

LEO COLOVINI MERIDIAN

Au début du dix-huitième siècle, la reine Wu Wei pensa qu'il était prudent, car de toute façon ce n'était pas évitable, de laisser quelques unes des puissantes compagnies européennes établir des enclaves sur les îles de l'Archipel Sud. Mais pour réfréner leur agressivité et avidité bien connues, elle leur imposa un certain nombre de règles et conditions inhabituelles, dont la plus étrange était la division de l'archipel en bandes imaginaires Nord-Sud qu'elle appela "méridiens", stipulant que chacune des compagnies ne pourrait établir qu'une seule enclave dans chaque bande. Dans ce jeu chacun des joueurs représente l'une des puissantes compagnies et les règles sont très semblables à celles établies par la reine Wu Wei.

Contenu

- Un plateau imprimé des deux côtés.
- 4 jeux de 13 cartes; 10 cartes sont numérotées de 1 à 10, 3 montrent des séries de nombres, 1-2-3, 4-5-6-7, 8-9-10; chaque jeu est d'une couleur différente.
- 4 jeux de 20 étages de tours dans les 4 couleurs. Ces étages peuvent être empilés pour former des tours de différentes hauteurs.

Préparation

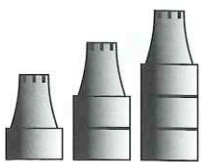
- Les deux côtés du plateau montrent un certain nombre d'îles avec des cités situées le long de 10 "méridiens" (bandes verticales numérotées 1 à 10). D'un côté il y a 5 cités sur chaque bande (utilisé dans le jeu à 2 ou 4 joueurs), de l'autre 4 (jeu à 3 joueurs). Les cités capitales sont indiquées par un point jaune et les autres cités par un point rouge.
- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les 13 cartes et les 20 étages de tours correspondants.
- Puis chacun joueur bat son paquet de cartes, prend les deux premières cartes et les retourne face visible.

But du jeu

Votre objectif est de conquérir des îles et d'y établir plus de garnisons que vos adversaires.

Les garnisons

Une tour indique la présence d'une garnison. Les joueurs peuvent construire des tours de différentes hauteurs, mais la hauteur n'a pas d'incidence sur la valeur de la garnison. Les garnisons valent 1 dans les cités ordinaires, et 2 dans les cités capitales.



Le jeu

- On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. On détermine qui commence par un tirage au sort.
- A votre tour de jeu, choisissez une de vos 2 cartes retournées : le nombre sur la carte indique le méridien sur lequel vous pouvez introduire une tour. Quand vous jouez une carte avec une série de nombres, choisissez un méridien correspondant à l'un des nombres de la carte et placez-y une tour.
- Quatre règles régissent l'introduction des tours et l'établissement des garnisons qui s'en suit:
 1. Les tours peuvent être d'une hauteur de 1 ou plusieurs étages, mais la première tour introduite sur un méridien doit avoir au minimum **2 étages**.
 2. Toutes les tours d'un même méridien doivent être de hauteurs différentes.
 3. Sur un même méridien, une tour plus petite **ne peut** être placée au-dessus d'une tour plus grande et réciproquement une tour plus grande **ne peut** être placée en-dessous d'une plus petite.
 4. Un même joueur ne peut avoir qu'une tour sur un méridien (ou deux dans le jeu à 2).
- Limités seulement par ces 4 règles, vous pouvez placer une tour sur n'importe quelle cité libre du méridien que vous choisissez. De plus, si l'espace le permet, vous pouvez **déplacer** la tour d'un adversaire en occupant sa place et la "repoussant" plus haut si la tour que vous entrez est plus courte, ou plus bas si la tour que vous entrez est plus haute. La tour déplacée peut alors déplacer la tour suivante, et ainsi de suite. Mais cette procédure n'est possible que si l'espace le permet, c'est-à-dire si la dernière tour n'est pas poussée hors du plateau.

Exemple. Orange a décidé de placer une tour sur le méridien de l'illustration. Puisqu'il y a déjà des tours de 1, 3 et 4 étages sur ce méridien, il doit placer soit une tour de 2 étages (fig.A), soit une tour d'au moins 5 étages (fig.B).

Fig. A. Orange peut placer une tour de 2 étages de deux façons, soit en occupant simplement la place libre avec le coup 1, soit avec le coup 2 en déplaçant la tour grise de 1 étage vers le bas. Le coup 3, pousser la tour marronne vers le haut, n'est pas possible parce qu'il pousserait la tour marronne hors du plateau, et le coup 4 ne l'est pas parce qu'une tour plus haute ne peut jamais se trouver sous une tour plus basse.

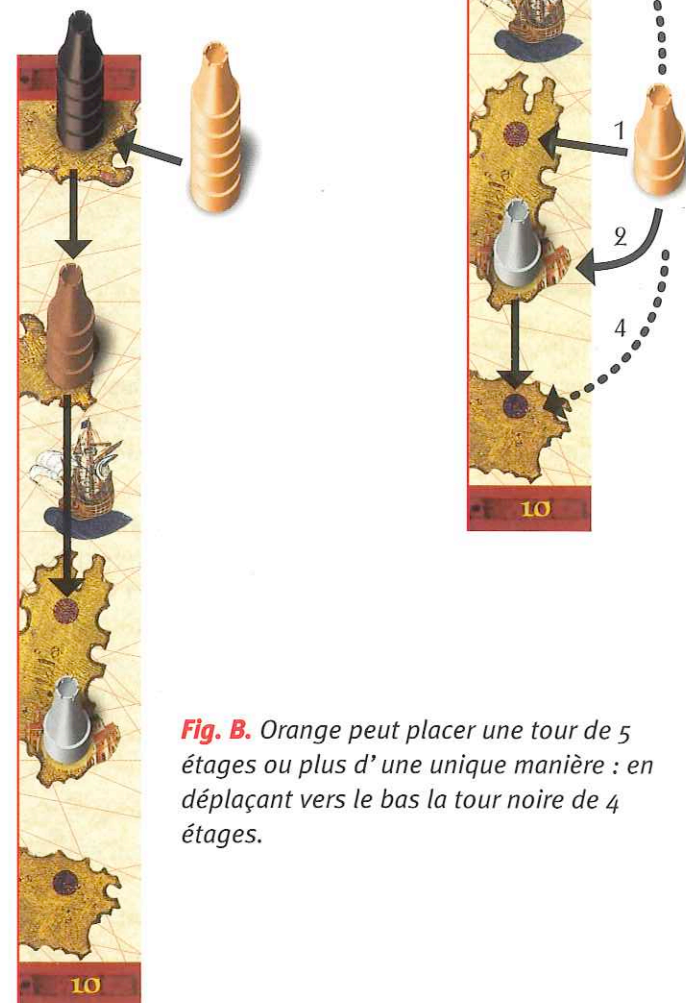


Fig. B. Orange peut placer une tour de 5 étages ou plus d'une unique manière : en déplaçant vers le bas la tour noire de 4 étages.

Attention! Si vous choisissez un méridien sur lequel vous avez déjà une tour (ce qui peut arriver puisque vous jouez 13 fois sur 10 méridiens), vous pouvez retirer cette tour et soit a) garder les étages récupérés pour un coup à venir, ou b) placer sur ce méridien une nouvelle tour de hauteur différente et/ou à une place différente.



Fig. C. Orange a choisi un méridien sur lequel il a déjà une tour de 4 étages. Il la retire du plateau, forme une tour de 2 étages et la pose en déplaçant la tour grise d'1 étage vers le bas. Les 2 étages récupérés sont mis de côté pour une utilisation future.

- Une fois votre tour achevé, défaussez-vous de la carte que vous avez utilisée (toutes les cartes défaussées doivent rester visibles) et retournez la carte suivante de votre paquet. Votre tour est alors terminé et c'est au joueur suivant de jouer.
- **Possibilité de ne pas jouer.** Après avoir choisi un méridien, vous pouvez choisir de ne pas placer de tour sur ce dernier. Dans ce cas défaussez simplement votre carte comme indiqué ci-dessus.
- Si vous n'avez plus assez d'étages en main (parce qu'ils ont été utilisés dans les tours précédents), défaussez une carte sans jouer.

Fin du jeu

La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées.

Vous devez alors commencer par déterminer qui a conquis quelle île. Une île est conquise par le joueur qui y a

établi le plus de garnisons (donc des tours, quelle que soit leurs hauteurs) tenant compte qu'une garnison vaut 1 sur une cité ordinaire et 2 sur une cité capitale. En cas d'égalité, l'île n'est pas attribuée.

Ensuite, comptez le nombre de cités par île conquise, comptant 1 point par cité (pour le score, une cité capitale compte 1 point comme n'importe quelle autre cité). Le total plus haut l'emporte. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur à qui il reste le plus d'étages de tour.

Fig. D. La figure illustre une fin de partie dans laquelle nous devons déterminer quelles îles ont été conquises par quels joueurs. L'île "A" a 3 cités, et vaut donc 3 points, mais personne ne les obtient parce qu'il y a égalité (Noir et Gris y ont chacun 1 garnison). L'île "B" vaut également 3 points et revient à Marron qui y possède l'unique garnison. L'île "C" a 4 cités, vaut 4 points, mais n'est pas attribuée car, bien que Orange y ait des garnisons dans 2 cités, Noir a une garnison dans la cité capitale, qui vaut double : égalité. Enfin l'île "D" qui vaut 5 points revient à Gris qui a des garnisons dans 2 cités, l'une étant la capitale et valant double, alors que Noir n'a de garnison que dans 2 cités ordinaires.



Important. Pour faciliter le comptage, après avoir déterminé quel joueur a conquis quelles îles, retirez du plateau toutes les tours des îles où il y a égalité, et toutes les tours sauf une – naturellement celle du joueur qui l'a conquise – sur les autres îles.

Le jeu à deux joueurs

La seule différence est que chacun des joueurs joue avec deux couleurs (donc avec 40 étages de tour et 26 cartes) et peut placer des tours des deux couleurs comme si toutes n'étaient que d'une couleur. Chaque joueur peut placer jusqu'à deux tours sur chaque méridien. Si vous choisissez un méridien sur lequel vous avez déjà une ou deux tours, vous pouvez retirer ou déplacer l'une d'elles comme dans la règle standard.