

Euphrat & Tigris

Le jeu de cartes

Matériel

- 16 chefs de 4 dynasties (4 Arcs, 4 Lions, 4 Taureaux, 4 Vases)
- 193 cartes Civilisation (40 **Peuple** (noir), 40 **Marchés** (vert), 65 **Temples** (rouge), 40 **Fermes** (bleu), 8 **Trésors** (rouge avec un dragon jaune)).
- 4 cartes Catastrophe
- 3 cartes Bateau

Au cours du jeu, les cartes Trésor peuvent être remplacées par des cartes Temple. Lorsque, dans cette règle, on utilise le terme "carte Trésor" (suivi d'une étoile), cela indique une carte Trésor ou une carte Temple qui a remplacé une carte Trésor.*

Préparation

Chaque joueur choisit une dynastie (symbole) et pose les 4 chefs du symbole choisi devant lui. Le **noir** représente le **Roi**, le **vert** est le **Marchand**, le **rouge** est le **Prêtre** et le **bleu** est le **Fermier**. De plus, chaque joueur prend une carte Catastrophe, les cartes restantes sont retirées du jeu. Les 3 cartes Bateau sont mises de côté et seront utilisées plus tard.

Placez les 8 cartes Trésor les unes à côté des autres sur la table en laissant un espace de la largeur d'une carte entre chacune d'entre elle. De plus, il faut laisser suffisamment de place sous chaque carte Trésor pour poser 8 cartes. Chaque carte Trésor* représente le début d'un royaume.

On peut voir une illustration de la mise en place en bas de la page 1 de la règle allemande.

Les 185 cartes Civilisation restantes sont mélangées. On distribue **8 cartes** à chaque joueur. Les cartes restantes sont posées faces cachées en plusieurs paquets de manière à ce que chaque joueur puisse se servir facilement. Dans une partie à **2 joueurs**, on retire aléatoirement 30 cartes qui ne seront pas utilisées.

But du jeu

Le but de chaque joueur est de développer sa dynastie dans les domaines de la population (**noir**, contrôlé par le **roi**), de l'économie (**vert – Marchand**), de la religion (**rouge – Prêtre**) et de l'agriculture (**bleu – Fermier**). Pour cela, les joueurs vont placer les chefs de leur dynastie dans les royaumes puis vont agrandir ces royaumes, construire des bateaux, engager des conflits pour gagner des points dans les 4 domaines. Le vainqueur sera le joueur qui aura développé sa dynastie de manière équilibrée sans avoir délaissé de domaine.

Royaumes :

Un royaume est un ensemble de cartes adjacentes horizontalement ou verticalement. Les liaisons horizontales ne peuvent se faire qu'entre les cartes Trésor* ! Dans un royaume, il peut y avoir des chefs de plusieurs joueurs, **mais jamais de la même couleur** (par ex.: jamais 2 Prêtres).

Déroulement du jeu

On détermine un premier joueur au hasard. Ce joueur jouera en premier, les autres suivront dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur peut réaliser jusqu'à 2 actions dans l'ordre de son choix. Il est possible de choisir 2 fois la même action. Les actions disponibles sont :

- 1. Poser ou déplacer l'un de ses chefs**
- 2. Poser une carte Civilisation (de sa main vers un royaume)**
- 3. Poser une carte Catastrophe**

1. Poser ou déplacer l'un de ses chefs

Un joueur peut poser un chef sur n'importe quelle carte Civilisation. Le chef peut provenir de la réserve devant le joueur ou être déplacé d'un royaume à un autre. La couleur du chef peut être

différente de celle de la carte sur laquelle il est posé, et un chef peut être posé sur une carte Trésor. Un chef permet à son possesseur de gagner des points de la couleur du chef dans ce royaume.

2. Poser une carte Civilisation

Les cartes Civilisation permettent d'agrandir les royaumes et de gagner des points de victoire. Il y a 2 possibilités pour poser une carte.

a. La carte est posée sous une carte Trésor (en colonne)

Le joueur peut librement choisir sa colonne. La première carte d'une colonne est posée juste en dessous de la carte Trésor. La carte suivante sera posée sous la carte précédemment posée dans cette colonne. Il ne peut pas y avoir plus de 8 cartes dans une colonne (les cartes peuvent cependant être défaussées).

b. La carte est posée entre 2 cartes Trésor et relie 2 royaumes

Cela n'est possible que s'il y a **au moins 3 cartes** sous **chacune des 2 cartes** Trésor voisines.

GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE

A chaque fois qu'un joueur pose une carte **dans la colonne** d'un royaume et qu'il y a un chef de la couleur de cette carte dans ce royaume, le possesseur de ce chef (en général, il s'agit du joueur qui pose la carte) gagne 1 point de victoire qui est symbolisé par une carte Civilisation de la même couleur. Le joueur pose cette carte face visible devant lui. Le joueur doit prendre cette carte dans sa main. Si le joueur n'a pas de carte de cette couleur ou ne veut pas en jouer, il ne gagne pas de point. Les cartes symbolisant les points de victoire forment donc une pile dont seule la carte supérieure est visible. Les joueurs **ne peuvent pas** regarder leur paquet de cartes, ni celui des autres.

Remarque : les joueurs peuvent décider de trier leurs cartes et de les laisser visible pour que chacun connaisse le score de tous les joueurs.

Exemple (voir illustration en haut de la page 3 de la règle allemande) :

*Le joueur **Lion** a posé son **Marchand** sur la **carte rouge** lors de sa 1^o action. Pour sa 2^o action, il pose une **carte vert** sous la carte rouge. Il reçoit donc **1 point de victoire vert**. Il prend une **carte verte** de sa main et la pose devant lui.*

Le **chef noir (roi)**, en plus de sa fonction normale (collecter les points de victoire noirs), sert de joker dans le cas où un chef de la couleur de la carte jouée ne se trouve pas dans le royaume. Dans ce cas, le possesseur du roi peut poser une carte de la couleur jouée devant lui, pour symboliser le point de victoire.

Exemple (voir illustration en bas de la page 3 de la règle allemande) :

*Le **roi** du **joueur Lion** se trouve déjà dans un royaume où il n'y a aucun **Marchand**. A son tour, le **joueur Lion** pose **2 cartes vertes** dans ce royaume (1 par action). Il gagne donc **2 points de victoire verts**. Il prend **2 cartes vertes** de sa main et les pose devant lui.*

Lorsqu'un joueur pose une carte **entre** 2 cartes Trésor*, les 2 royaumes fusionnent alors en un seul grand royaume. Dans ce nouveau royaume, des conflits externes peuvent avoir lieu, ils sont résolus immédiatement (voir plus loin). Pour la carte posée entre 2 cartes Trésor*, le joueur ne gagne aucun point de victoire.

Si, dans le nouveau grand royaume, il y a un **chef vert (Marchand)** et qu'il y a au moins 2 cartes Trésor dans ce royaume, le possesseur du **Marchand** peut récupérer toutes les cartes Trésor du royaume sauf une et les poser dans sa pile de points de victoire. Pour faire cela, il doit pouvoir remplacer chaque carte Trésor récupérée par une **carte rouge** de sa main. Cela ne peut avoir lieu qu'**après** la résolution des conflits externes éventuels.

Remarque : Le roi **ne peut pas** servir de joker dans ce cas !

Exemple (voir illustration en haut de la page 4 de la règle allemande) :

Le **joueur Lion** pose la **carte noire** entre les deux **cartes Trésor**. Comme son **Marchand** se trouve dans ce royaume, il peut remplacer la **carte Trésor** par une **carte rouge** de sa main et poser la **carte Trésor** sur son paquet de cartes pour les points de victoire. Les **cartes Trésor** sont des jokers pour le décompte.

3. Poser une carte Catastrophe

Grâce aux cartes Catastrophe, chaque joueur peut retirer une carte Civilisation du jeu une fois par partie. Il est possible de retirer n'importe quelle carte, même une carte qui lie 2 royaumes. On ne peut pas retirer de cartes sur lesquelles se trouve un chef, de cartes Trésor ou de cartes Bateau. **Si des trous apparaissent dans les colonnes à cause d'une carte Catastrophe**, ils sont immédiatement bouchés en décalant les cartes de la colonne **vers le haut**.

Exemple (voir illustration au milieu de la page 4 de la règle allemande) :

Un joueur joue sa carte Catastrophe et retire la **carte bleue**. Les deux cartes sont retirées du jeu. Les deux royaumes sont à nouveau séparés.

Conflits

Il existe **2 types de conflit** dans le jeu : Les conflits **internes** et les conflits **externes**.

Les conflits internes (chef de la même couleur)

Si un joueur pose l'un de ses **chefs dans un royaume** où se trouve déjà un **chef de la même couleur**, un conflit interne éclate.

Pour résoudre le conflit, on ne peut jouer que des **cartes rouges (carte Temple)**. Dans le cadre d'un conflit, **chaque carte rouge a une valeur de combat de 1**. De plus, un joueur **ajoute 1 à sa valeur de combat** si son **chef se trouve sur une carte rouge (carte Temple ou Trésor)**.

L'**attaquant** (le joueur dont c'est le tour) choisit un certain nombre de **cartes rouges** de sa main et les pose face visible devant lui (de 0 à toutes les cartes rouges qu'il a en main). Ensuite, le **défenseur** (le joueur à qui appartient le chef qui se trouvait déjà dans le royaume) joue lui aussi autant de **cartes rouges** de sa main qu'il le souhaite. Maintenant, on compare les valeurs de combat. Le joueur avec la plus forte valeur de combat (ne pas oublier le bonus de +1 si le chef se trouve sur une carte rouge) gagne. En cas d'égalité, le défenseur gagne. Le **perdant** du conflit doit **reprendre son chef**. Le **vainqueur** du conflit gagne **1 carte rouge** qu'il place sur son paquet de points de victoire. Cette carte est prise parmi celles qui ont été jouées pour la résolution du conflit. Si aucune carte n'a été jouée, le gagnant peut utiliser une carte de sa main. S'il ne le peut pas, il ne gagne pas de points.

Exemple (voir illustration de la page 5 de la règle allemande) :

(A) Le **joueur Arc** pose son **Marchand** dans le royaume, ce qui entraîne un conflit interne avec le **Marchand** du **joueur Lion**. Le **joueur Lion** a déjà une avance de 1 dans ce conflit car son **Marchand** se trouve sur une **carte rouge**.

(B) Le **joueur Arc**, qui est l'attaquant, joue en premier et pose **3 cartes rouges**. Il mène 3:1.

(C) Le **joueur Lion**, qui est le défenseur, n'a **qu'une carte rouge** en main et il décide de ne pas la poser.

(D) Le **joueur Arc** remporte le conflit et peut prendre **l'une des cartes rouges jouées** et la poser sur son paquet de points de victoire.

(E) Le **joueur Lion** a perdu le conflit et doit reprendre son **Marchand**. (**Attention** : sur le dessin, le **Vase noir** a été décalé vers le bas. Il devrait évidemment toujours être sur la carte Trésor au-dessus NdT).

Les conflits externes (2 royaumes sont reliés)

Lorsque **2 royaumes sont reliés**, on pose d'abord la carte qui fait la jonction face cachée. Ensuite, on vérifie s'il y a des **chefs de la même couleur** dans le nouveau royaume. Si c'est le cas, un **conflit interne** éclate. Si plusieurs conflits ont lieu, le joueur dont c'est le tour décide de l'ordre de résolution. Un conflit peut éclater sans que le joueur actif ne prenne part à ce conflit. L'**attaquant** est toujours le joueur actif ou le joueur le plus proche de lui dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour décider de l'issue du conflit, les joueurs concernés peuvent jouer **des cartes de la couleur des chefs impliqués. Chaque carte a une valeur de combat de 1. De plus, toutes les cartes, de la couleur du chef**, qui se trouvaient dans son royaume avant la jonction ont aussi une **valeur de combat de 1**. L'attaquant commence. Il choisit **autant de cartes de la couleur du chef qu'il le souhaite** et les pose, de sa main, face visible devant lui. Le défenseur peut ensuite jouer autant de cartes de cette couleur qu'il le souhaite. On compare ensuite les valeurs de combat (nombre de cartes jouées + nombre de cartes de la couleur du chef présentes dans le royaume avant jonction) comme pour les conflits internes.

Le **perdant** du conflit doit **recupérer son chef**. Le **gagnant** du conflit récupère l'une **des cartes jouées** qu'il pose sur son paquet de points de victoire. Toutes les autres cartes sont défaussées.

Ensuite, **toutes les cartes de la couleur du chef perdant** sont retirées de son royaume (royaume avant la jonction). Les cartes Trésor et les cartes sur lesquelles se trouve un chef ne sont pas retirées.

Le **vainqueur** pose **toutes ces cartes dans son paquet de points de victoire**. Les **trous**, laissés dans les colonnes par les cartes retirées, sont bouchés en décalant les cartes restantes **vers le haut**.

Si un royaume se retrouve coupé en deux, il peut arriver que des conflits n'aient pas lieu. Sinon, le conflit suivant a lieu et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus de chefs de même couleur dans le nouveau royaume.

Exemple (voir illustrations des pages 6 et 7 de la règle allemande) :

A gauche, le royaume 1 ; à droite, le royaume 2.

*(A) Le joueur Vase pose une **carte verte** entre les royaumes 1 et 2 et les relie. **Deux conflits externes ont lieu avec les couleurs Vert et Rouge.***

*Le joueur Vase décide de réaliser d'abord le **conflit vert** dans lequel il n'est pas impliqué. Comme le joueur Lion se trouve avant le joueur Taureau dans le sens des aiguilles d'une montre, le **joueur Lion** est l'attaquant et le **joueur Taureau** est le défenseur.*

*(B) Le **joueur Lion** a déjà une valeur de 3 car, dans le royaume 1 où se trouve son **Marchand**, il y a 3 **cartes vertes**. Il n'y en a qu'une dans le royaume 2. Le **joueur Lion** joue 2 **cartes vertes**. Il mène 5:1.*

*(C) Le **joueur Taureau** joue 4 **cartes vertes**. Il y a égalité 5:5, le **joueur Taureau**, qui est le **défenseur**, remporte donc le conflit.*

*(D) Pour commencer, le vainqueur prend 1 **carte verte** parmi celles qui ont été jouées. Ensuite, on retire les 3 **cartes vertes** de l'ancien royaume 1 (celui du perdant) que le vainqueur place dans son paquet de points de victoire.*

*(E) La **carte bleue** et la **carte noire** sont décalées vers le haut. Le **joueur Lion** doit reprendre son **Marchand**. L'ancien royaume 1 est maintenant scindé en 2 royaumes, le **joueur Taureau ne peut donc pas récupérer la carte Trésor** avec son **Marchand**.*

*Il faut ensuite résoudre le **conflit rouge**. Après résolution de ce conflit, la carte qui a fait la jonction est retournée et le jeu se poursuit normalement.*

Remarque : Si aucun joueur ne pose de cartes, le conflit est résolu grâce aux cartes présentes dans les royaumes. Dans ce cas, le vainqueur peut jouer une carte correspondante de sa main sur son paquet de points de victoire.

PIOCHER DES CARTES

A la fin du **tour** d'un joueur (pas après un conflit), **tous les joueurs** peuvent refaire leur main à 8 cartes.

LES CARACTERISTIQUES DES COULEURS

Comme cela a déjà été en partie décrit, chacune des 4 couleurs a une caractéristique spéciale.

- **Noir** : le chef peut fonctionner comme un joker lorsqu'une carte d'une autre couleur est jouée et que le chef correspondant n'est pas présent dans le royaume.
- **Vert** : le chef peut récupérer les cartes Trésor lors de la jonction de 2 royaumes.
- **Rouge** : les **cartes rouges** sont utilisées pour la résolution des conflits internes.
- **Bleu** : lorsqu'après la pose d'une carte Civilisation, il y a au moins 4 cartes de la même couleur, les unes à côté des autres dans une colonne, le joueur qui a posé cette carte peut construire un **Bateau**. S'il s'agit de **cartes bleues**, le joueur a le choix entre les 3 cartes Bateau (si elles sont encore disponibles). S'il s'agit d'une autre couleur, il n'y a qu'une carte Bateau possible (par exemple, le Bateau **bleu-vert** s'il y a au moins **4 cartes vertes**). La construction des bateaux a lieu de la manière suivante :

Les **4 dernières cartes de la même couleur** sont retirées de la colonne et défaussées. On pose la **carte Bateau** à leur place. Si un chef se trouvait sur l'une de ces cartes, il est rendu à son possesseur. **L'effet d'un bateau** : pour chaque chef qui se trouve, à la fin du tour de son possesseur, dans un royaume avec un Bateau de la même couleur, le joueur gagne un point de victoire de cette couleur. Pour cela, il doit prendre une carte de la couleur correspondante de sa main et la poser sur son paquet de points de victoire. S'il n'a pas de carte correspondante, il perd cette possibilité. De cette manière, un joueur peut donc gagner des points de victoire supplémentaires à chaque tour.

Remarque : le roi **ne peut pas** être utilisé comme joker dans ce cas !

Exemple (voir illustration de la page 8 de la règle allemande) :

Le joueur Taureau pose la 4^o carte bleue et peut donc remplacer les 4 cartes bleues par une carte Bateau. Il décide de prendre la carte Bateau bleu-noir. A partir de maintenant, le possesseur du Roi dans ce royaume pose une carte noire de sa main dans son paquet de point de victoire à la fin de chacun de ses tours de jeu. Dès qu'un Fermier arrivera dans ce royaume, son possesseur pourra poser une carte bleue sur son paquet de points de victoire à la fin de chacun de ses tours de jeu.

Remarque : il est possible de poser des cartes sous une carte Bateau comme sous n'importe quelle autre carte. Les cartes Bateau **ne comptent pas** dans les conflits externes et les chefs **ne peuvent pas** être posés sur les cartes Bateau.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour que chaque joueur puisse refaire sa main à 8 cartes. Le jeu se termine aussi lorsqu'il ne reste qu'une seule carte Trésor en jeu.

Vainqueur

Chaque joueur prend maintenant son paquet de points de victoire et trie les cartes par couleur. Les **cartes Trésor** sont des **jokers** qui peuvent être placés dans n'importe quelle couleur, au choix du joueur. Pour chaque joueur, **seule la couleur** dans laquelle il a récupéré **le moins de cartes** est décisive. Les joueurs comparent ces valeurs (nombre de cartes dans la couleur où il y en a le moins). Le joueur qui a la plus forte valeur est le vainqueur. En cas d'égalité sur la couleur la plus faible, on compare la deuxième couleur la plus faible...

Exemple :

| | | | | |
|---------|--------|---------|--------|--------|
| ARC | Vert 5 | Rouge 7 | Bleu 6 | Noir 5 |
| LION | Vert 6 | Rouge 4 | Bleu 6 | Noir 6 |
| TAUREAU | Vert 4 | Rouge 9 | Bleu 5 | Noir 6 |
| VASE | Vert 9 | Rouge 7 | Bleu 8 | Noir 3 |

Le joueur Arc gagne. Sa plus faible couleur (vert) est à 5. Le joueur Lion est 2^o devant le joueur Taureau. Le joueur Vase est dernier.

Traduction : Loïc BOISNIER