

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



Sanssouci

Un jeu de pose à géométrie variable pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Michael Kiesling

Rédaction : Stefan Brück

Design notice : Harald Lieske

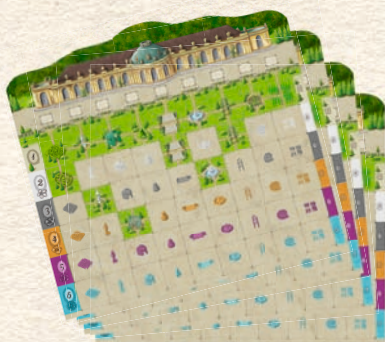
BUT DU JEU

Qui composera le jardin le plus somptueux ? Tour après tour, tuile après tuile, vous étendez votre jardin en y ajoutant, entre autres, d'impressionnants pavillons, d'imposantes statues, des parterres d'herbes odoriférantes ou des roseraies colorées. Dans le même temps, vous déplacez vos nobles à travers le parc. Plus ils avanceront sur les chemins nouvellement aménagés, plus ils vous apporteront de points de victoire ! De même, vous marquerez des points en fin de partie pour chaque rangée ou colonne complète dans votre jardin.

La partie prendra fin après 18 tours et le vainqueur sera **le joueur qui totalisera le plus de points de victoire.**

CONTENU

1 plateau de jeu : Il est composé d'une piste de score qui l'entoure, de 10 cases centrales (2 par couleur : blanches, grises, orange, violettes et turquoise) sur lesquelles seront retournées des tuiles Jardin, face visible, au cours de la partie, ainsi que de 8 emplacements verts pour les piles de tuiles Jardin face cachée.



4 jardins (double face) : Chaque jardin comprend 54 cases, disposées en 9 colonnes (avec un motif : labyrinthe, statue, pavillon, topiaire, escalier, fontaine, roseraie, escargot d'herbes et vigne et 6 rangées (beige, blanche, grise, orange, violette et turquoise, rapportant de 1 à 6 points de victoire). 15 des 54 cases sont déjà occupées par des tuiles Jardin imprimées sur le plateau (comme la 1^{re} rangée, par exemple).



81 tuiles Jardin : Au recto figurent les 9 mêmes motifs que dans les colonnes (labyrinthe, statue, ...); au verso se trouvent 3 jardiniers différents. Chaque motif existe en 9 exemplaires.



(Remarque : Le fait que les motifs d'une même catégorie soient différents [6 pavillons différents, par exemple] n'est là que pour créer l'ambiance ; ces différences n'ont aucune influence sur le jeu.)



90 cartes :

- 72 cartes (18 par couleur de joueur) ;
- 4 cartes Points de victoire « 50 / 100 » (1 par couleur de joueur) ;
- 9 cartes Objectif (dos mauve) ;
- 5 cartes de rechange (inutiles pour le jeu).

36 nobles (9 par couleur de joueur)



4 marqueurs (1 par couleur de joueur)



4 planches Extension
(double face)



MISE EN PLACE DU JEU

- Installer le **plateau de jeu** au milieu de la table.
- **Chaque joueur reçoit** un jardin au hasard qu'il place devant lui, retourné sur la face de son choix.
- De plus, chaque joueur reçoit **les 9 nobles, le marqueur, les 18 cartes et la carte Points de victoire** de la couleur de son choix :
 - Chacun place **ses 9 nobles** sur les cases en pointillés, sur la terrasse de son château, à raison de 1 par colonne.
 - **Les marqueurs** sont placés sur la case Départ (0/50) de la piste de score, au bord du plateau.
 - Chaque joueur mélange **ses 18 cartes** et les garde empilées devant lui, face cachée. Il prend ensuite les **2 premières cartes** de son paquet en main.
 - Chacun garde **la carte Points de victoire** devant lui.
- **Les 9 cartes Objectif** (dos mauve) sont mélangées face cachée puis distribuées : Chaque joueur reçoit 2 cartes qu'il regarde secrètement avant de les placer devant lui, face cachée. Ces cartes rapporteront des points supplémentaires en fin de partie (voir plus loin). Les cartes Objectif restantes sont remises dans la boîte sans les regarder.
- Les **tuiles Jardin** utilisées pour la partie dépendent du nombre de joueurs :

- **À 2 joueurs** : les 45 tuiles avec ce jardinier (et un « II ») au verso :



- **À 3 joueurs** : les 63 tuiles avec ces jardiniers (et un « II » ou un « III ») au verso) :



- **À 4 joueurs** : les 81 tuiles (et un « II », « III » ou « IV » au verso) :



À 2 ou 3 joueurs, les tuiles non utilisées sont remises dans la boîte.

- **Toutes les tuiles** utilisées pour la partie sont mélangées face cachée (= jardinier visible) puis réparties librement sur les 8 cases vertes du plateau. Enfin, les 10 cases de couleur du plateau sont recouvertes chacune par une tuile tirée au hasard de l'une des 8 piles. Ces 10 tuiles sont toujours face visible, c'est-à-dire le motif vers le haut.
- **Les planches Extension** ne sont utilisées que pour l'extension (voir page 6) et restent dans la boîte pour le jeu de base.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence. Chacun joue ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, le joueur suit les étapes ci-dessous dans l'ordre :

- 1.) Il pose une des 2 cartes qu'il a en main devant lui, face visible, prend la tuile correspondante sur le plateau et la place dans son jardin, selon les règles.
- 2.) Il déplace, s'il le souhaite, l'un de ses 9 nobles et avance son marqueur du nombre de points de victoire obtenus.

- 3.) Il retourne une nouvelle tuile Jardin de l'une des 8 piles au choix et la place sur la case du plateau qu'il a libérée, de manière à ce qu'il y ait de nouveau 10 tuiles disponibles, face visible.
- 4.) Il pioche la carte supérieure de son paquet pour avoir de nouveau 2 cartes en main.

C'est ensuite au tour de son voisin de gauche de jouer, etc. jusqu'à ce que le jeu soit terminé après 18 tours.



1.) Jouer une carte de sa main et placer la tuile correspondante dans son jardin :

À son tour de jeu, le joueur joue *l'une* des 2 cartes qu'il a en main et la pose sur une pile de défausse à côté de son paquet. Selon la carte jouée, les règles sont les suivantes :

- Si la carte jouée indique une combinaison de 2 couleurs (chaque joueur dispose de 8 cartes de ce type), le joueur *est obligé* de prendre *une* des 4 tuiles disponibles sur l'une des 2 cases du plateau de l'une de ces 2 couleurs et de la placer dans son jardin.

Exemple :
Élisabeth joue la carte « bleu/gris » :
Elle prend alors une des 4 tuiles du plateau sur l'une des 2 cases grises ou des 2 cases bleues et la place dans son jardin.



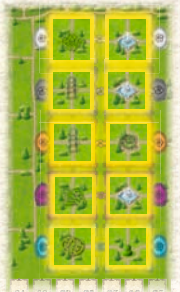
- Si la carte jouée montre un motif (chaque joueur dispose de 9 cartes de ce type), le joueur *est obligé* de prendre une tuile de cette catégorie sur le plateau et la place dans son jardin.

Exemple 1 :
Frédéric joue la carte « Pavillon ».
Il y a 3 pavillons disponibles.
Frédéric choisit celui sur la case blanche et le place dans son jardin.



Si *aucune* des 10 tuiles disponibles sur le plateau ne correspond au motif joué, le joueur peut alors choisir librement une des 10 tuiles et la placer dans son jardin.

Exemple 2 :
Diane joue la carte « Escalier ».
Mais il n'y a pas un seul escalier de disponible.
Diane peut donc prendre la tuile de son choix sur le plateau (comme si elle avait joué une carte « Libre choix ») et la poser dans son jardin.



Conseil : Les joueurs doivent essayer d'utiliser ce « libre choix » aussi souvent qu'ils le peuvent !

- Si la carte jouée indique « Libre choix » (chacun dispose d'1 carte de ce type), le joueur prend une des 10 tuiles disponibles au choix et la place dans son jardin.

Toujours placer une tuile jardin selon les règles !

Pour chaque tuile prise sur le plateau, il n'existe à chaque fois *qu'une seule case possible* dans son jardin. Celle-ci est déterminée, d'une part par *le motif* de la tuile (= colonne correspondante), et d'autre part par *la couleur* de la case du plateau où elle a été prise (= rangée correspondante).

Il n'y a *aucune* autre contrainte concernant le placement. Ainsi, une tuile peut parfaitement être placée dans le jardin sans être forcément au contact d'une autre tuile.

Exemple :

Diane joue la carte « violet / turquoise » et prend une tuile « Pavillon » d'une des cases turquoise du plateau. Elle doit donc la placer à l'intersection de la rangée turquoise et de la colonne « Pavillon » de son jardin.



Diane joue la carte « Escargot d'herbes » et prend la tuile correspondante sur une case orange du plateau. Elle doit donc la placer à l'intersection de la rangée orange et de la colonne « Escargot d'herbes » de son jardin.



Jardinier ?!

Si la case du jardin sur laquelle doit être posée la tuile choisie est *déjà occupée*, le joueur retourne la nouvelle tuile sur la face Jardinier. Le joueur doit alors déplacer ce jardinier de la case occupée vers une case *libre*, soit horizontalement dans la même rangée, soit verticalement dans la même colonne.

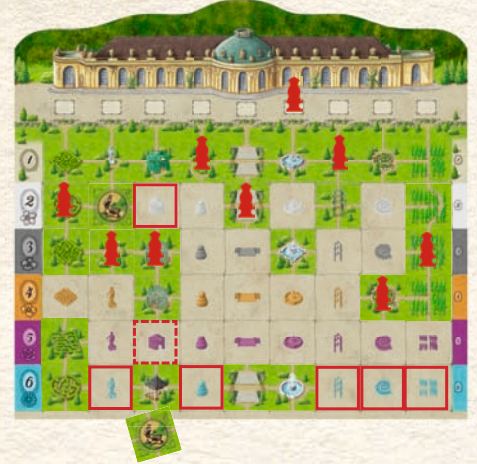


Remarques :

- Tous les jardiniers ont la même fonction quel que soit leur motif.
- Si toutes les cases, aussi bien dans la rangée que dans la colonne, sont occupées, le joueur peut alors déplacer son jardinier sur n'importe quelle case libre du jardin.

Exemple :

Quelques tours plus tard, Diane choisit de nouveau une tuile « Pavillon » sur une case turquoise du plateau en jouant une carte « Libre choix ». Comme la case correspondante de son jardin est déjà occupée, elle doit alors retourner la nouvelle tuile sur la face Jardinier et la déplacer sur l'une des 7 cases libres indiquées sur l'illustration, de préférence sur le « pavillon violet ».



🌸 2.) Déplacer un noble :

Le joueur peut déplacer *un* de ses nobles dans son jardin. Les règles à respecter sont les suivantes :

- Un noble ne peut se déplacer que sur des **chemins ininterrompus** (représentés aussi bien sur les motifs que sur les jardiniers). Il peut parcourir autant de tuiles qu'il veut mais jamais passer par une case vide (*voir exemples, page suivante*).
- À la fin de son déplacement, le noble doit toujours se trouver **plus bas que sa position de départ et dans la même colonne**. En d'autres termes : Un noble peut certes être déplacé en arrière vers le château, de même qu'il peut quitter provisoirement sa colonne, mais, à la fin de son déplacement, il *doit obligatoirement* être revenu dans sa colonne et au minimum une rangée plus bas que précédemment (*voir exemples, page suivante*).

- Un noble peut à tout moment croiser un autre noble ou un jardinier mais ne peut **jamais s'arrêter sur une tuile Jardinier !** (*Attention ! Oubli fréquent !*)
- Un noble ne peut être déplacé **qu'une seule fois par tour** et donc, dans le meilleur des cas, 6 fois au cours de la partie (d'abord dans la rangée 1, puis la 2, puis la 3... jusqu'à la 6).

Remarques :

- Si un joueur ne peut ou ne veut pas déplacer un noble, il saute simplement cette étape durant son tour de jeu.
- Le déplacement d'un noble n'est pas obligatoirement lié à la tuile qui vient d'être placée.
- Bien entendu, les nobles peuvent passer ou s'arrêter sur les cases imprimées sur le plateau (en respectant les règles de déplacement).

Points de victoire !

Une fois qu'un joueur a déplacé un noble, il marque autant de points de victoire qu'indiqués à gauche ou à droite de la rangée qu'il a atteinte. Peu importe de quelle case il est parti.

Pour comptabiliser ses points de victoire, le joueur déplace son marqueur sur la piste de score. S'il atteint ou dépasse la case 50, il place sa carte Points de victoire sur la face « 50 » à côté de cette case pour s'en souvenir. S'il atteint ou dépasse une seconde fois 50 points, il retourne sa carte sur la face « 100 ».

Exemple 1 :



Georg déplace son noble de la terrasse vers le pavillon de la rangée grise : Il marque 3 points de victoire.

Par la suite, il ne pourra plus s'arrêter sur le pavillon de la rangée beige ou de la rangée blanche, mais pourra parfaitement repasser par ces cases à tout moment.

Exemple 2 :



Georg déplace son noble de la fontaine de la rangée beige vers la fontaine de la rangée grise. Il marque 3 points de victoire

Exemple 3 :



Georg déplace son noble de la vigne de la rangée beige vers la vigne de la rangée turquoise. Il marque 6 points de victoire. Il ne peut pas atteindre la vigne de la rangée orange car aucun chemin n'y mène.

Exemple 4 :



Georg déplace son noble de l'escalier de la rangée blanche vers l'escalier de la rangée violette. Il marque 5 points de victoire. De cette manière, il pourra se déplacer par la suite sur l'escalier de la rangée turquoise pour marquer 6 points de victoire supplémentaires.

3.) Nouvelle tuile Jardin :

Le joueur retourne la tuile supérieure de la pile de son choix sur le plateau et la pose sur la case qu'il vient de libérer. Il y a ainsi toujours 10 tuiles disponibles pour le joueur suivant.

4.) Nouvelle carte en main :

Pour finir son tour, le joueur pioche la carte supérieure de son paquet pour avoir de nouveau 2 cartes en main. À l'avant-dernier tour, les joueurs ne peuvent plus piocher de carte, si bien qu'au 18^e tour les joueurs ne jouent plus que leur dernière carte. La partie est ensuite terminée.



Remarque : Les joueurs peuvent à tout moment compter combien de cartes il leur reste (ils savent ainsi combien de déplacements ils peuvent encore effectuer avec leurs nobles). Mais il est interdit de les regarder !

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès que chaque joueur a joué sa 18^e carte et effectué son coup.

Le moment du décompte final est arrivé :

- Pour chaque rangée complète (sauf la 1^{re} !), le joueur marque 10 points moins la valeur de la rangée correspondante (2 à 6). (*Peu importe qu'elle comporte ou non des jardiniers.*)
- Pour chaque colonne complète, le joueur marque 5 points. (*Peu importe qu'elle comporte là aussi des jardiniers.*)
- Les deux cartes Objectif rapportent autant de points qu'indiqués par les rangées dans lesquelles se trouvent les deux nobles à la fin.

Dans l'exemple ci-contre, Georg marque $10 - 3 = 7$ points pour la rangée grise complète et 5 points pour chacune des 2 colonnes complètes (roses et escaliers). Ses deux cartes Objectif lui rapportent 8 points supplémentaires (3 pour le labyrinthe et 5 pour le pavillon). Au total, il marque donc $7 + 5 + 5 + 3 + 5 = 25$ points.



Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de jardiniers dans son jardin. En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

EXTENSION

Toutes les règles précédentes restent valables aux exceptions suivantes :

Au début, chaque joueur reçoit, en plus de son jardin, une planche Extension *au hasard*. Avant de la mettre *sur* son jardin, il regarde d'abord ses deux cartes Objectif et décide sur quelle face il place sa planche Extension. La planche doit être placée de manière à ce que sa pointe recouvre la case « Escalier gris ».

12 des 16 cases de la planche Extension sont illustrées :



Bonus pour motif : Si un joueur place une tuile avec un motif sur cette case, il marque immédiatement le nombre de points indiqué (1, 2 ou 3). S'il y place un jardinier, il ne marque rien.



Bonus pour jardinier : Si le joueur place un jardinier sur cette case, il marque immédiatement 3 points. S'il y place une tuile avec un motif, il ne marque rien.



Malus pour motif ou jardinier (cadre rouge) : Si un joueur place une tuile sur cette case, quelle qu'elle soit, il perd immédiatement le nombre de points indiqué (-2 ou -3).



Toutes les autres règles, en particulier celles concernant les points de victoire en cas de rangée ou de colonne complète, continuent d'être valables. Même les cases de la planche Extension ne sont considérées comme occupées que si elles sont recouvertes par des tuiles Jardin.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag | Postfach 2460 | D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com