



ROLAND & TOBIAS GOSLAR

un jeu pour 2 à 4 citoyens à partir
de 8 ans avec 20 minutes de chantier

CRONBERG

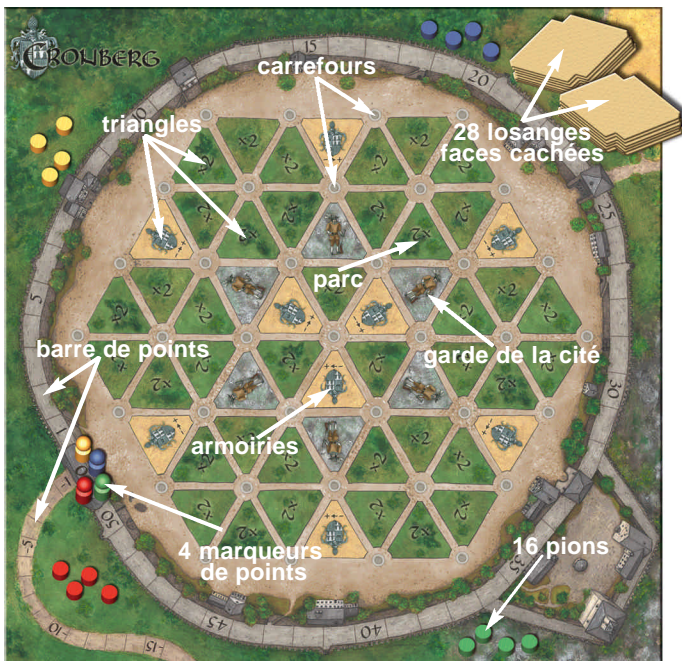
ESPRIT ET BUT DU JEU

1726. Cronberg a été complètement détruit par feu. Seuls les murs de la cité et la forteresse sont restés intacts. Il faut reconstruire la cité et poser ses propres pions sur les carrefours. Le joueur qui occupe les carrefours les plus prestigieux, gagne la partie.

PREPARATION DU JEU

Chaque joueur prend les quatre pions et le marqueur de points d'une couleur. On pose les marqueurs sur le zéro de la barre de points. Mélangez les 28 losanges et posez les faces cachées sur la table.

contenu de la boîte et placement de départ



TOUR DE JEU

Le tour se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence la partie.

Un joueur doit décider, s'il

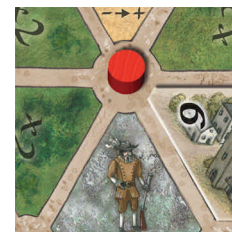
- A** pose un pion sur un carrefour ou
- B** pioche un losange et le pose face visible sur deux triangles libres.

Un joueur ne passe son tour que s'il ne peut pas poser un pion ou un losange.

A poser un pion

Un joueur pose un de ses pions sur un carrefour inoccupé, qui est à côté d'au moins un triangle libre. On ne peut pas poser un pion sur un carrefour, qui est à côté d'un garde de la cité, si le triangle avec le garde ne peut plus être caché par un losange.

Un pion reste sur un carrefour tant que ce carrefour est adjacent à un triangle inoccupé, sauf s'il est chassé par un garde.



Ulla (rouge) pose son pion sur un carrefour inoccupé avec cinq triangles libres, dont un garde de la cité

B poser un losange

Le joueur pioche un losange face cachée. Il pose le losange face visible sur deux triangles libres. Il n'a pas le droit de couvrir d'autres losanges, qui ont déjà été placés sur le plateau. Les résultats possibles de la pose d'un losange sont

1. une évaluation des points entre-temps
2. l'activation des triangles.

1. evaluation des points entre-temps

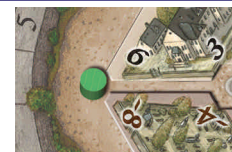
Quand sur tous les triangles autour d'un pion ont été posés des losanges, on évalue les points pour ce pion. On compte les chiffres alignés vers le pion sur tous les losanges touchant le carrefour de ce pion.

Le marqueur de points avance de ce total.

Le joueur récupère le pion évalué pour le rejouer plus tard.



Karl pioche le losange avec la salle municipale dessus et le pose sur deux parcs.



Gerd (jaune) pose le losange avec le cimetière dessus. Karl récupère son pion vert et recule son marqueur de deux points.

2. activation des triangles

En plaçant les losanges, il peut se former des places vides en forme de triangles isolés, où on ne peut plus placer de losange. Ces triangles isolés sont activés.

L'effet du **garde de la cité** est immédiat, les effets des **armoiries** et des **parcs** sont activés dans la phase d'évaluation des points à la fin.

Un **garde de la cité** chasse tous les pions des carrefours autour et empêche la pose d'un autre pion sur ces carrefours. Les pions chassés doivent être joué plus tard dans le jeu.



Gerd (jaune) pose le losange avec l'église dessus et active le garde de la cité. Karl doit récupérer son pion vert.

FIN DE LA PARTIE ET VICTOIR

Le jeu est fini, quand n'aucun joueur peut plus poser de losange ou placer un pion. Le joueur, qui possède le marqueur le plus avancé sur la barre de points après la dernière évaluation des points, gagne la partie.

Si on joue plusieurs parties, les marqueurs de points recommencent dans la position finale de la dernière partie.

évaluation à la fin de la partie

À la fin de la partie on compte les points pour tous les pions, qui sont posés sur des carrefours à côté des parcs ou des écussons actifs (!). Pour chaque pion on compte le total des chiffres alignés vers le pion sur les losanges autour de celui-ci.

Si le pion est à côté d'un **armoiries**, les chiffres négatifs comptent comme des chiffres positifs.

Pour chaque **parc** à côté du pion, le total des points pour ce pion est doublé.

Si autour d'un pion, il y a un **parc et une armoiries**, tous les chiffres deviennent positifs et le total des points sera doublé.

Les points pour chaque pion sont indiqués avec le déplacement du marqueur de la même couleur.

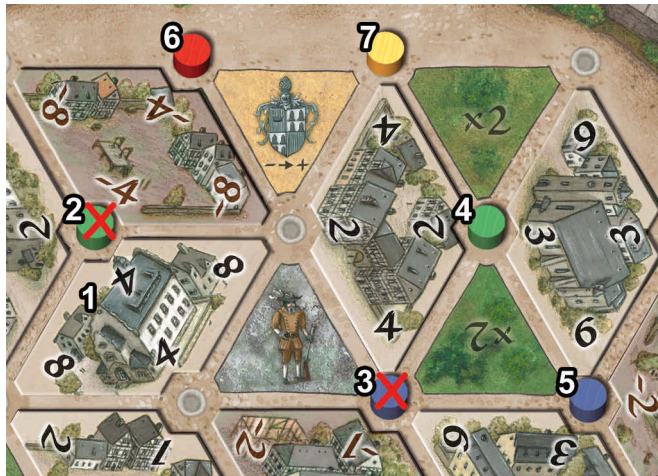


Un **armoiries** rend tout les chiffres à côté des trois carrefours touchant l'écusson positifs. Le pion rouge d'Ulla compte 17 points.



Un parc double la valeur des trois carrefours qui le touchent. Le pion bleu d'Annes compte 6 points.

exemples pour tours et évaluations



Peu avant la fin de la partie, il ne reste qu'une possibilité de poser un losange.

Karl (vert) pose le losange avec la salle municipale (1). Il compte les points pour son pion (vert) (2), ramasse le pion et avance son marqueur de points de deux.

Anne (bleu) doit ramasser son pion bleu (3), parce qu'il est chassé par le garde de la cité.

Ulla (rouge) et Gerd (jaune) passent leurs tours, parce qu'ils n'ont plus de pion à poser.

Karl (vert) pose un pion (4).
Anne (bleu) pose un pion (5).

Aucun joueur ne peut plus jouer.
On compte les points définitifs.

Le pion vert d'Karl (4) remporte un total de 20 points, car les deux parcs quadruplent le 2 et le 3.

Le pion bleu de Anne (5) compte 14 points $((6+3-2)*2=14)$.

Le pion rouge d'Ulla (6) compte 4 points, parce que l'armoiries change le 4 négatif en un 4 positif.

Le pion jaune de Gerd (7) compte 8 points, parce que le parc double le 4.

Les quatre marqueurs de points avancent selon les points gagnés.

REMERCIEMENTS

Nous remercions nos testeurs, en particulier Christiane, Johnny, Lennart, Simon et Matthias Goslar, Azra Halak et René Schröder, Christoph Naumann, Johann Hausmann, Jan Ferner, Francesca Roth et Heinrich Glumpler.

© 2003 **Kronberger Spiele**
Roland & Tobias Goslar GbR
Tout droit réservé.
illustrations Harald Lieske
www.return-of-zond.de
traduction Martin Jendrian
jeu PC Thomas Rosanski
www.thomas-rosanski.de
contact Goslar, Wendelinsweg 2
D-61476 Kronberg
info@kronberger-spiele.de
www.kronberger-spiele.de

