

CONSEIL

Jouez de manière créative : celui qui copie les actions de son adversaire ne peut gagner!

JEU EN SOLITAIRE

Vous pouvez aussi jouer seul à LIMES. Les règles sont identiques. Le but du jeu est de remporter autant de points de victoire que possible:

Moins de 28 points	peut progresser
28 à 34 points	satisfaisant
35 à 41 points	bon
42 à 48 points	très bon
49 points et plus	excellent.

PLUS DE 2 JOUEURS

Si vous possédez plus d'une boîte de LIMES, vous pouvez y jouer avec plus de 2 joueurs. Les règles de bases sont identiques. Théoriquement, il n'y a pas de limite au nombre de joueurs.

VARIANTE 1: POSE EN DIAGONALE

Dans cette variante, vous pouvez poser la carte (celle que vous allez jouer) en diagonale de manière à ce qu'elle soit adjacente par la diagonale à une carte déjà en jeu.



VARIANTE 2: LE PÊCHEUR DEVIENT PASSEUR

Cette variante complète la règle de déplacement des ouvriers. Si un territoire d'eau avec un pêcheur borde le territoire d'un ouvrier sur le point d'être déplacé, celui-ci peut être déplacé sur n'importe quelle territoire adjacent au territoire d'eau.

Trouvez d'autres variantes intéressantes sur www.abacusspiele.de et sur www.martynf.com

L'auteur remercie tous les testeurs ; des remerciements particuliers à Maartje, Carly, Els, Floris, Joop, Kyrill, Scott et Suzanne.
L'éditeur remercie Klaus Bubert pour les nombreuses parties de test.

Auteur: Martyn F

Illustrations: Claus Stephan

Traduction français: Michaël Ferrari

© 2014 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,
D-63303 Dreieich. Fabriqué en Allemagne. Tous droits réservés.
www.abacusspiele.de

4



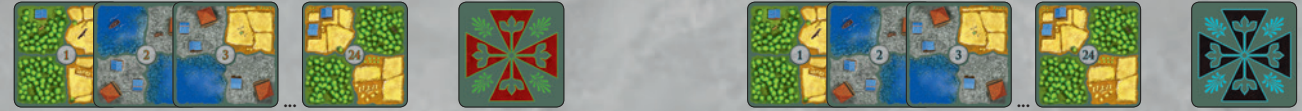
MARTYN F LIMES

Un passionnant jeu de pose de cartes pour 1 à 2 joueurs

MATÉRIEL

48 cartes paysage

2 paquets identiques, un avec le verso noir, un avec le verso rouge, chacun constitué de 24 cartes



14 ouvriers

7 rouges et 7 noirs



BUT DU JEU

Dans Limes, chaque joueur constitue un paysage de 16 cartes et place ses ouvriers dans différents territoires. Selon le type de paysage, chaque ouvrier exerce une profession spécifique et vous donne des points de victoire à la fin. Le joueur possédant le plus de points de victoire à la fin est le vainqueur.

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend les cartes paysage et les ouvriers d'une couleur. Le joueur le plus âgé est le premier joueur. Il mélange ses cartes, forme une pioche face cachée et la pose devant lui. L'autre joueur trie sa pioche selon le nombre figurant sur les cartes (1-24) afin de les retrouver plus facilement et la pose face visible devant lui. Chaque joueur place ses ouvriers dans sa réserve près de sa pioche.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en 16 tours. Lors de chaque tour, les actions suivantes sont effectuées:

1. Piocher une carte

2. Poser une carte

3. Placer ou déplacer un ouvrier.

1. Piocher une carte

Le premier joueur prend la carte du sommet de sa pile, la révèle et lit à haute voix le nombre qui y figure. Cette carte est la carte par défaut de ce tour. Ensuite, l'autre joueur retire de sa pioche la carte portant le même numéro.

1

2. Poser une carte



Chaque joueur construit son propre paysage. Lors du premier tour, vous posez devant vous, face visible, la carte piochée. C'est la première carte de votre paysage. Chaque carte suivante sera disposée de manière à être adjacente par au moins un côté à une carte déjà posée. Les cartes peuvent être tournées dans n'importe quelle direction.

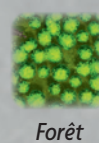


Taille du paysage

Pour la pose des cartes, il faut respecter la contrainte que le paysage de chaque joueur ne dépassera pas une longueur et une hauteur de 4 cartes. Ainsi, durant la partie, un paysage de 4 x 4 cartes (16) se formera progressivement.

Zones

Chaque carte est divisée en 4 zones. A chaque zone correspond l'un des types de paysage suivant : champ, eau, forêt, roche avec une tour. Certaines zones contiennent aussi des cabanes de pêcheur avec un toit bleu.



Cabanes de pêcheur avec un toit bleu

Territoires

Les règles suivantes s'appliquent pour les zones champ, eau et forêt : les zones adjacentes verticalement et horizontalement de même type forment un territoire. Un territoire peut aussi n'être constitué que d'une carte si celle-ci n'est adjacente à aucune zone du même type de paysage.

Les zones de roches avec une tour sont particulières : chacune de ces tours est toujours considérée comme un territoire en lui-même, indépendamment du fait d'avoir ou pas d'autres zones de tour adjacentes ou pas.



3. Placer ou déplacer un ouvrier

Après avoir posé votre carte, vous pouvez aussi placer ou déplacer un ouvrier.

Placement

Vous prenez un ouvrier de votre réserve et le placez sur une des zones de la carte que vous venez de poser. Le type de paysage sur lequel votre ouvrier est placé détermine sa profession:



Champ → Fermier



Eau → Pêcheur



Forêt → Bûcheron



Tour → Gardien



Déplacement

Vous déplacez 1 ouvrier de votre paysage vers un territoire adjacent et le placez sur n'importe quelle zone de celui-ci. Si l'ouvrier est placé sur une zone de type différent, il change aussi de profession.

Il peut y avoir plusieurs ouvriers dans le même territoire.

Vous n'êtes pas obligé de placer ou déplacer un ouvrier si vous ne le désirez pas.

Lorsque chaque joueur a posé sa carte et, si désiré, placé ou déplacé un ouvrier, le tour s'achève. Le premier joueur commence le nouveau tour en piochant une nouvelle carte.



FIN DU JEU

La partie se termine lorsque chaque joueur a formé son paysage avec 16 cartes. Les 8 cartes non-utilisées ne sont pas nécessaires ; elles ne sont pas utilisées dans le décompte des points.

DÉCOMPTE DES POINTS

En fonction de sa profession, chaque ouvrier placé vous rapporte les points suivants:

Fermier

1 point de victoire pour chaque zone (champ) de son territoire.



Exemple: ce fermier remporte 5 points.

Pêcheur

1 point de victoire pour chaque cabane de pêcheur adjacente à son territoire d'eau.



Exemple: ce pêcheur remporte 6 points.

Bûcheron

1 point de victoire pour chaque territoire adjacent à son territoire de forêt.

Attention: Chacune tour est toujours considérée comme un territoire en lui-même



Exemple: ce bûcheron remporte 5 points.

Gardien

1 point de victoire pour chaque zone de forêt que le gardien peut surveiller horizontalement ou verticalement depuis sa tour.

Attention: D'autres zones avec une tour dans son champ de vision bloquent sa vision, ainsi les zones forêt au-delà des tours ne sont pas décomptées.



Exemple: ce gardien remporte 5 points.

Important: Seul 1 ouvrier par territoire peut être décompté. S'il y a plusieurs ouvriers dans un territoire, seul l'un d'entre eux vous procurera des points de victoire.

Pour une meilleure vue d'ensemble, les joueurs devraient décompter les ouvriers des différentes professions l'un après l'autre et chaque ouvrier décompté est couché. Les joueurs font la somme des points de tous leurs ouvriers. Le joueur qui obtient le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le meilleur ouvrier, c'est-à-dire celui ayant marqué le plus de points, qui est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, les joueurs comparent leur second meilleur ouvrier et ainsi de suite.

S'il y a égalité pour l'ensemble des ouvriers, les joueurs se partagent la victoire.