selon portes, constructions et cartes actives

d) Récupérer ses pions influences : selon constructions et cartes actives

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
- Payer l'entretien des cartes Lieux en jeu
- Défausser toutes les cartes Personnages en jeu (possédé ou non par des joueurs)
- 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)

Puis Recommencer depuis a)

1) PHASE Elections

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

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

Chaque joueur place derrière son paravent de 0 à 1 domino face à chacun des emplacements possibles (Consuls de la Cité, Vicomte, Consuls du Chateau)

On dévoile ensuite les votes.

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 l'élection 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

- 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 élections (*Action réalisable Hors Phase Election*)

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 zéro

soit 6 pions distribués
ensuite dans l'ordre chacun prend un pion si il peut (ici 2 tours)
6/4 +1 pion, zéro
5/4 +1 pion, +1 pion
4/4 +1 pion, + 1 pion
3/1 +1 pion, zéro

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 aura 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 zéro

2) Pouvoirs

The map shows the following locations and their associated powers (represented by colored stars):

- Top Row:**
 - Portes (Red stars)
 - Pont St Martial (Red stars)
- Second Row:**
 - Justice (Red stars)
 - Crésoir (Red stars)
 - Ostensions (Red stars)
- Third Row:**
 - Portes (Purple stars)
 - Crésoir (Purple stars)
 - Port (Blue stars)
- Bottom Row:**
 - Justice (Blue stars)
 - Crésoir (Blue stars)
 - Pont St Etienne (Blue stars)
 - Corruption (Grey stars)

Score tracks on the right:

- Top track: 8, 10, 12
- Bottom track: 8, 10, 12

At the bottom of the map, there are two rows of colored blocks:

- Top row: 10 red blocks
- Bottom row: 10 blue blocks

Two small crests are located at the bottom left corner.

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 barbarin 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 portes des murs intérieurs doivent être construits avant de construire le 2nd niveau "extérieur"
- 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 majoritaire en pion influence 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 pion influence sur le pont achevé

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 alors replacé dans la pioche de son propriétaire. Le Pion est replacé dans la réserve

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

- Pouvoir de la Justice :

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

Vous pouvez 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

Trésor Abbaye : coût = ses Abbés "placé et en main" + 1 Pion influence correspondant

=> Prélever dans le trésor x Barbarins max où X = pt des dominos placés sur l'Abbaye

Trésor Cathédrale : cout ses Évêques "placé et en main" + 1 Pion influence correspondant

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

- ***Déclencher les Ostensions*** (avec 1 ou 2 dominos)

pour les déclencher il faut Que vous n'ayez plus que 1 ou 2 dominos maximum en main

Placer 1 domino 6-6 (total de 12) et se défausser de 1 (abbé ou consuls Château selon controle des Reliques) ou Placer 2 dominos avec des 6 et se défausser 2 pions (abbé ou consuls Château

- ***Recycler sa main***

Le placement du domino détermine avec quel pion on peut recycler sa main de dominos

Selon qui controle le Port du Naveix, contre un pion (Eveque, Vicomte ou Consul Chateau) recycler l'ensemble de sa main de dominos contre autant de dominos de sa réserve

- ***Corruption*** (élections Abbés/Evêques sur le Plateau Election)

Les dominos placés peuvent être placé gratuitement Hors Phase Election. S'agissant de Corruption le joueur gagne à ce moment autant de Barbarins que le nombre total de points du domino placé. Lors de En fin de Phase Entretien (avant nouvelle Election) chaque joueur dont un Domino est présent sur un des emplacements possibles pourra échanger X Pions contre X autres Pions (selon son modificateur)

- ***Placer ses hommes d'influences***

placer 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*** : Détruire définitivement 1 pion Domino de l'Abbaye ou une carte "Lieu Abbaye" contre 4 pions Eveque

- ***Destruction*** : Détruire définitivement 1 Domino ou 1 Carte Lieu (ils sont définitivement écartés) Contre 4 Pions Vicomte ou 3 influences Français ou 3 influences Anglais

- ***Modifier les assemblées de Consul*** (sur le Plateau Election)

Placer 1 ou 2 dominos complémentaires pour passer de 8 à 10 puis de 10 à 12 consuls gagnables (en commençant par l'emplacement 8)

Ou inversement pour réduire le nombre de consuls pouvant être gagnés

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

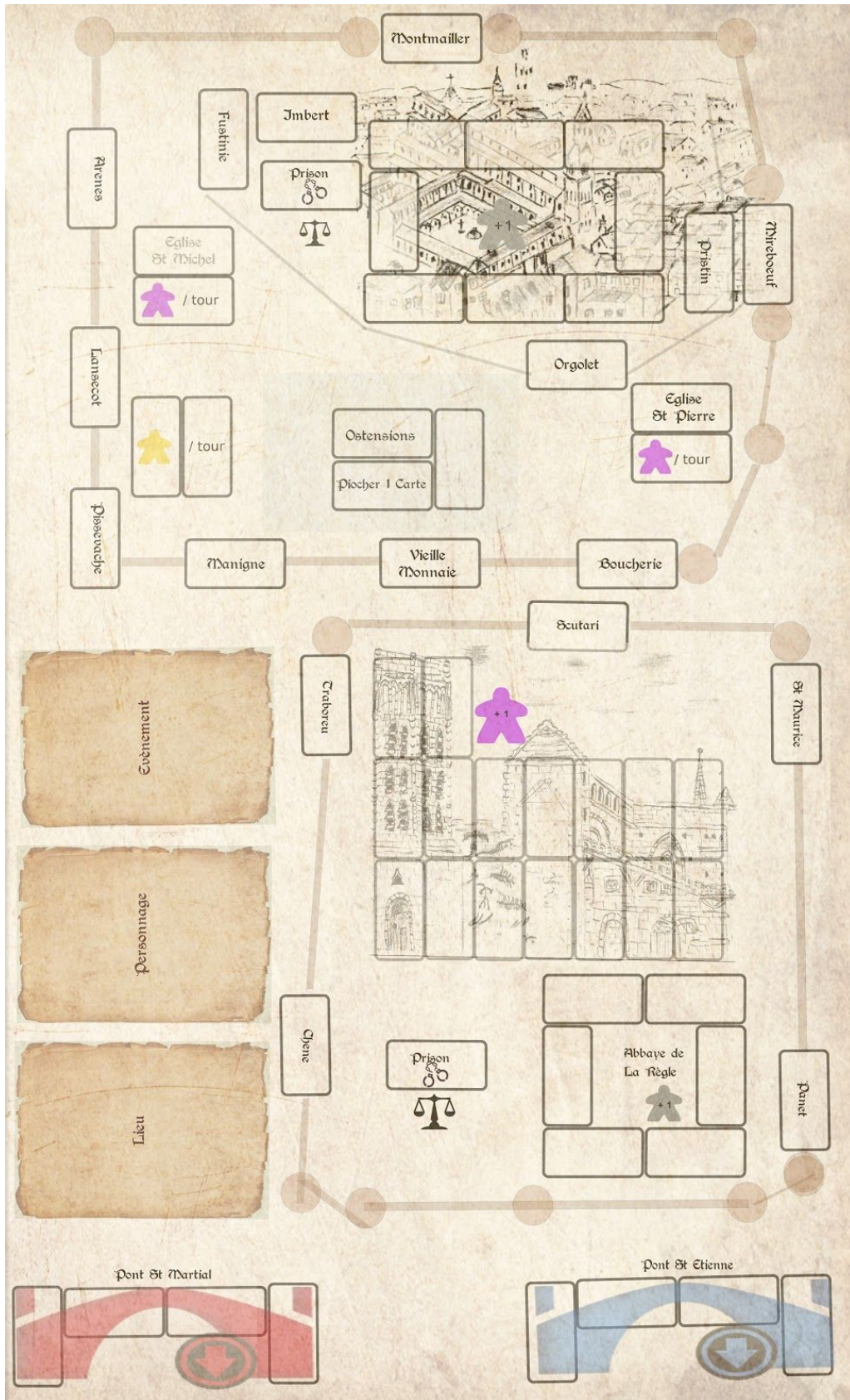
Le Joueur choisit :

- Il gagne des points Anglais ou Français en compensation

- Il vole 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



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

En début de partie les premières constructions réalisées sont donc les Portes
Si le Vicomte a le pouvoir Porte un joueur peut donc placer un domino sur un emplacement porte puis placé 1 pion Vicomte dessus.
Si 1 Porte a déjà été placé 1 Joueur, après avoir payé à son propriétaire la taxe pour passer par la porte (de 0 à 6) , peut placer un domino sur un emplacement à l'intérieur de la ville.

Précisions sur les constructions :

a) Les Portes

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 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 portes des murs intérieurs doivent être construits avant de construire le 2nd niveau "extérieur"
- une fois le niveau extérieur possédant au moins une porte, si ses portes deviennent inactives il est impossible de pénétrer dans le château

b) L'Abbaye

- Quand un domino est placé
- > gain de 1 Abbé
- > le prix du domino est placé dans le trésor de l'Abbaye

c) La Cathédrale

Sur le rez de chaussée :

Placer 1 domino avec 0 sur le premier emplacement, avec 1 sur le second (...)

- Quand un domino est placé
- > gain de 1 Eveque
- > le prix du domino est placé dans le trésor de la Cathédrale

d) Les Prisons

Le joueur ayant construit la prison recevra x barbarins (où $x=nb$ de point de l'emplacement) quand un

joueur veut récupérer 1 pion ou un Personnage (Carte) “en prison”
Ces Pions restent en Prison même lors de la Phase Election

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 1 pion Vicomte par domino placé quand construction est terminée (2 dominos)

g) L'Abbaye de la Règle

Gagner 1 pion Abbé quand vous placez un domino

h) Pont St Martial ou Pont St Etienne

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

Précisions sur les Cartes :

* Cartes Évènements :

- Une Carte Evènement 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

Plusieurs cartes évènements sont précisées dans l'aide de jeu

* 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 Miracles :

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)