

LES DEUX LIMOGES

Age : 10 ans minimum

Durée : 30-70 min

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

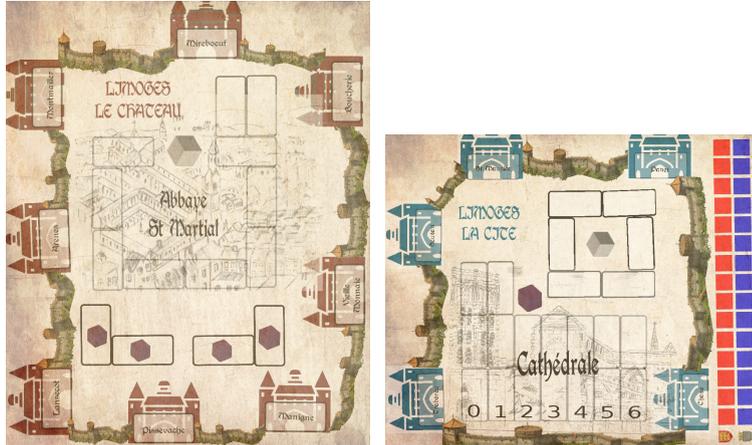
Le Château, autour de l'Abbaye et d'une demeure du Vicomte, est entre les mains des Consuls du Château et de l'Abbé. La Cité, autour de la Cathédrale, entre les mains de l'Évêque et des Consuls de la Cité. Le Vicomte, lui, tente d'imposer sa loi partout et à tous.

B) But du jeu

Les Deux Limoges est un jeu pour 1 à 4 joueurs à partir de 10 ans et + d'une durée de 30 à 70 min où les joueurs incarnent des avocats durant le Moyen Age qui souhaitent étendre leurs influences au sein des Deux Limoges. Pour cela ils recruteront des hommes aux portes des villes et les placeront habilement pour gagner de l'influence

C) Matériel nécessaire

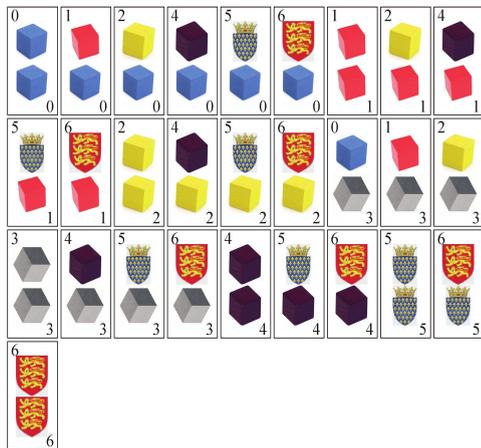
* Plateaux de jeu



* 14 tuiles recto verso Lieux/Personnages

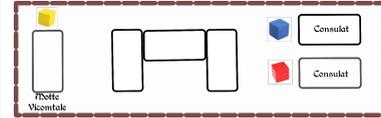


* 10 tuiles recto verso Evénements



- * 28 dominos
- * Un sac opaque

* Un plateau individuel par joueur



* Des pièces de monnaie appelés Barbarins

* 10 meeples par joueur (une couleur par joueur) représentant vos hommes

* 2 petits marqueurs par joueur (de couleurs similaires aux meeples des joueurs)

* des petits cubes Influences de couleurs différentes.

- 12 consuls du Château (Rouge)
- 12 consuls de la Cité (Bleu)
- 12 hommes du Vicomte (Jaune)
- 12 hommes de l'Abbé (Gris)
- 12 hommes de l'Évêque (Violet)



* 6 "Jetons" Reliques

* 2 Tuiles Pont (Pont St Etienne et Pont St Martial)

* 21 Cartes Objectifs (de difficulté différente ?)



D) Mise en place

1) Disposer au milieu de la table le plateau de jeu dans la configuration choisie (2 ou 3-4 joueurs) et le reste du matériel autour

Tirer 4 Tuiles au hasard : 2 lieux et 2 personnages de 4 influences différentes. On les place les uns à côté des autres pour former une "rivière" de tuiles.

2) Chaque joueur reçoit

- 15 pièces de monnaies (les Barbarins)
- Un plateau individuel
- Une réserve de 8 meeples
- 2 marqueurs de sa couleur placés à proximité de la piste Français/Anglais

3) Mise en place selon nombre de Joueurs

à 2 joueurs :

Piocher au Hasard des dominos et les placer sur 4 emplacements Portes du Château et les 5 emplacements Porte de la Cité. Chaque joueur reçoit 2 meeples supplémentaires.

à 3 joueurs :

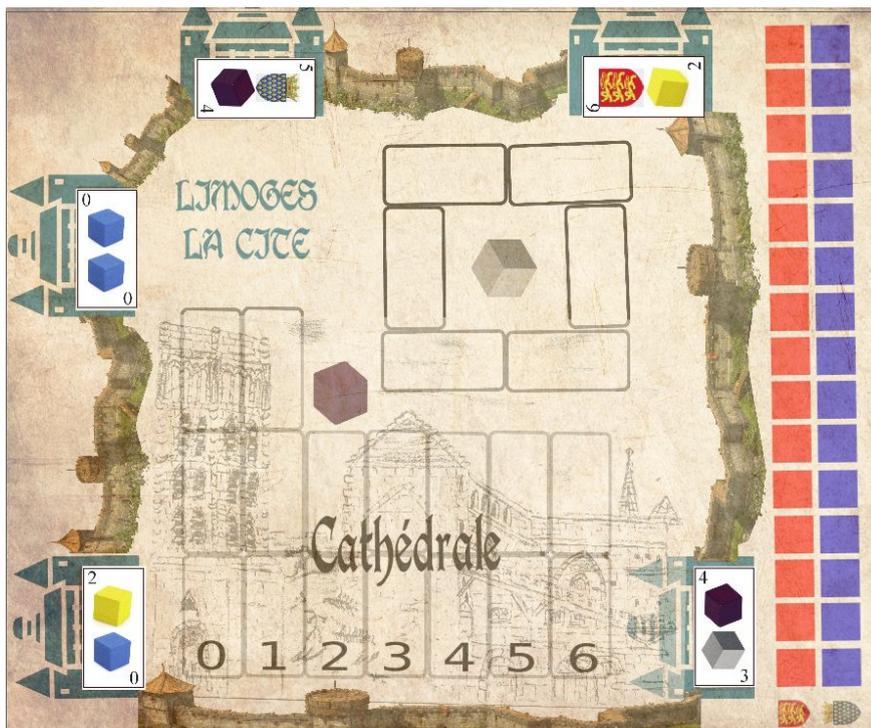
Piocher au Hasard des dominos et les placer sur 8 emplacements Portes du Château et les 5 emplacements Porte de la Cité.

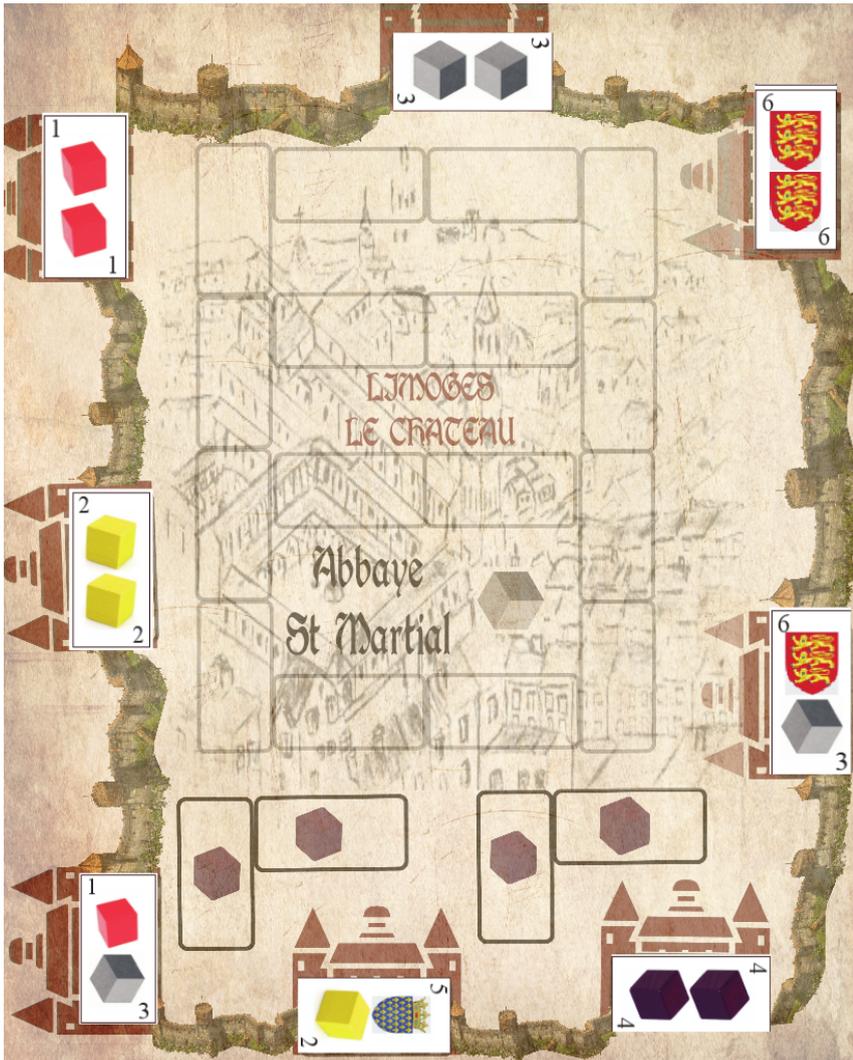
Chaque joueur reçoit 1 Meeple Supplémentaire.

à 4 joueurs :

Piocher au Hasard des dominos et les placer sur 8 emplacements Portes du Château et les 5 emplacements Porte de la Cité.

Le 2ème joueur reçoit 1 barbarin supplémentaire, le 3ème reçoit 2 barbarins en + et le 4ème joueur en reçoit 3





Variantes

Pour vos premières parties et selon le niveau de difficulté choisi
Vous pouvez sélectionner les objectifs adaptés

Version Solo :

voir Annexe

LES DOMINOS :

Les 28 dominos représentent des hommes aux services de différents personnages. Ils attendent devant les portes de Limoges d'être recruté.

LES TUILES :

Quand vous tirez une tuile vous devez la prendre sous le paquet

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

Quand vous ajoutez une tuile à la file vous devez la retourner de sorte qu'il y ait toujours autant de Personnages que de Lieux.

* *Tuiles Lieux ou Personnages*

Les 4 Tuiles de la Rivière doivent toujours être de 4 influences différentes.

Les Tuiles représentent des personnalités et lieux historiques que vous pouvez acheter pour 10 barbarins et vous donneront 10 Points de victoire en fin de partie.



* *Tuiles Événements (variante avec Événement)*

- Cette tuile Événement peut être activée ou défaussée à tout moment si elle est achetée
- Si la tuile est éjectée de la file son effet est activé

E) Comment jouer

En début de partie chaque joueur tire 3 Cartes Objectifs Secrets et en choisit une. L'objectif est tenu secret pendant toute la partie.

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce qu'un joueur pose son dernier meeple. On finit le tour de table. Puis on comptabilise les points de victoire.

à son tour un joueur effectue obligatoirement une de ces Actions au choix :

1) Recruter

Payer en barbare ou cube influence un domino (des hommes) situé sur une Porte puis Placer un meeple sur l'emplacement libéré

2) Placer

Si le joueur possède un Meeple sur une Porte. Placer un de vos dominos (hommes précédemment recrutés) sur une Construction de la ville correspondante

3) Corrompre

Echanger des cubes Influences contre leurs valeurs en monnaie comme précisé dans l'aide de jeu

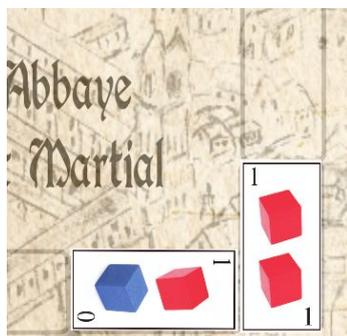
4) Passer

Si aucune des actions n'est possible ou que vous ne voulez pas les réaliser vous perdez X Meeples de votre main. X = 1 puis 2 puis 3 et ainsi de suite

Quand un joueur réalise une liaison entre 2 dominos il choisit entre :

- Gagner 2 cubes influences correspondantes
- Réaliser un Pouvoir de liaison correspondant
- Acheter une Tuile correspondante pour 10 barbares

Attention pour être adjacent les dominos doivent être placés pour réaliser des liaisons par pair



Exemple :

Coraline place un Domino et réalise une liaison

Elle peut :

- Gagner 2 
- Réaliser un Pouvoir de Liaison 
- Acheter une Tuile  en la payant 10 Barbares

Lorsqu'un joueur gagne ou perd de l'influence Français ou Anglais il avance ou recule sur les pistes correspondantes

1) RECRUTER

Pendant son tour un joueur peut recruter un domino situé sur une des Portes

Il en paie le coût en Barbarin ou en Influence puis Place l'un de ses Meeples en réserve sur l'emplacement Porte ainsi libéré

Il place le Domino Acheté sur son Plateau Personnel sur un des emplacements libérés et déclenche les gains potentiels

Consulat du Château :

Gagner 1 cube Rouge Consul du Chateau

Consulat de la Cité :

Gagner 1 cube Bleu Consul de la Cité

Motte Vicomtale :

Gagner 1 cube Jaune Vicomte

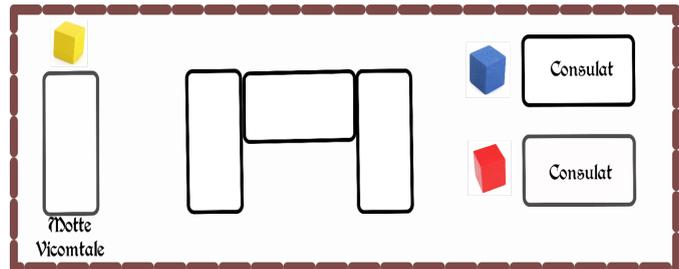
Pont :

à chaque liaison réalisée gagner les influences correspondantes ou réaliser l'action correspondante ou encore acheter une tuile correspondante

Si le Pont est complet gagner le Jeton Pont St Martial ou Pont St Etienne pour recouvrir l'emplacement Pont et réaliser l'action immédiate suivante :

Placer Immédiatement les 3 dominos sur votre Plateau Personnel ou le Plateau de Jeu

Un Joueur ne peut gagner qu'un seul Jeton Pont pendant la partie.



Exemple : Pendant son tour, Coraline achète un domino  qu'elle paie 6 Barbarins et place un de ses meeples sur l'emplacement libéré. Elle aurait pu choisir de le payer avec de l'influence :

Puis elle le place sur son Plateau Personnel sur l'emplacement Motte Vicomtale pour gagner un cube influence Vicomte

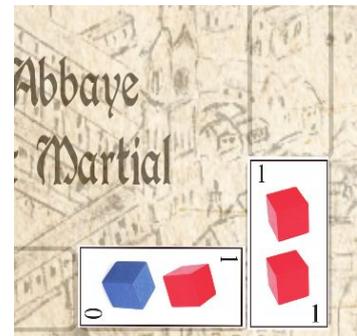


2) PLACER

Pendant son tour un joueur peut placer un Domino de son plateau personnel sur une des Constructions de la ville du Château ou de de la Cité uniquement si il possède sur une des Portes de la ville correspondante

Il Place le Domino sur l'emplacement choisi puis déplace le Meeple initialement placé sur une Porte sur ce Domino. On pioche un nouveau domino que l'on place sur l'emplacement Porte ainsi libéré.

Il déclenche les gains potentiels correspondants à la construction
Par ailleurs à chaque liaison réalisée gagner les influences correspondantes ou réaliser l'action correspondante ou acheter une tuile correspondante



L'Abbaye

Gain de 1 Abbé au moment du placement dans l'Abbaye
Chaque domino posé confère 1 PV en fin de partie

Exemple : Pendant son tour Coraline a ajouté un domino dans l'Abbaye créant une liaison  . Elle gagne 1 Abbé  puis choisit si elle veut gagner 2  ou faire une action de liaison correspondante

L'Abbaye de la Règle

Gain de 1 Abbé au moment du placement

La Cathédrale

Sur le rez de chaussée : Placer 1 domino avec 0 sur le premier emplacement, un domino avec 1 sur le deuxième, un domino avec 2 sur le troisième (...)

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

Chaque domino donnera 1 PV à 3 PV selon l'étage .

Exemple : Pendant son tour Coraline ajoute un domino à la Cathédrale (gagnant un Evêque )

Ayant réalisé une liaison  elle choisit de gagner 2  ou de faire une action de liaison correspondante

Les Eglises

Gain de 1 Evêque au moment du placement

3) CORROMPRE

Pendant son tour un joueur peut échanger autant de cubes influences qu'il souhaite contre leurs valeurs en barbarins



/ Consul de la Cité = 0 Barbarin



/ Consul du Château = 1 barbarin



/ Vicomte = 2 barbarins



/ Abbé = 3 barbarins



/ Evêque = 4 barbarins



/ Français = 5 barbarins



/ Anglais = 6 barbarins

Exemple : Pendant son tour Coraline se défaisse de 2 cubes influences Vicomte  et 1 cube influence Evêque



pour gagner 8 barbarins

F) POUVOIRS DE LIAISON

Les pouvoirs suivants peuvent être réalisés quand un joueur réalise une liaison correspondante. Il peut par ailleurs à voir payer des coûts supplémentaires.

* **Commerce** :  /  / 

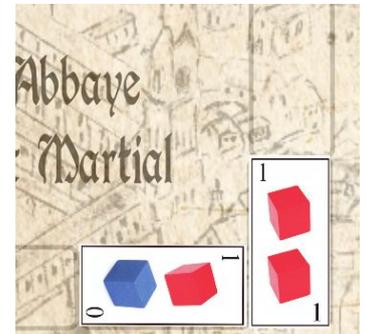
L'action est similaire à l'Action Corrompre

Echanger autant d'Influences choisies contre leurs Valeurs.

Exemple : Pendant son tour Coraline a ajouté un domino dans l'Abbaye créant une liaison

 . Elle gagne 1 Abbé  (via l'Abbaye) puis fait l'action de liaison "Commerce".

Elle se défasse alors de 1 Abbé  pour gagner 3 barbarins



* **Port de Naveix** :  /  / 

Défausser une Tuile Personnage de la Rivière et la remplacer par une nouvelle Tuile Personnage

* **Ostensions** :  /  / 

Gagner 1 Reliques

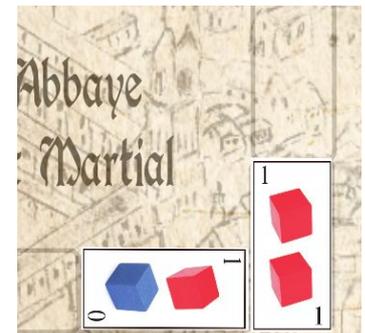
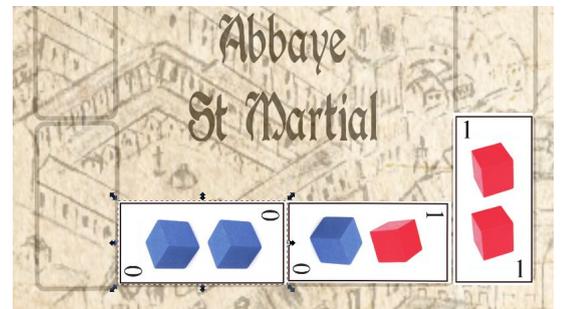
X =   /   

Exemple : (Même exemple que plus haut mais choix différent)

Pendant son tour Coraline a ajouté un domino dans l'Abbaye gagnant 1  . Ayant

réalisé une Liaison  *elle fait l'action de liaison Ostensions : elle se défasse de un*

cube influence Abbé  *+ 2 cubes influences Consul du Château*  *pour gagner 1 Relique*



* **Justice** :  /  / 

Activer toutes ses Tuiles pour gagner 3 cubes influences par Tuile

Exemple : Pendant son tour Coraline ajoute un domino à la Cathédrale (gagnant un Evêque  *)*

Ayant réalisé une liaison  *elle fait l'action de liaison Justice.*

Elle active toutes ses Tuiles et gagnent 3 cubes influences pour chaque tuile.

G) Comment Gagner ?

Fin de Partie :

La Partie s'arrête quand un joueur pose son dernier meeple : on finit alors le tour de table en cours.

Victoire :

On compte les points de victoire :

+ 1 point par domino à l'Abbaye

+ 1 à 3 points par domino selon niveau de la Cathédrale

+ 2 points de victoire par influence Français ou Anglais

+ 10 Points par tuiles + 3 points Bonus par Personnage+Lieu

+ Points de Victoire selon le nombre de Reliques

(4 points / 9 Pts / 15 / 22 / 30 / 40)

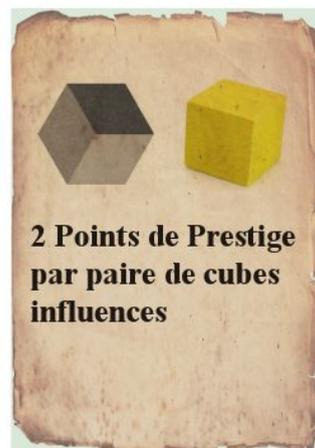
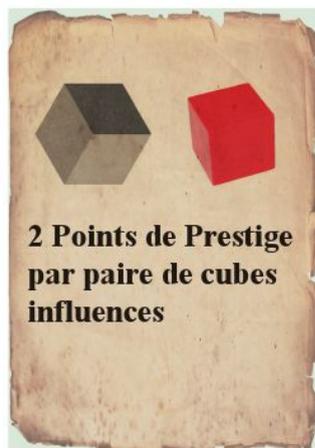
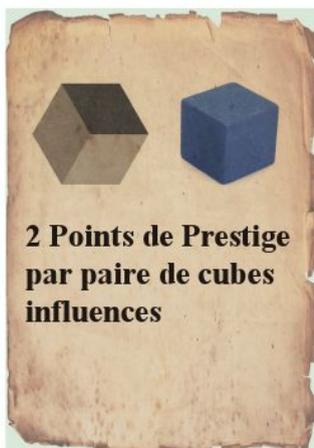
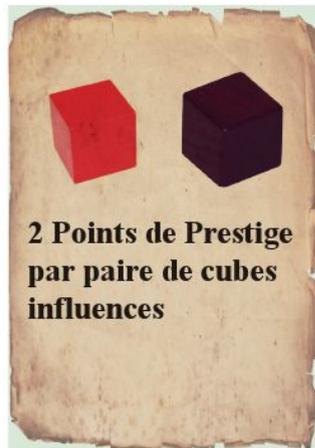
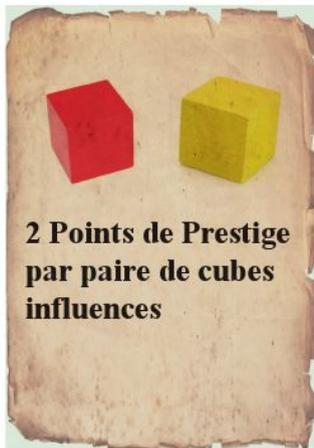
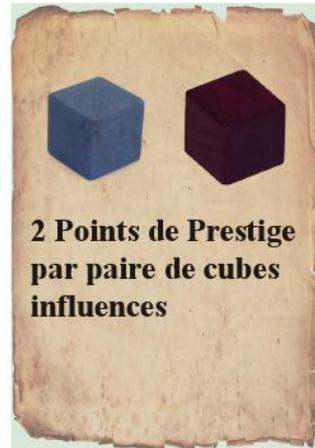
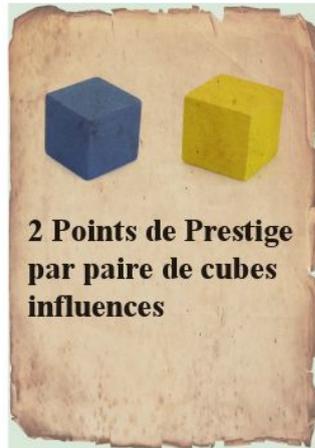
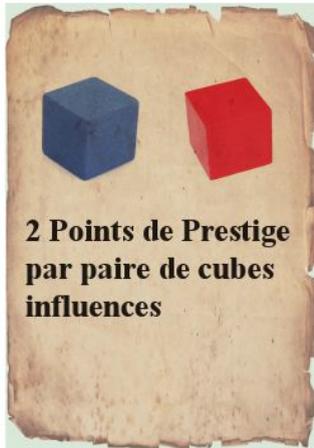
+ les points de victoires des objectifs secrets (ses objectifs et ceux des adversaires)

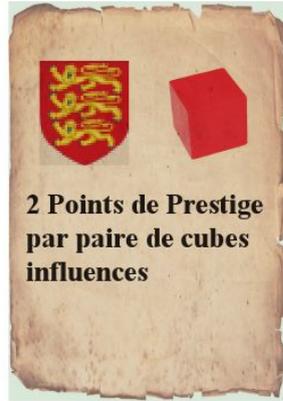
Le joueur possédant le plus de point de victoire est le gagnant.

En cas d'égalité on départage avec l'Argent sinon la valeur totale des cubes Influences

ANNEXES :

LISTE DES OBJECTIFS :





Version Solo (brouillon)

Plusieurs Niveaux de comportements et de difficultés (selon Objectifs ou/et Bonus)

Niveau de Difficulté :

Varié l'Argent de départ de l'IA / **L'Argentier** Jouable avec Argent Infini

*** L'Opportuniste**

* Dès que cela est Possible :

Placer un Domino pour faire les Liaisons Anglais / Français

- 1) Placer un Domino pour Gagner Evêque ou Abbé si c'est son Objectif en réalisant en priorité les liaisons de son objectif
- 2) Placer un Domino pour faire les Liaisons les plus intéressantes.
Dans l'ordre : Anglais / Français / Evêque / Abbé / Vicomte / Consul Château / Consul Cité
- 3) Réaliser l'Action Commerce si Liaison correspondante sinon gagner les cubes influences
- 4) Puis si ce n'est pas possible
Adopter un comportement Agressif

*** L'Agressif**

* Dès que cela est Possible :

Placer un Domino pour faire les Liaisons Anglais / Français

- 1) Acheter en Monnaie ou en Influence le Domino le moins cher comportant une Influence des Objectifs adverses Puis le Sien
- 2) Sinon Acheter le domino le moins cher
- 3) Puis le Placer sur le plateau Joueur pour gagner en Priorité les influences de l'Objectif adverse Puis Le Sien sinon Vicomte puis Consul Chateau puis Consul Cité
- 5) Puis si ce n'est pas possible
Adopter dans l'Ordre un comportement Opportuniste
- 4) Puis si ce n'est pas possible
Faire l'Action Corrompre pour échanger Tous ses cubes Influence sauf ceux de son Objectif

*** Le Dépensier**

* Dès que cela est Possible :

Placer un Domino pour faire les Liaisons Anglais / Français

1) Acheter en Monnaie ou en Influence le Domino le Plus cher comportant une Influence de l'Objectif

2) Sinon Acheter le domino le Plus cher

3) Puis le Placer sur le plateau Joueur pour gagner en Priorité les influences de l'Objectif sinon Vicomte puis Consul Chateau puis Consul Cité

5) Puis si ce n'est pas possible

Adopter dans l'Ordre un comportement Opportuniste

4) Puis si ce n'est pas possible

Faire l'Action Corrompre pour échanger Tous ses cubes Influence sauf ceux de son Objectif

*** L'Econome**

* Dès que cela est Possible :

Placer un Domino pour faire les Liaisons Anglais / Français

1) Acheter en Monnaie ou en Influence le Domino le Moins cher comportant une Influence de l'Objectif

2) Sinon Acheter le domino le moins cher

3) Puis le Placer sur le plateau Joueur pour gagner en Priorité les influences de l'Objectif sinon Vicomte puis Consul Chateau puis Consul Cité

5) Puis si ce n'est pas possible

Adopter dans l'Ordre un comportement Opportuniste

4) Puis si ce n'est pas possible

Faire l'Action Corrompre pour échanger Tous ses cubes Influence sauf ceux de son Objectif