

CAROLUS MAGNUS

Un jeu de Leo Colovini (2000)

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans

Matériel

- 15 plaquettes de terrain : ce sont les Provinces de l'empire. Elles se présentent sous 3 formes différentes qui peuvent s'assembler entre elles
- 5 jeux (2 noirs, 2 blancs, 1 gris) de jetons numérotés de 1 à 5
- 4 plaquettes avec l'image d'un château et 5 points de couleur sur la droite représentant la cour de chaque joueur
- 1 sac en toile contenant 200 cubes de bois de 5 couleurs différentes représentant les familles nobles
- 1 sac en toile contenant le pion Charlemagne (jaune), 4 dés avec une couronne sur une face et les couleurs des familles de la noblesse sur les autres faces, 5 cylindres de bois aux couleurs des familles nobles, 30 bourgs (pions en bois) de 3 couleurs (gris, noir et blanc)



Les éléments du jeu sont de préférence disposés sur la table comme indiqué ci-dessus (partie en cours)

Règle pour 2 joueurs

Préparation

- Les 15 Provinces sont disposées en cercle sur la table avec un espace entre elles.
- Au centre, on place tous les cubes et, à part, les 5 cylindres de bois.
- Charlemagne est placé sur une Province quelconque.
- Les joueurs prennent ensuite 15 cubes de bois (3 de chaque couleur) qu'ils placent au hasard sur les Province (1 cube par Province).
- Chaque joueur prend 10 bourgs d'une couleur, un jeu de jetons numérotés de la même couleur que ses bourgs, et une plaquette château.
- Les éléments non utilisés, soit 10 bourgs, 3 jeux de jetons numérotés, 2 plaquettes de château et 1 dé, sont remis dans la boîte.
- Chaque joueur lance 7 fois un dé et prend à chaque lancer un cube de la couleur indiquée par le dé (si une couronne sort, il choisit librement la couleur). Ces 7 cubes représentent la réserve de chevaliers issus de la noblesse que détient chaque joueur. Ces chevaliers sont toujours visibles pour l'adversaire.

Déroulement

Chaque tour se compose d'une phase de préparation et d'une phase d'actions.

Durant la phase de préparation, les joueurs déterminent dans quel ordre ils vont bouger durant les phases et la distance maximale de déplacement de Charlemagne. Durant la phase d'actions, chaque joueur effectue 3 actions l'une après l'autre : mettre en jeu 3 chevaliers de la réserve ; avancer Charlemagne et construire un bourg où il termine son mouvement ; lancer les dés pour ramener à 7 le nombre de chevaliers de la réserve.

Phase de préparation

Le premier joueur choisit un jeton numéroté et le place face visible devant lui à l'intérieur du cercle. Au premier tour, le hasard désigne le joueur qui commence, ensuite le joueur qui commence sera toujours celui qui a posé le chiffre le plus faible au tour précédent. L'autre joueur ne peut jamais poser un chiffre de même valeur. Les jetons sont placés les uns au-dessus des autres lors des tours suivants de manière à voir qui a joué en dernier. Au cas où chaque joueur n'aurait en sa possession que des jetons de valeur identique, c'est celui posé par le premier joueur qui fait office de valeur la plus faible. Lorsque tous les jetons ont été joués, chaque joueur les reprend en main pour poursuivre la partie comme indiqué ci-dessus.

Les chiffres ont 2 significations :

- Ils déterminent l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer, le plus petit chiffre commence.
- Ils indiquent le nombre de Province que Charlemagne pourra se parcourir au maximum.

Exemple : Andreas pose le jeton 3, Barbara le jeton 2. Barbara joue en premier et peut déplacer Charlemagne d'une ou deux Provinces. Andreas joue ensuite et pourra déplacer Charlemagne d'une, deux ou trois Provinces.

Phase d'actions

Le joueur qui a posé le jeton avec la plus faible valeur lors de la phase de préparation effectue en premier les 3 actions suivantes (le deuxième joueur effectuera ensuite ses 3 actions) :

1) Mettre 3 chevaliers en jeu

Le joueur choisit 3 des 7 chevaliers dans sa réserve qu'il place soit à sa cour (plaquette de château) soit sur une ou plusieurs Provinces de son choix.

Attention : une fois mis en jeu, les chevaliers ne peuvent plus être déplacés jusqu'au terme de la partie.

a) Si le joueur décide de placer ses chevaliers à la cour, il les pose en ligne en face de la couleur correspondante sur la plaquette château. L'objectif est de prendre le contrôle de l'une ou plusieurs familles de la noblesse en ayant davantage de chevaliers de même couleur que l'adversaire. En cas d'égalité, le joueur qui contrôlait la famille jusqu'alors conserve le contrôle. Le joueur qui prend le contrôle d'une famille place le cylindre de bois de la couleur de la famille sur le cercle de la couleur correspondante de sa plaquette château. Il montre ainsi qu'il a le contrôle sur tous les chevaliers de cette couleur répartis dans les Provinces.

b) L'autre possibilité est de placer les chevaliers directement sur des Provinces. Ceci est important pour le contrôle des Provinces. C'est le cas lorsqu'un joueur a sur la Province la majorité de chevaliers de la couleur qu'il contrôle. C'est aussi risqué car on peut perdre le contrôle sur une famille en cours de partie. Et bien sûr, chaque chevalier sur une Province est un chevalier de moins à sa cour. Il est donc recommandé de ne pas envoyer trop tôt dans la partie ses chevaliers dans les Provinces. En fin de partie, le nombre de chevaliers dans les Provinces peut en revanche devenir déterminant.

Note : il est possible de placer une partie des chevaliers à la cour et le reste dans une ou plusieurs Provinces.

2) Déplacer Charlemagne

Lorsque les 3 chevaliers ont été mis en jeu, le pion Charlemagne est avancé dans le sens des aiguilles d'une montre d'au moins une Province et d'au plus autant que le chiffre du jeton posé par le joueur lors de la phase de préparation. Si au terme de son mouvement Charlemagne se trouve dans une Province où le joueur détient une majorité de chevaliers dont il contrôle la famille, il peut y placer un bourg. Mais attention, si la majorité est contrôlée par l'adversaire, c'est ce dernier qui place un bourg (voir *Bourgs et Provinces*)

3) Compléter la réserve de chevaliers

Lorsque le joueur a déplacé Charlemagne, il lance 3 dés et prend dans sa réserve un chevalier de chaque couleur indiquée par les dés (une couronne permet de choisir librement la couleur). Son tour est terminé et le second joueur effectue ses 3 actions. Lorsqu'il a terminé, un nouveau tour de jeu commence avec la phase de préparation. Le joueur qui avait placé le jeton avec la valeur la plus faible au tour précédent choisit en premier le jeton qu'il pose.

Au cas où tous les chevaliers d'une couleur en réserve au centre sont épuisés, chaque joueur remet au centre un nombre identique de chevaliers de cette couleur (pris à la cour de préférence, et non dans la réserve personnelle).

Bourgs et Provinces

Bourgs

Pour gagner, il faut surtout construire des bourgs. 2 conditions sont à respecter:

- 1) le joueur doit avoir la majorité de chevaliers dont il contrôle la couleur sur la Province.
- 2) Le pion Charlemagne doit terminer son mouvement sur cette Province.

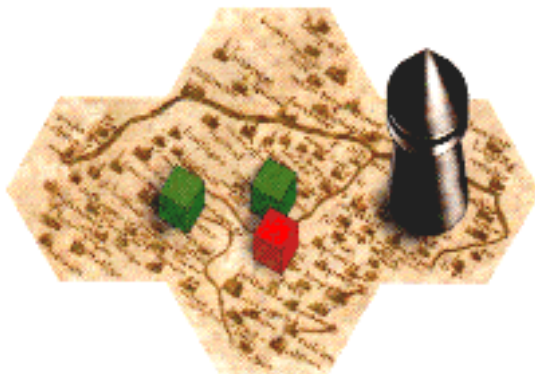
En début de partie, les majorités sont facilement identifiables. Par la suite, chaque joueur compte le nombre de chevaliers qu'il contrôle et celui qui en a le plus est majoritaire. En cas d'égalité, aucun joueur ne peut construire de bourg. Si le pion Charlemagne termine son mouvement sur une Province où les chevaliers ne sont contrôlés par aucun joueur (ce peut être le cas en début de partie surtout), il n'y a pas de construction possible. Un seul bourg peut être construit par Province.

Prendre le contrôle d'une Province

Une Province change souvent de main dans la partie. Chaque changement de contrôle sur une famille, chaque chevalier amené dans une Province peut modifier les majorités.

Lorsque le pion Charlemagne termine son mouvement où un bourg a déjà été construit, ce dernier compte comme un chevalier. Pour le calcul de la majorité, le bourg s'ajoute aux chevaliers de son propriétaire.

Si le propriétaire du bourg est majoritaire, ou s'il y a égalité, rien ne se passe. Si l'adversaire a la majorité, il retire le bourg en place et le remplace par un bourg de sa couleur.



La figure ci-contre montre la situation la plus fréquente dans laquelle la prise d'une région peut être effectuée.

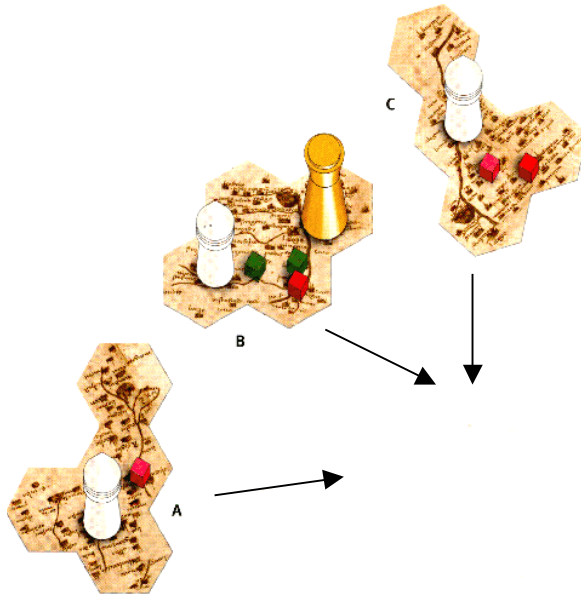
Le joueur qui a le bourg noir contrôle les deux pions verts, son adversaire le pion rouge. Noir a donc une majorité de 3 contre 1 (en comptant le bourg). Si son adversaire prend le contrôle de la famille verte, il prend le contrôle de la Province à une majorité de 3 contre 1 (les 3 pions contre le bourg) et pourra, lorsque Charlemagne s'arrête dans cette province, remplacer le bourg noir par un bourg blanc.

Création de régions

Lorsque les bourgs de plusieurs Provinces voisines (dans le sens du jeu s'entend) sont détenus par un même joueur, ces Provinces sont immédiatement réunies pour former une région. Les bourgs et les chevaliers présents dans les Provinces restent en place et font alors partie de la région nouvellement constituée.

Les régions sont plus difficiles à prendre car elles contiennent autant de bourgs qu'il y a de Provinces, qui comptent comme des chevaliers pour le calcul des majorités. Elles sont en revanche des cibles privilégiées car un changement de propriétaire fait basculer tous les bourgs dans le camp adverse.

Une fois constituée une région ne peut plus être séparée. D'autres Provinces peuvent toutefois venir s'adjoindre à une région pour autant que le joueur qui a la majorité dans une région a également la majorité et un bourg dans une province voisine à la région. Pour le déplacement du pion Charlemagne, une région compte comme une case au même titre qu'une Province.



Dans la figure ci-contre, Charlemagne est dans la Province B et blanc a pris cette Province à noir. Comme blanc contrôle les Province A et C, il réunit les 3 Provinces en une seule région (figure ci-dessous).



Estimer les forces adverses

Il est indispensable de garder constamment un œil sur la réserve de chevaliers de l'adversaire car elle indique les possibilités dont il dispose au tour suivant.

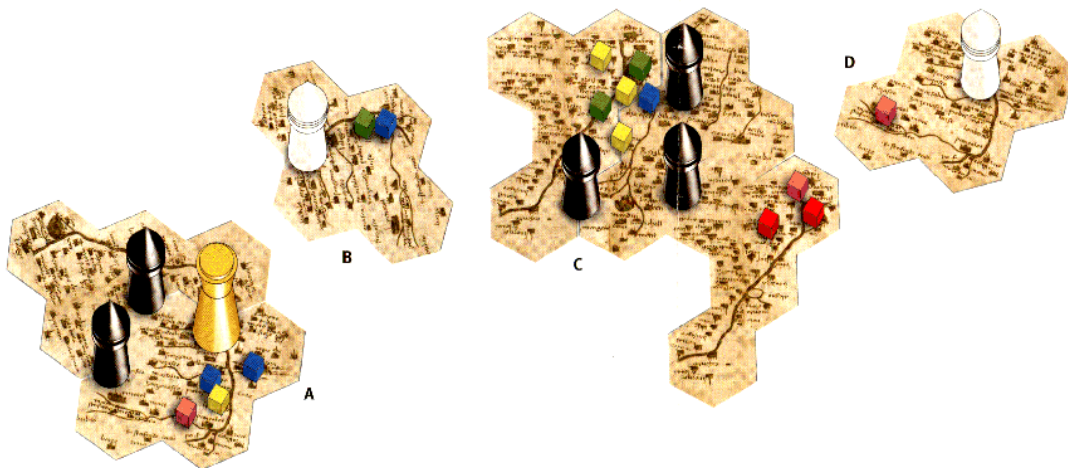


La figure ci-dessus montre la cour des deux joueurs. Actuellement blanc contrôle les familles rouge (7 pions contre 6) et rose (8 pions contre 5). Noir contrôle les 3 autres familles (bleu, jaune et vert). C'est au blanc de jouer. Il a en réserve 1 rose, 1 vert, 3 jaunes et 2 rouges. Il voit que son contrôle sur rose est assuré, mais que le contrôle sur rouge est en danger (noir a 3 pions rouges, 2 bleus, 1 vert et 1 rose en réserve). Blanc peut se défendre en plaçant 2 pions rouges. Il peut aussi attaquer en posant 2 pions jaunes et prendre ainsi le contrôle de cette famille. En général, la défense peut s'avérer meilleure que l'attaque.

Truc : laissez un espace tous les 5 pions, pour une meilleure vision des forces)

Contre-attaques

Dans ce jeu, la défense n'est pas toujours la meilleure possibilité. En fin de partie particulièrement, des possibilités intéressantes de renversement de majorités s'offrent aux joueurs.



La figure ci-dessus montre la situation dans les Provinces. Blanc joue et il est dans une position difficile. Charlemagne est en A et Noir contrôle en effet les régions A et C alors que Blanc contrôle les deux Provinces B et D. Si c'était au tour du Noir, il aurait pratiquement partie gagnée en déplaçant Charlemagne en B où il a une majorité malgré le bourg Blanc. Il pourrait ainsi réunir les régions A et C et la Province B. Néanmoins, c'est au tour de Blanc qui a joué un jeton 3. Il peut donc avancer Charlemagne de 1, 2 ou 3 cases. L'avancer d'une case serait un suicide. Il envisage donc de déplacer Charlemagne de 3 cases, soit jusque dans la Province D pour se mettre en sécurité. Mais il aurait mieux à faire. Noir a une majorité en C de 9 contre 3 et cette majorité repose sur 3 pions jaunes et Blanc a 3 pions jaunes dans sa réserve. Il place 2 pions jaune à sa cour, prend ainsi le contrôle de la famille jaune, et 1 pion jaune sur C, ce qui lui permet de prendre la majorité en C avec 7 contre 6 (4 jaunes, 2 rouges, et 1 rose contre 2 verts, 1 bleu et 3 bourgs). Il déplace Charlemagne en C, prend la majorité, remplace les 3 bourgs noirs contre 3 bourgs blancs et réunit la région C avec les Provinces B et D.

Fin de partie

La partie se termine avec la victoire du premier joueur qui parvient à construire ses 10 bourgs. Il se termine également au moment où il n'y a en tout et pour tout plus que trois régions sur la table. Le joueur qui a le plus de bourg est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il n'y a pas de vainqueur.

Règles pour 3 joueurs

Les règles pour 3 joueurs sont identiques à celles pour 2 joueurs avec toutefois les modifications suivantes :

- Chaque joueur ne prend que 8 bourgs d'une couleur (au lieu de 10). Les 4 dés sont utilisés, 3 plaquettes château et 3 jeux de jetons (1 par couleur).
- Le but est donc de construire 8 bourgs.
- Chaque joueur a une réserve de 9 chevaliers (au lieu de 7) et lance donc au début de la partie 9 dés.
- À chaque tour, chaque joueur met en jeu 4 chevaliers (au lieu de 3) et remet 4 chevaliers dans sa réserve en lançant les 4 dés.
- Pour contrôler une Province ou une région, il suffit d'avoir la majorité relative et pas absolue, c'est-à-dire avoir plus de points que chacun des autres joueurs pris séparément et pas avoir plus de points que la somme des points des 2 autres joueurs.
- L'ordre du tour est déterminé par la valeur des jetons posés sur la table. Celui qui a mis la plus faible valeur commence et celui qui a mis la plus grande valeur est le dernier à jouer.

Règles pour 4 joueurs

Une partie à 4 se joue en équipe de 2 joueurs. Les membres d'une même équipe ne doivent pas obligatoirement s'asseoir face à face. Les règles pour 2 joueurs sont maintenues avec les ajouts suivants :

- Chaque équipe a 10 bourgs d'une couleur, sinon, chaque joueur prend le même nombre de pions que pour le jeu à 2. Les jeux de jetons numérotés des membres d'une même équipe sont de même couleur.
- L'ordre du tour de jeu est déterminé par la valeur croissante des jetons posés comme pour 2 ou 3 joueurs. Il peut donc arriver que les deux joueurs d'une même équipe jouent l'un après l'autre.
- Chaque joueur a sa propre cour (plaquette château) où il place les chevaliers de sa réserve. Les échanges de chevaliers entre joueurs sont interdits.
- Un seul joueur peut contrôler une famille : celui qui a le plus de chevalier de même couleur à sa cour. Les chevaliers de même couleur des 2 membres d'une équipe ne sont pas additionnés.
- Pour le contrôle d'une Province ou région en revanche, les chevaliers des 2 joueurs d'une même équipe sur la case sont additionnés. L'équipe qui contrôle le plus de chevaliers dans une Province ou région peut y construire ou prendre un bourg.
- Les joueurs doivent décider avant le début de la partie si les partenaires peuvent se consulter entre eux ou non. Le jeu a un piment particulier si tout échange d'information entre partenaire est interdit.

Notions de tactique

Dans une partie à 4 si un des partenaires d'une équipe contrôle une famille, l'autre joueur de l'équipe ne devrait en aucun cas placer à sa cour des chevaliers de cette famille, mais les placer sur les Provinces ou régions.

Ordre du tour

Il est encore plus important à 4 joueurs qu'à 3 ou 2. Dans certaines situations, il peut être capital que les 2 partenaires jouent l'un après l'autre. Il est même possible de jouer 4 fois de suite lorsque les 2 partenaires jouent l'un après l'autre en dernier dans un tour puis en premier dans le suivant.

Défendre les Provinces et régions

Dans le jeu à 4, une prise de contrôle adverse sur une Province ou une région est plus facile car davantage de chevaliers sont mis en jeu directement sur les cases et que les partenaires ont souvent la possibilité de jouer l'un à la suite de l'autre.

Variante 1	Les pions ne sont pas tirés au hasard. Chaque joueur peut décider librement des pions qu'il pioche. Attention, avec cette solution le jeu devient très tactique et beaucoup plus long.
Variante 2	En début de partie, les pions sont tirés normalement avec le dé. Les pions ainsi tirés sont mis dans un sac puis tirés au hasard pour en faire des tas de trois pions (un tas de plus que le nombre de joueurs). Lorsqu'un joueur déplace Charlemagne, il peut choisir un des tas et le prendre en guise de réserve. Sur les tas restants, on rajoute un pion pris au hasard dans le sac et on reconstitue (en tirant au hasard) un tas de trois pions pour remplacer celui pris par le joueur. Si un joueur choisit un tas dont le nombre de pions est supérieur à trois, il prend trois pions de son choix dans ce tas, les autres pions sont remis dans le sac.