

LES DEUX LIMOGES

Age : 12 ans minimum

Durée : 60-90 min

2 à 4 joueurs

A) Contexte

Alors que l'Aquitaine est sous domination anglaise, les allégeances aux Français ou aux Anglais se font et se défont. Richard Coeur de Lion, couronné duc d'Aquitaine à Limoges, en sait quelque chose lui qui allait mourir à quelques kilomètres de Limoges.

La ville de Limoges est divisée entre 2 villes rivales, le Château et la Cité, où les luttes d'influences entre Consuls, Vicomte, Abbé et Évêque sont incessantes.

Le Château, autour de l'Abbaye et d'une demeure du Vicomte, est entre les mains des Consuls du Château et de l'Abbé. La Cité, autour de la Cathédrale, entre les mains de l'Évêque et des Consuls de la Cité. Le Vicomte, lui, tente d'imposer sa loi partout et à tous.

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 2 h où les joueurs incarnent des avocats aidant à la construction de la ville pendant le Moyen Age dans le but de réaliser leurs objectifs.

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 personnalités qui vont vous aider.

C) Comment Gagner ?

Fin de Partie :

La partie s'arrête immédiatement avec une de ces conditions :

- un joueur ne peut pas piocher 7 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 obtient le plus de points de victoires :

On comptabilise les points de victoire gagnés pendant la partie + un point de victoire par influence français ou anglais + les points de victoires des objectifs secrets (les siens et ceux des adversaires)

En cas d'égalité le gagnant est le joueur qui dispose de dominos sur l'abbaye et la cathédrale sinon le joueur le plus riche

D) Matériel nécessaire

- * Plateau de jeu
- * Une tuile Recrutement par joueur
- * 28 dominos classiques par joueur (une couleur par joueur) placés dans un sac par joueur
- * 2 petits cubes par joueur (de couleurs ou formes différentes)
- * Des pièces de monnaie appelés Barbarins
- * Des points de victoire
- * 12 Cartes Objectifs (corrections en cours)
- * 27 tuiles recto verso Lieux/Personnages
- * 6 tuiles recto verso Ostensions
- * 18 tuiles recto verso Evènements
- * Des meeples 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)

Variantes

Pour vos premières parties et selon le niveau de difficulté choisi

Vous pouvez choisir de jouer Sans les Tuiles

ou seulement Sans les Tuiles Evènements ou Sans Les Tuiles Ostensions

Les Tuiles Evènements s'adressent plutôt à des joueurs experts, connaissant déjà le jeu et n'ayant pas peur d'introduire des difficultés supplémentaires et un certain chaos

E) Mise en place

1) Disposer au milieu de la table : plateau de jeu, Cartes/Tuiles, réserve de meeples,

2) Chaque joueur tire 2 Cartes Objectif" secrets et en choisit une (sauf à 2 joueurs)

En fin de partie chaque joueur remportera un certain nombre de points correspondant à ces objectifs : les siens et ceux des adversaires

3) Chaque joueur reçoit

- 15 pièces de Monnaies (les Barbarins)
- Une tuile pour réaliser la phase recrutement
- Une réserve de dominos à ses couleurs dans un sac

4) Mise en place selon nombre de Joueurs

2 Joueurs	3 Joueurs	4 Joueurs
<ul style="list-style-type: none">* 2 tuiles Personnage et 2 tuiles Lieux* retirer 4 meeples de chaque couleur* ajouter dominos neutres : 2 portes du Château, 2 portes de la Cité, 3 dominos Abbaye, 3 dominos Cathédrale	<ul style="list-style-type: none">* 3 tuiles Personnage et 3 tuiles Lieux* retirer 2 meeples de chaque couleur* ajouter dominos neutres : 1 porte du Château, 1 porte de la Cité, 1 domino Abbaye, 1 domino Cathédrale	<ul style="list-style-type: none">* 3 tuiles Personnage et 3 tuiles Lieux

F) Comment jouer

Le Jeu se déroule en plusieurs Rounds commençant chacun par une phase Recrutement et se terminant par une Phase Récompense

- 1) Phase Recrutement
- 2) Phase Pouvoir/Constructions
- 3) Phase de Récompense

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 on tourne 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 les Cartes/Tuiles/tuiles correspondant à la configuration

Chaque joueur pioche 7 dominos et on réalise la "**Phase Recrutement**"

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

- placer 1 à 2 dominos, une fois payé, et l'activer en plaçant l'un de ses meeples influences correspondants

- réaliser les Actions complémentaires

c) Récupérer les barbarins gagnés

d) Récupérer les meeples influences gagnés

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 des barbarins et de l'influence...

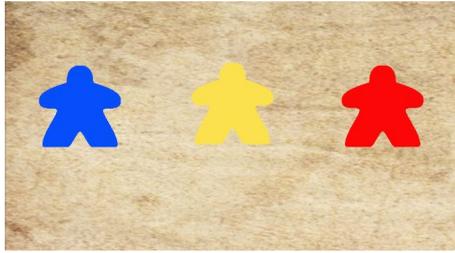
Quand tous les joueurs ont épuisé leur dominos, on finit le tour et le premier joueur commence la phase de Récompense

Puis Passer à la **Phase Recompense**

- Chaque Joueur Gagne autant de points de victoires qu'il possède de domino à la Cathédrale et à l'Abbaye

Puis Recommencer depuis a)

1) PHASE Recrutements



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

Chaque joueur place sous sa tuile recrutement de 0 à 1 domino face à chacun des emplacements possibles (Consuls de la Cité, Vicomte, Consuls du Château)

On dévoile ensuite et on fait la distribution pour chaque réserve de meeples influences concernés. Les réserves de meeples Consuls de la Cité, Vicomte et Consuls du Château sont composées des meeples concernés n'ayant pas été précédemment distribué.

Regarder le côté le moins élevé de chaque domino (Valeur Basse)

- Si Total des votes < nombre de meeples en réserve = Distribuer
- Si il n'y a pas assez de meeples influences on replace dans la réserve l'ensemble des meeples concernés (en jeu ou en main) puis Distribuer
- Les meeples non distribués restent dans les réserves
- Les dominos utilisés pendant le recrutement retournent dans leurs sacs

Règle de distribution :

Chaque joueur prend +1 meeple par joueur qu'il dépasse

- limité au nombre de meeples de la valeur la plus faible de son domino
- en commençant par celui qui a posé la plus forte valeur

Puis chacun prend un meeple 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 français+anglais
- sinon dans l'ordre du tour si on ne peut pas départager

exemple :

12 meeples à prendre et les votes suivant : 6/4, 5/4, 4/4, 3/1

6/4 prend 3 meeples 5/4 prend 2 meeples 4/4 prend 1 meeple 3/1 prend 0 meeple Soit 6 meeples distribués	Ensuite dans l'ordre chacun prend un meeple si il peut (ici 2 tours) 6/4 +1 meeple , + 0 5/4 +1 meeple , +1 meeple 4/4 +1 meeple , + 1 meeple 3/1 +1 meeple , + 0 meeple	Ce qui au final fait 12 meeples 6/4 : 4 meeples 5/4 : 4 meeples 4/4 : 3 meeples 3/1 : 1 meeple
---	--	--

2) Pouvoirs

Chaque joueur peut placer un domino sur un emplacement choisi en y posant un meeples correspondant

Chaque joueur peut modifier les pouvoirs activés en plaçant meeples 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 définitivement écarté. Le meeples est renvoyé dans la réserve générale.



Ainsi un domino + 1 meeples vicomte placé sur les clés des Portes de la Cité permettra à tous les meeples Vicomte (et seulement eux) de "Contrôler les portes de la Cité"

Dans l'exemple un domino 6|X + un meeples évêque peut changer le contrôle du pouvoir

Contrôle des Portes : Clés des Portes

Le Pouvoir détermine avec quel meeples 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 visibles des dominos actifs.

Cette taxe est perçue quand un joueur construit à l'intérieur des murs.

Seules les portes ayant 1 meeples placé sont considérées comme "actives"

Seules les portes actives permettent de pénétrer dans les villes et donc de gagner des barbarins

Au moment de la construction des Portes le joueur place son Meeples sur le côté Supérieur (dévoilant le côté Inférieur)

sauf s' il paie au propriétaire du Domino "Clés des Portes" la valeur Inférieure du domino présent sur l'emplacement "Clés des Portes". Le propriétaire lui paiera la valeur supérieur de ce domino à la banque.

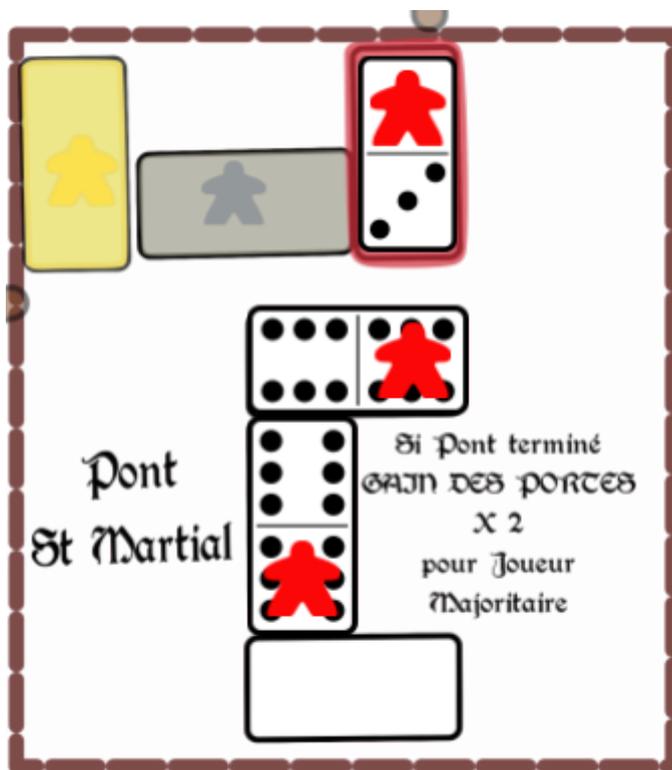
Dans l'exemple précédent :

Le Joueur Noir paie la valeur de son domino et place le meeples pour faire apparaître la valeur inférieure c'est à dire 3.

S' il avait voulu le mettre sur la valeur inférieure il aurait payé 3 barbarins au joueur blanc

Le Château possède 2 niveaux de murs :

- les 4 portes des murs intérieurs (Imbert, Orgolet, Pristin, Fustinie) doivent être construites avant de construire le 2nd niveau "extérieur" (8 portes) et les constructions s'y trouvant



Contrôle du Pont St Martial ou du Pont St Etienne :

- Le Pouvoir Permet de déterminer quel meeple peut construire le Pont
 - Si le Pont est terminé : le joueur ayant le plus de dominos sur le pont multiplie par 2 ses gains réalisés avec les portes concernées.
- En cas d'égalité le domino activant le pouvoir détermine le joueur même si celui-ci n'a aucun domino

Pouvoir de la Justice :

X meeple influence correspondant où X côté Supérieur du Domino Placé

= Placer 1 meeple ou un Personnage en prison

Pour libérer 1 prisonnier : Payer coût total du domino Justice à son propriétaire ou son propriétaire paie la valeur haute à la banque

Dans l'exemple

un joueur peut placer en prison un Personnage ou un meeple en payant 6 meeples évêques.

un joueur pourra libérer un Personnage ou un meeple en Prison en payant :

- 9 barbarins au joueur blanc
- 6 barbarins à la banque (si c'est le joueur blanc)



Voler le Trésor de l'Abbaye ou de la Cathédrale

Le Vol du Trésor n'est possible qu'une fois par phase pour chaque joueur.

Les dominos ne permettent plus de gagner de meeple Abbés ou Evêques grâce à l'Abbaye ou la Cathédrale.

Trésor Abbaye : coût = meeple déclencheur + ses Abbés "placé et en main"

=> Prélever dans le trésor X Barbarins X = pt de ses dominos placés sur l'Abbaye

Trésor Cathédrale : coût = meeple déclencheur + ses Evêques "placé et en main"

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



Celui ayant placé un domino sur le pouvoir gagne les barbarins correspondant à l'ensemble des dominos placés s'il est le joueur en possédant strictement le plus.

Dans l'exemple

Le Joueur Noir peut payer :

1 Meeple Bleu "Consul de la Cité" et perdre tous ses meeple violets "évêques"

pour gagner $5 + 7 = 13$ barbarins

Le Joueur Blanc peut payer :

1 Meeple Bleu "Consul de la Cité" et perdre tous ses meeple violets "évêques"

pour gagner $5+4+7+12 = 26$ barbarins

Corruption / Recycler ses dominos

Un joueur peut recycler 1 à 2 dominos contre 0 à 1 nouveau domino.

Il gagne alors leurs valeurs totales en barbarins.

Il peut également échanger au même moment X meeple contre X autres meeple

X inférieur à la valeur basse du domino présent sur le Pouvoir Corruption)

Déclencher les Ostensions (Extension ? Variante ?)

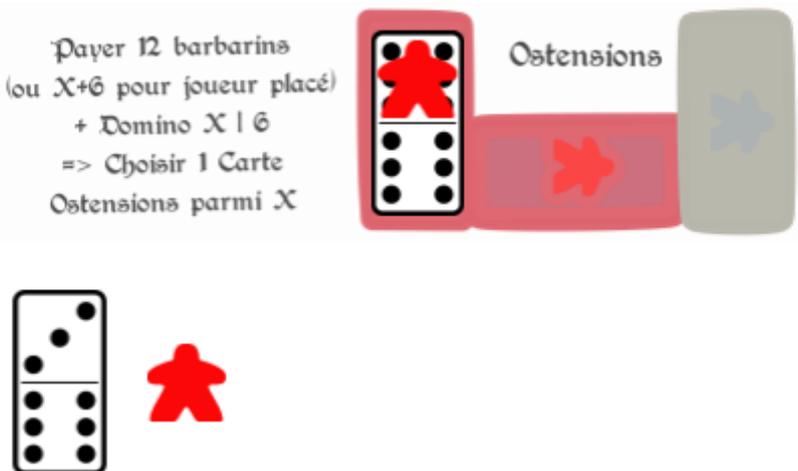
Placer obligatoirement un domino X | 6 sur le pouvoir.

Payer 12 barbarins + un domino X | 6 + 1 meeples (abbés ou consuls Château selon contrôle)

Le Joueur pioche X Cartes/Tuiles ostensions et en choisit une

Celui ayant placé un domino sur le pouvoir paie le coût du domino et non 12 barbarins.

Payer 12 barbarins
(ou X+6 pour joueur placé)
+ Domino X | 6
=> Choisir 1 Carte
Ostensions parmi X



Dans cet exemple le
Joueur Blanc se défait
d'un meeples rouge
(Consul du Château) et
d'un domino 6 | 3 qu'il
paie 9 pour piocher 3
Cartes/Tuiles Ostensions
et en choisit une...
Avec un domino similaire
un autre joueur aurait
payé 12 barbarins.

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

- Replacer les gardes des Portes

Payer X au propriétaire du Pouvoir "Clé des Portes" selon la valeur la plus basse du domino X|Y
Pour la même action le propriétaire du Pouvoir "Clé des Portes" paie la valeur haute à la banque

- Commerce :

Gagner X barbarins contre 4 meeples Consuls Cité (selon valeur X du domino du Consulat Cité)
ou 4 meeples Consuls Château (selon valeur X du domino du Consulat Château)

- Frappe de la Monnaie :

Gagner X barbarins contre 4 Abbés selon la valeur du domino le plus fort dans l'Abbaye

- Jalousie Épiscopale :

Si vous pouvez pénétrer dans les murs.

Détruire définitivement 1 meeples Domino de l'Abbaye ou une carte "Lieu Abbaye" contre 4 meeples Evêque. Vous perdrez également tous vos abbés

- Destruction :

Si vous pouvez atteindre votre cible (pénétrer par une porte si le domino est à l'intérieur des murs)

Détruire définitivement 1 Domino ou 1 Carte Lieu (ils sont définitivement éCartes/Tuiles)

Contre 4 meeples Vicomte (+ x Barbarins selon la valeur du domino Motte Vicomtale)

ou 3 influences Français ou 3 influences Anglais

Vous perdrez également tous les meeples concernés par la construction ciblée :

- Carte : couleur du meeples
- Portes : meeples contrôlant le pouvoir clé des portes concernés
- Cathédrale ou Eglise : tous les évêques
- Abbaye ou Abbaye de la Règle : tous les abbés
- Motte Vicomtale : tous les vicomtes
- Ponts : meeples contrôlant le pouvoir du pont concerné
- Consulat : consuls concernés (cité ou château)
- Port du Naveix : tous consuls de la cité

- **Acheter une carte** (voir précisions plus bas)

Quand vous achetez une carte vous décalez le fil et ajouter une nouvelle carte à celle ci

Si vous avez déjà 2 Cartes/Tuiles vous devez renvoyer la carte de votre choix vers le début de la file puis vous défaussez la carte de la fin de la file

Précisions sur les Tuiles :

En Haut : coût du domino

Au milieu Meeple Nécessaire à son achat et pour rendre active la Tuile

En Bas : Action possible pendant son tour ou Gains en fin de tour

Quand vous achetez une tuile vous décalez la file et ajouter une nouvelle carte au début de celle ci

Si vous possédez déjà 2 Tuiles vous devez renvoyer la carte de votre choix, en la retournant, vers le début de la file puis vous défaussez la tuile éjectée de la file

**** Tuiles Lieux ou Personnages***

- Effet à chaque tour si la tuile est active c'est à dire si meeples nécessaires dessus
- Quand on achète une nouvelle carte on se défausse vers la file l'ancienne carte et on la retourne (de sorte qu'une tuile Personnage devienne une tuile Lieu et inversement)

**** Tuiles Ostensions***

- Relique : nécessitant un Lieu pour être actif
- Saint : considéré comme une tuile personnage

**** Tuiles Évènements (variante avec Évènement)***

- Au lieu de renvoyer une tuile vers la file, la tuile est défaussée et vous ajoutez une tuile Évènement au début de la file
- Cette tuile Évènement peut être activée ou défaussée à tout moment si elle est achetée
- Si la tuile est éjectée de la file son effet est activé



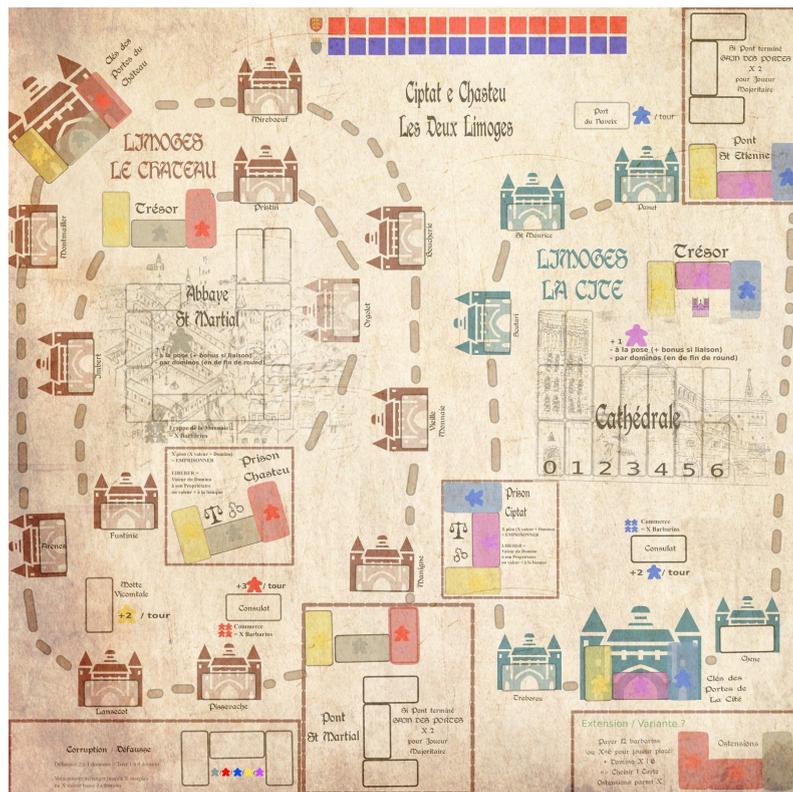
Que faire Si vous gagnez (hors recrutement) des meeples influence et que ceux ci ne sont pas en réserve ?

Le Joueur choisit entre :

- gagner des points Anglais ou Français en compensation en avançant le cube sur la piste concernée
- voler des meeples nécessaires à des joueurs mais ceux ci gagnent des points Anglais ou Français en compensation en avançant le cube sur la piste concernée

Exception : l'influence Vicomte ne peut être remplacé que par de l'influence Français

3) Construction



a) Les Portes

Au moment de la construction des Portes le joueur place son Meeple sur le côté Supérieur (dévoilant le côté Inférieur) sauf s'il paie au propriétaire du Domino "Clés des Portes" la valeur Inférieure de ce domino ou si le propriétaire paie la valeur supérieure à la banque.

Les portes actives permettent à chaque construction réalisée à l'intérieur de l'enceinte correspondante de récolter une taxe dont le coût correspond au total des points visibles des dominos actifs

Seules les portes ayant 1 meeples placés sont considérées comme "actives"

Seules les portes actives permettent de pénétrer dans les villes et donc de gagner des barbares

Pour rappel Le Château possède 2 niveaux de murs

b) L'Abbaye

Gain de 1 Abbé au moment du placement dans l'Abbaye

Quand vous réussissez à placer un domino à côté d'un domino déjà placé vous gagnez 1 Abbé supplémentaire. Donc 2 abbés supplémentaires entre deux dominos.

c) La Cathédrale

Gain de 1 Evêque au moment du placement dans l'Abbaye

Sur le rez de chaussée : Placer 1 domino avec 0 sur le premier emplacement, avec 1 sur le second (...)

Quand vous réussissez à placer un domino sur un étage supérieur vous gagnez 1 Evêque supplémentaire au moment du placement.

d) Le Motte

Gagner à chaque tour 2 meeples Vicomte

Le domino peut être chassé uniquement par un domino d'une valeur totale supérieure

La valeur du domino détermine le coût supplémentaire à payer en cas de Destruction avec 4 meeples Vicomte

e) Le Consulat

Gagner à chaque tour 3 meeples Consuls du Château ou 2 meeples Consuls de la Cité (selon les cas)

Le domino peut être chassé uniquement par un domino d'une valeur totale supérieure

La valeur du domino détermine le gain de barbarins en échange de 4 meeples correspondant

f) Pont St Martial ou Pont St Etienne

Si le Pont est terminé : le joueur majoritaire multiplie par 2 ses gains réalisés avec les portes correspondantes

g) Port de Naveix

Gagner à chaque tour 1 meeples Consul de la Cité

Le domino peut être chassé uniquement par un domino d'une valeur totale supérieure