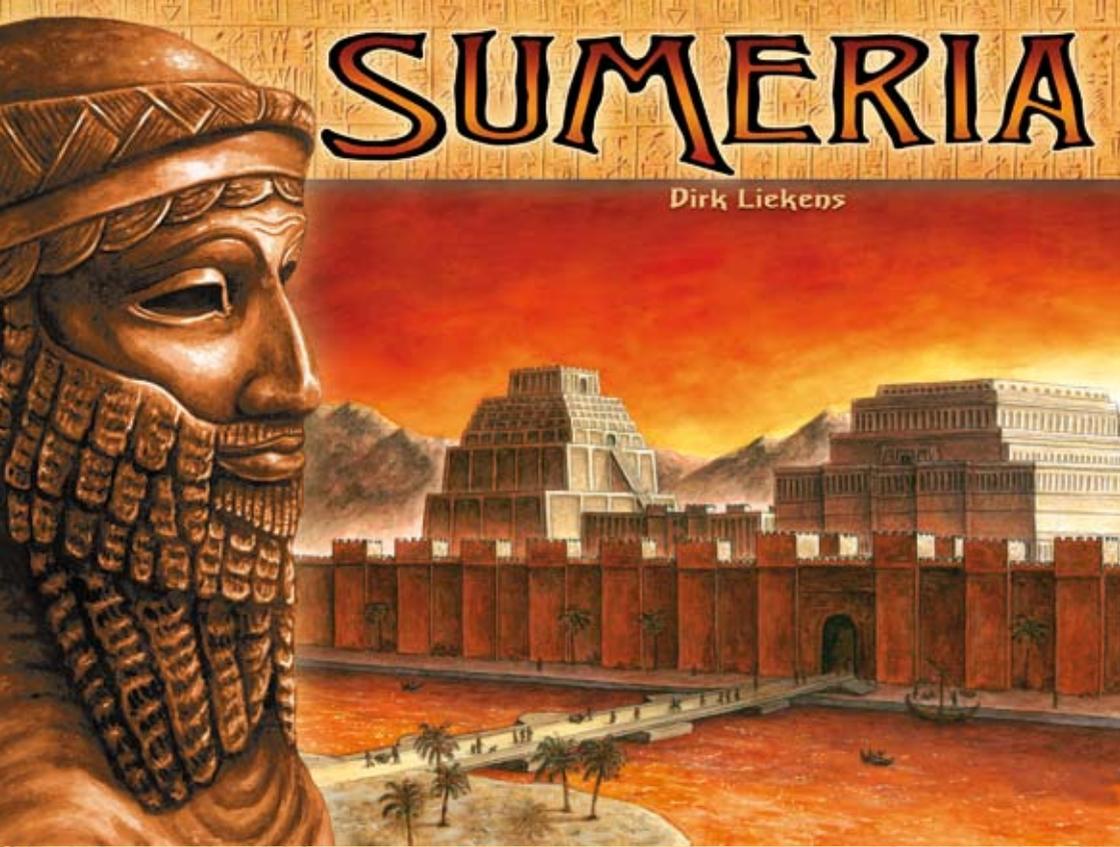


SUMERIA

Dirk Liekens



RÈGLES FRANÇAISES

3-4 joueurs
45-60 minutes
10 ans et plus

Dans ce jeu stratégique, les joueurs luttent pour obtenir le contrôle des plus importantes Cités-Etats de la civilisation sumérienne. Chaque tour, les joueurs utilisent leurs commerçants pour influencer l'importance d'une des Cités-Etats. Chaque fois qu'une Cité-Etat gagne de l'influence, les autres en perdent. Le but du jeu est de contrôler les Cités-Etats dominantes durant les tours de décompte qui interviennent à la fin de chaque dynastie. Les joueurs doivent prévoir leurs déplacements attentivement, dans la mesure où une Cité-Etat peut rapidement perdre de son influence.

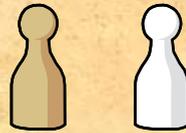


MATERIEL DE JEU

Le plateau de jeu représente 8 Cités-Etats, chacune avec une cité, 3 villes et 3 villages, toutes connectées par des routes commerciales.



Un marqueur premier joueur (grand pion)
Un marqueur de tours (grand pion blanc)



36 Tuiles Influence



9 Economie



9 Militaire



9 Politique



9 Religion

56 Marqueurs commerçant (14 dans chacune des 4 couleurs des joueurs)



x 14



x 14



x 14



x 14

8 Tuiles Cité-Etat



Un Sac

MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur reçoit un marqueur commerçant d'une couleur :

14 pour une partie à 3 joueurs

10 pour une partie à 4 joueurs

Les pièces restantes retournent dans la boîte et ne seront pas utilisées lors de la partie.

Placer les 8 tuiles Cités-Etats dans un ordre aléatoire en bas du plateau de jeu comme illustré. Leur position détermine leur importance durant le cours de la partie. Les 3 premières à gauche sont les Cités-Etats ordonnées en ordre croissant qui seront décomptées à la fin de la manche. L'ordre des 3 Cités-Etats change en fonction des actions des joueurs.

Mettre toutes les tuiles Influence dans le sac et en piocher 6. On les place sur les cases en bas à gauche du plateau, comme indiqué sur l'illustration.

Le marqueur de tours est placé sur la case 1 de la piste de tours sur le plateau.



On désigne un premier joueur aléatoirement; il reçoit le pion premier joueur.

En commençant par le premier joueur, les joueurs placent un de leur commerçant dans une cité, une ville ou un village sur le plateau. Chaque emplacement ne peut recevoir qu'un seul commerçant.

Les cités sont plus importantes que les villes, qui sont elles mêmes plus importantes que les villages. Il est judicieux d'avoir des commerçants répartis sur le plateau de jeu et particulièrement dans les Cités-Etats qui vont être décomptées.

On réalise cette opération jusqu'à ce que chaque joueur ait placé :

8 commerçants à 3 joueurs

5 commerçants à 4 joueurs

Les joueurs placent leurs commerçants restants devant eux.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 6 manches. Durant chaque manche les joueurs (en commençant par le premier joueur) jouent 3 tours.

Lors de son tour, un joueur doit réaliser une des 3 actions suivantes :

Ajouter un de ses commerçants sur le plateau, ou

Déplacer un de ses commerçants sur le plateau, ou

Retirer un de ses commerçants du plateau.

AJOUTER UN DE SES COMMERÇANTS SUR LE PLATEAU

Un joueur prend un de ses commerçants restants de sa réserve et le place sur un emplacement vide du plateau. Cette Cité-Etat a désormais gagné en influence. On échange alors la tuile de cette Cité-Etat avec celle se situant à sa gauche, en ordre d'importance (si possible).

Si tous les commerçants se trouvent sur le plateau de jeu, cette option n'est pas possible.

DÉPLACER UN DE SES COMMERÇANTS SUR LE PLATEAU

Un joueur déplace un de ses commerçants sur le plateau le long de n'importe quel tronçon d'une route commerciale vers l'emplacement suivant dans cette direction.

On peut sauter par dessus tous commerçants (les commerçants adverses ou personnels) mais l'on doit s'arrêter au premier emplacement vide.

Lorsque l'on parvient dans une cité occupée, on peut continuer sur n'importe quelle route commerciale partant de cette Cité.



Le commerçant entouré sur l'illustration peut se déplacer vers les 3 emplacements indiqués par les flèches.

Si un commerçant termine son déplacement dans une Cité-Etat différente de celle qu'il a quitté, la Cité-Etat d'arrivée gagne en influence. On échange alors la tuile de cette Cité-Etat avec celle se situant à sa gauche, en ordre d'importance (si possible).

RETIRER UN DE SES COMMERÇANTS DU PLATEAU

Un joueur prend un de ses commerçants présents sur le plateau et le remet dans sa réserve. Cette Cité-Etat perd alors de l'influence. On échange alors la tuile de cette Cité-Etat avec celle se situant à sa droite, en ordre d'importance (si possible).

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour, le marqueur de tours est avancé sur la piste de tours.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine lorsque tous les joueurs ont réalisé leurs 3 tours. A la fin de chaque manche, on détermine qui contrôle chacune des 3 Cités-Etats, par ordre d'importance.

Les 3 Cités-Etats les plus à gauche sont les plus importantes (la plus à gauche étant la plus importante), et les joueurs avec le plus d'influence dans ces Cités-Etat gagnent du pouvoir sous la forme de tuiles d'Influence.

Pour chacune de ces Cités-Etats, le joueur avec le plus de commerçants dans cette Cité-Etat en gagne le contrôle, le joueur avec le second nombre de commerçants devient second. Les égalités sont départagées grâce aux emplacements de cette Cité-Etat.

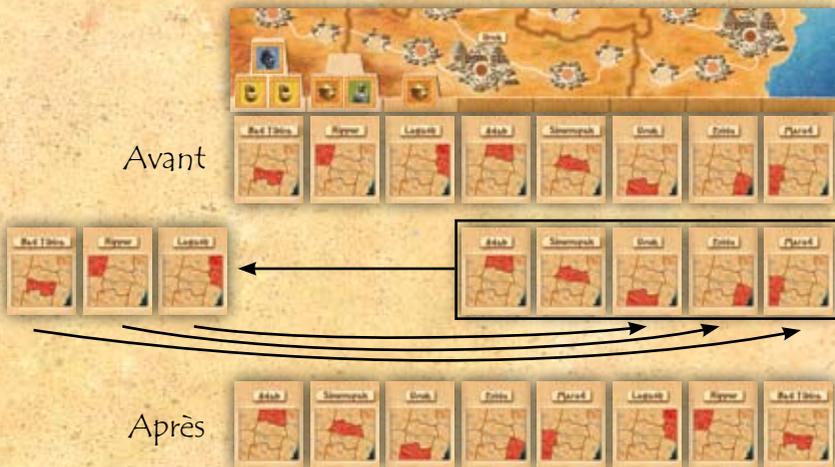
En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a un commerçant dans la cité l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur à égalité avec le plus de commerçants dans les villes l'emporte. S'il y a toujours égalité, l'emporte le joueur à égalité qui a joué en premier lors de cette manche.

- Le joueur qui gagne le contrôle de la première Cité-Etat choisit 2 des 3 tuiles Influence présentes au dessus de la tuile de la Cité-Etat. Le second joueur reçoit la tuile Influence restante.
- Le joueur qui gagne le contrôle de la seconde Cité-Etat choisit 1 des 2 tuiles Influence présentes au dessus de la tuile de la Cité-Etat. Le second joueur reçoit la tuile Influence restante.
- Le joueur qui gagne le contrôle de la troisième Cité-Etat reçoit la tuile Influence présente au dessus de la tuile de la Cité-Etat. Le second joueur ne reçoit rien.

S'il n'y a aucun commerçant dans une Cité-Etat décomptée, toutes les tuiles Influence sont défaussées. De la même façon, si un seul joueur a des commerçants dans l'une ou l'autre des 2 premières Cités-Etats, alors ce joueur a le choix des tuiles Influence, mais les tuiles restantes sont défaussées.

On remet ensuite en place le plateau pour la manche suivante :

- On remet le marqueur de tours sur la case 1 de la piste de tours.
- On remet 6 tuiles Influence au dessus des 3 Cités-Etats. Pour cela, on pioche ces tuiles du sac au hasard.
- On détermine le premier joueur pour la manche suivante. Le joueur qui avait le moins de commerçants pour la première Cité-Etat sera dernier du tour, le joueur à sa gauche reçoit donc le marqueur premier joueur.. S'il y a égalité pour le plus petit nombre de commerçants dans la première Cité-Etat, on répète ce processus de départage à chaque Cité-Etat jusqu'à ce qu'il y ait un seul joueur avec le moins de commerçants.
- On met les 3 premières tuiles Cités-Etats (les 3 qui ont été décomptées) de côté. On déplace les autres tuiles restantes de 3 rangs vers la gauche (la 4ème Cité-Etat devient donc 1ère). Puis pour finir on place les 3 Cités-Etats en ordre inverse (donc. 1→8, 2→7, 3→6).



Avant

Après

Les joueurs qui collectent des tuiles Influence durant la partie doivent les placer devant eux afin que chacun les distingue.

FIN DE LA PARTIE

On joue 6 manches de façon à mettre en jeu toutes les tuiles Influence.

Chaque joueur gagne des points avec ses tuiles Influence. On gagne des points pour chacun des 4 types de tuiles Influence selon le tableau suivant:

Nombre de tuiles d'un type	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Points	1	3	6	10	15	21	28	36	45

On totalise ensuite les points remportés, le joueur avec le plus de points l'emporte. S'il y a égalité, le joueur ayant le plus de tuiles Influence d'un type l'emporte. Si l'égalité subsiste, tous les joueurs encore à égalité l'emportent.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE

Dirk, Jack et Paul ont fait une partie ensemble. Le décompte est le suivant:

Joueur	Economie	Militaire	Politique	Religion	Total
Dirk	4x  = 10	2x  = 3	4x  = 10	5x  = 15	38
Jack	3x  = 6	2x  = 3	5x  = 15	1x  = 1	25
Paul	2x  = 3	5x  = 15	0x  = 0	3x  = 6	24

Dirk l'emporte.

REMERCIEMENTS

Dirk remercie : Nicky, David, Bart, Sam, Gunther, gameclub '3 Promille' et plus particulièrement sa famille.

Reiver Games remercie, pour leurs tests et leurs relectures : Paul Allwood, Chris Barnard, Spencer Booth, Andy Evans, Chris Funk, Paul Graham, Steve Kearon, Michael Kröhnert, Richard Lea, W. Eric Martin, Vin Petrol, Louise Pope, Mal Ross, Duncan Sangster, Harald Schindler, Chris Sorrell, Lisa Willcox et Paul Willcox.

Illustrations par Harald Lieske (www.haraldlieske.de).

Traduction française par S. DEHOUCK

Pour plus d'informations concernant Sumeria et les autres jeux, visitez le site de Reiver Games: www.reivergames.co.uk

Sumeria, les règles et les illustrations sont protégés par copyright © Reiver Games 2009. Tous droits réservés.

AVERTISSEMENT

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces susceptibles d'être inhalées ou ingérées.