



# Kreta

un jeu de Stefan Dorra

Pour 2 à 4 joueurs

Goldsieber © 2005

## Thème du jeu

Le jeu se déroule sur l'île de Crête au cours du 14<sup>ème</sup> siècle. Colonisez les provinces de Crête avec votre population et votre abbé. Construisez des villages, amenez vos navires au port et augmentez votre influence en construisant de puissants forts.

Seul celui qui fera preuve de la meilleure capacité à utiliser son gardien de fort et ses autres personnages, gagnera le plus de points de victoire et sera le vainqueur de cette compétition pour la gloire et la renommée.

## Matériel de jeu

1 plateau de jeu  
26 cartes de fort  
28 cartes de personnage  
4 marqueurs ronds en bois  
4 abbés  
8 navires  
12 forts  
16 villages  
20 villageois  
16 tuiles agriculture  
4 cartes de résumé



## Mise en place

- ◆ Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Placez les 16 tuiles agriculture face visible sur les 16 provinces de l'île: placez les 2 tuiles blé sur les 2 provinces jaunes (champs), les 8 tuiles olive et vin, de manière aléatoire, sur les 8 provinces vertes (collines), et les 6 tuiles thym et fromage, de manière aléatoire, sur les 6 provinces brunes (montagnes).
- ◆ Donnez à chaque joueur les 7 cartes de personnage de sa couleur (roi, architecte, amiral, commandant, gardien de fort, abbé et fermier), ainsi que 1 marqueur, 2 navires, 3 forts, 4 villages et 5 villageois de la couleur correspondante.
- ◆ Le marqueur de chacun des joueurs est posé sur l'emplacement « start » de la piste de score sur les bords du plateau de jeu. Chaque joueur prend ensuite ses 7 cartes de personnage en main.
- ◆ Mélangez les 26 cartes de fort. Posez les 11 premières cartes de la pioche en rangée, face cachée, le long du plateau de jeu, retournez ensuite les 2 premières cartes de la rangée. Placez les cartes de fort de la pioche, face cachée, à côté du plateau de jeu.
- ◆ Le joueur le plus jeune joue en premier.

## Déroulement du jeu

A son tour, chaque joueur joue une carte de personnage de sa main, il la pose devant lui face visible et réalise l'action permise par cette carte. Une fois jouée, la carte reste sur la table. Les joueurs jouent une carte de personnage à tour de rôle. Les joueurs ne peuvent reprendre en main les cartes de personnage qu'ils ont jouées que lorsque l'un d'eux joue une carte gardien de fort (Kastellan). Les joueurs ne peuvent pas jouer de carte personnage dont l'action ne peut pas être réalisée.

## Les cartes de personnages

### AMIRAL (ADMIRAL)

Quand un joueur joue la carte amiral, il peut réaliser une des deux actions suivantes: ajouter un navire de sa réserve dans un port (i.e. la zone de mer adjacente à une province contenant une roue de gouvernail) de son choix OU déplacer un ou deux navires situés sur le plateau de jeu vers un ou 2 ports de son choix.

**Restriction:** Un joueur ne peut pas avoir ses deux navires sur un même port. Aucun port ne peut contenir plus de 2 navires. Dans une partie à deux joueurs, aucun port ne peut contenir plus d'un seul navire.



### COMMANDANT (FELDHERR)



Quand un joueur joue la carte commandant, il peut réaliser une des deux actions suivantes: ajouter un villageois de sa réserve dans une province de son choix OU déplacer ses villageois sur le plateau de jeu. Les villageois peuvent traverser les lignes oranges délimitant les provinces, ils ne peuvent pas se déplacer en diagonale au travers des emplacements de fort ronds. Chaque joueur dispose de 4 points de mouvement pour déplacer ses villageois.

**Exemple:** Un joueur peut déplacer 1 villageois de 4 emplacements, ou 1 villageois de 3 emplacements et un autre d'un emplacement, ou 2 villageois de 2 emplacements chacun.

**Restriction:** Si une province contient déjà 7 pièces de jeu (abbé, villageois ou villages), aucun autre villageois ne peut être placé ou déplacé dans celle-ci. Il est toutefois permis aux joueurs de traverser une telle province avec leur abbé. Une fois que 7 pièces de jeu (abbé, villageois ou villages) sont présentes dans une province, la seule manière pour un joueur d'accroître son influence dans celle-ci, est de construire un fort ou de déplacer un navire dans son port.

### ABBE (ABT)

Quand un joueur joue la carte abbé, il peut réaliser une des deux actions suivantes: ajouter son abbé de sa réserve dans une province de son choix OU déplacer son abbé situé sur le plateau de jeu d'un maximum 3 provinces.

**Restriction:** Si une province contient déjà 7 pièces de jeu (abbé, villageois ou villages), aucun autre abbé ne peut être placé dans celle-ci ou déplacé vers celle-ci. Quand un abbé est présent dans une province, il assure la paix. Cela signifie que les autres joueurs ne peuvent pas ajouter des villageois ou des villages dans cette province. Toutefois, les autres joueurs peuvent toujours déplacer leurs propres abbé et villageois au travers d'une telle province, tout comme ils peuvent toujours déplacer leur propre abbé vers cette province. Une fois qu'un autre joueur a déplacé son propre abbé dans la province, il peut à nouveau ajouter des villages et des villageois dans celle-ci.

**Exemple:** Si l'abbé bleu est situé dans une province, seuls des villageois et des villages bleus peuvent être ajoutés dans celle-ci. Les villageois et les villages des autres couleurs qui étaient déjà présents dans la province avant l'arrivée de l'abbé bleu, peuvent y rester.



### FERMIER (BAUER)



Quand un joueur joue la carte fermier, il peut récolter une tuile agriculture et la porter au marché. Pour ce faire, il a besoin d'un navire ainsi que d'un ou plusieurs villageois. Si un joueur possède un navire dans le port d'une province ainsi qu'un villageois dans cette province, il peut récolter la tuile agriculture posée dans celle-ci. Si un joueur dispose également d'un villageois dans une province adjacente, il peut à la place récolter la tuile agriculture posée dans cette province adjacente. Si un joueur possède des villageois dans plusieurs provinces adjacentes, de sorte qu'une chaîne continue de villageois soit constituée jusqu'à son navire, il peut récolter une tuile agriculture située dans n'importe laquelle de ces provinces adjacentes.

Le joueur pose la tuile récoltée face visible devant lui. La première tuile d'un même type vaut 1 point de victoire. Les 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> tuiles d'un même type valent respectivement 2, 3 et 4 points de victoire. Ces points de victoire sont immédiatement marqués sur la piste de score en déplaçant le marqueur du joueur.

**Exemple:** Un joueur avait précédemment récolté une tuile olive et récolte sa seconde tuile olive. Il reçoit 2 points de victoire pour sa deuxième tuile olive récoltée.



## ARCHITECTE (BAUMEISTER)

Quand un joueur joue la carte architecte, il peut construire soit un fort, soit un village. Les forts sont construits sur les emplacements de fort ronds situés au point d'intersection de plusieurs provinces. Les villages sont construits dans une province, au choix du joueur. Un joueur ne peut uniquement construire un village que s'il a au préalable récolté une tuile agriculture. Il ne peut également construire un second, troisième et quatrième village que s'il a précédemment récolté 2, 3 ou 4 tuiles agriculture.

**Restriction:** Si une province contient déjà 7 pièces de jeu (abbés, villageois et villages), aucun autre village ne peut être construit dans celle-ci. Un village ne peut pas non plus être construit dans une province qui contient déjà l'abbé d'un autre joueur, à moins que l'abbé du joueur qui souhaite construire ne soit déjà posé dans cette province.

**Important:** Alors que les abbés, les villageois et les navires sont mobiles et peuvent être déplacés en cours de jeu, les forts et les villages ne sont pas mobiles et ne peuvent donc pas être déplacés.

**Conseil:** Dès lors que les forts et les villages sont des pièces particulièrement puissantes, il est recommandé aux joueurs de garder en réserve une ou deux de ces constructions pour les étapes ultérieures du jeu.

## ROI (KÖNIG)

Quand un joueur joue la carte roi, il peut réaliser l'action d'une des cartes de personnage qu'il a précédemment jouée (i.e. les cartes de personnages qui se trouvent devant lui sur la table).

**Exemple:** Un joueur a joué les cartes commandant, amiral et fermier durant les trois tours de jeu précédents. Il joue maintenant sa carte roi et choisit de la placer sur sa carte commandant, de sorte qu'il peut réaliser une seconde fois l'action de la carte commandant, c'est-à-dire qu'il peut ajouter un villageois de sa réserve dans une province de son choix OU utiliser 4 points de mouvement pour déplacer un ou plusieurs de ses villageois sur le plateau de jeu.



## GARDIEN DE FORT (KASTELLAN)

Quand un joueur joue la carte gardien de fort, il provoque un décompte. Les cartes de fort indiquent quelles provinces seront décomptées au cours du jeu. La carte de fort qui est activée par le joueur qui joue la carte de gardien de fort est toujours celle située le plus à gauche dans la rangée des cartes de fort. Les provinces qui entourent l'emplacement de fort indiqué par la carte de fort sont décomptées (voir Décompte, ci-dessous).

Après que le décompte ait été effectué, chaque joueur reprend en main toutes les cartes de personnages qu'il avait jouées jusqu'à présent. La carte de fort activée est retournée face cachée et ne sera plus utilisée. Le joueur qui a joué la carte gardien de fort retourne face visible la carte de fort suivante de la rangée. Si cette carte de fort lui convient, il la laisse où elle est dans la rangée. Si cette carte ne

lui convient pas, il peut poser celle-ci face cachée sous la pioche de cartes de fort et la remplacer dans la rangée par la carte située au sommet de la pioche. Il ne peut pas défausser la nouvelle carte de fort qu'il vient de piocher pour en piocher une autre. La nouvelle carte de fort venant d'être piochée est posée sur l'emplacement précédemment occupé par la carte de fort placée sous la pioche, de sorte qu'il y a à nouveau deux cartes de fort face visible dans la rangée (voir exemple cartes de fort, ci-dessous).

## Les décomptes

L'influence totale dont chaque joueur dispose dans une province donnée est déterminée par les pièces de jeu possédées par ce joueur dans cette province.

Les abbés et les villageois situés dans une province valent chacun 1 point d'influence, de même que les navires situés dans le port de la province et les forts présents sur les emplacements de forts adjacents. Les villages situés dans une province valent chacun 2 points d'influence.

Le joueur possédant le plus de points d'influence dans une province reçoit le nombre de points de victoire que vaut cette province. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la plus forte influence, ils reçoivent chacun l'intégralité des points de victoire de la province. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, le joueur en seconde position reçoit la moitié des points de victoire de la province, ce nombre étant arrondi à l'unité inférieure. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la seconde plus forte influence, ils reçoivent chacun la moitié des points de victoire de la province, ce nombre étant arrondi à l'unité inférieure. S'il y a une égalité pour la première place, les points pour la seconde place ne sont pas attribués.

Le nombre de points de victoire que vaut une province dépend du type de cette dernière. Les montagnes arides (brun) valent 2 points de victoire, les collines produisant des olives (vert) valent 3 points de victoires et les plaines fertiles (jaune) valent 4 points de victoire. Les provinces possédant des ports valent 2 points de victoire supplémentaires. Le nombre de points de victoire que vaut une province est indiqué par le nombre de petits hexagones blancs imprimés sur celle-ci. Dès lors qu'il n'y a que 11 cartes de fort qui pourront être activées durant une partie, il est tout à fait possible que certaines provinces ne soient jamais décomptées.

## Exemple - Décompte (partie à 4 joueurs)



C'est au tour du joueur jaune. La carte de fort située le plus à gauche dans la rangée est la carte 2. Jaune joue sa carte de gardien de fort et provoque un décompte. Trois provinces, A, B et C sont adjacentes à l'emplacement de fort n° 2 et seront décomptées dans l'ordre.

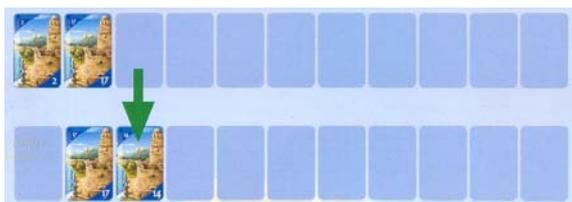
**Province A:** Bleu (1 villageois) et Rouge (1 fort) ont chacun 1 point d'influence. Ces deux joueurs reçoivent 3 points de victoire et avancent leur marqueur de trois emplacements sur la piste de score.

**Province B:** Jaune (1 village, 1 fort et 1 navire) a 4 points d'influence et reçoit 5 points de victoire. Rouge et vert ont chacun 3 points d'influence et reçoivent chacun 2 points de victoire.

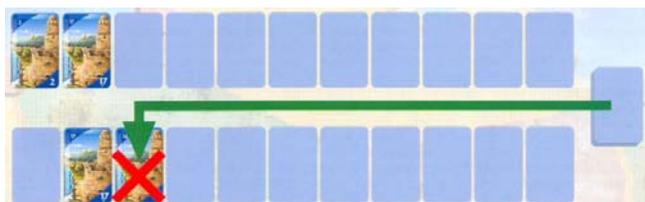
**Province C:** Bleu (1 village et 1 fort) a 3 points d'influence et reçoit 4 points de victoire. Jaune (1 fort et 1 villageois) a 2 points d'influence et reçoit 2 points de victoire. Rouge n'a qu'un point d'influence et ne reçoit rien pour la troisième place.

## Exemple - Cartes de fort

Au début du jeu, les cartes de fort 2 et 7 sont posées face visible. Tous les joueurs peuvent ainsi voir que le premier décompte aura lieu dans les provinces situées autour de l'emplacement de fort 2 et que le second décompte aura lieu dans celles situées autour de l'emplacement de fort 17. Jaune joue sa carte de gardien de fort et provoque un décompte. Les trois provinces autour de l'emplacement de fort 2 sont décomptées.



ou



Jaune retourne ensuite la carte de fort 2 et révèle la carte suivante de la rangée, la carte 14. Jaune a maintenant le choix: il peut soit conserver cette carte ou la remplacer par la carte du sommet de la pioche de cartes de fort. Une fois qu'il a fait son choix, c'est au tour du joueur suivant.

Un joueur qui joue une carte gardien de fort ne peut pas améliorer son influence sur le plateau de jeu. Il peut par contre déterminer le moment où un décompte va intervenir et influencer d'une certaine manière l'endroit où le prochain décompte aura lieu.

## Fin du jeu

Le jeu se termine dès que les 11 décomptes ont été réalisés. Le vainqueur est le joueur possédant le plus de points de victoire.

### Traduction

**Frédéric FRENAY**

Règles traduites au départ  
de la traduction anglaise de Patrick Korner  
(Révision 1.0—6 mai 2005)

### Mise en page

**LudiGaume**  
<http://www.ludigaume.net>