



Pueblo

Michael KIESLING - Wolfgang KRAMER
Ravensburger (2002)

Pour 2 à 4 joueurs - A partir de 10 ans - Durée: 30' - 45'



But du jeu

Obtenir le moins de points de pénalités à la fin du jeu.

Mise en place

On pose le plateau au centre de la table. Le plateau de marque est placé à côté et chaque joueur dépose le pion marqueur de sa couleur sur la case de départ.

Le pion "Chef" est placé sur l'un des quatre coins du plateau de jeu.

Tous les joueurs reçoivent les pierres de leur couleur ainsi que des pierres neutres selon le tableau de répartition.

Chaque joueur va former devant lui des blocs composés d'un élément de couleur et un neutre, et garder une pierre de couleur pour commencer la partie.

Le joueur le plus jeune commence la partie.

Déroulement d'un tour

A chaque tour, le joueur doit effectuer les deux actions suivantes dans l'ordre :

① Poser une pierre de sa couleur ou neutre

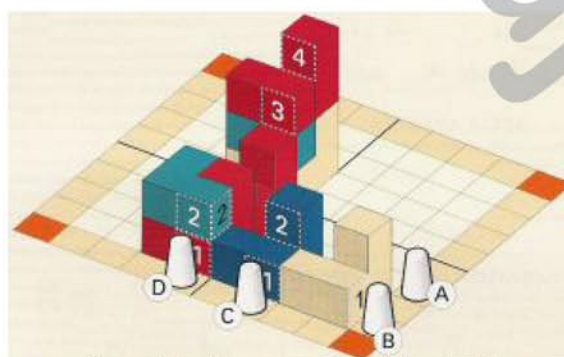
Une pierre doit être posée à l'intérieur de l'aire de jeu et peut toucher n'importe qu'elle autre pierre. Les 3 "Carrés" d'une pierre doivent reposer sur le plateau et/ou d'autres pierres.

Le joueur doit commencer par la pierre de couleur restée seule après formation des blocs.

Lorsqu'il entame un bloc, le joueur décide si il pose la pierre de couleur ou la neutre. Le tour suivant il est obligé de poser l'autre pierre, celle qui formait le bloc.

② Déplacer le pion "Chef" de 1 à 4 cases

Le joueur déplace le "Chef" de 1 à 4 cases selon son choix, dans le sens horaire. Une fois le déplacement terminé, le "Chef" regarde dans l'alignement de la case où il se trouve si il aperçoit des blocs de couleur. Si oui, le possesseur de chaque bloc reçoit une pénalité d'un point par niveau du bloc. Donc si son bloc au troisième niveau, il reçoit 3 points de pénalités. C'est valable pour tous les blocs visibles.



Exemple A : Personne ne prend de pénalité

Exemple B : Vert, 2 points

Exemple C : Bleu, 3 points

Le Chef peut également terminer son déplacement sur l'un des quatre coins du plateau. Dans ce cas, il regardera le quartier correspondant au coin du dessus. Chaque bloc de carré de couleur visible est pénalisé d'un point.

Fin de la partie

La partie se termine quand le dernier joueur a joué son dernier bloc, le pueblo est terminé. Le chef entame alors son dernier tour qui correspond au décompte final. En partant de sa case sur laquelle on pose le petit pion blanc, il va s'arrêter sur toutes les cases jusqu'à revenir sur le pion blanc. Et à chaque arrêt, il vérifie ce qu'il voit et distribue les points de pénalités en conséquence.

Le vainqueur est celui qui a le moins de points de pénalités.

Variantes du Démontage

Cette variante se joue après la fin du tour du Chef, on démonte le Pueblo. A chaque tour, le joueur retire un bloc de sa couleur ou neutre. Ensuite, on déplace le chef de 1 à 4 cases comme dans les règles de bases. Il distribue ses points de pénalités comme d'habitude.

Variantes Règles avancées

Cette variante propose de faire des enchères pour obtenir le droit d'être toujours le joueur à jouer premier, ... Ce sont des points de pénalités qui sont mis en jeu.