

MONTMURAIL®

Règle du jeu

Auteur : Emiliano Venturini

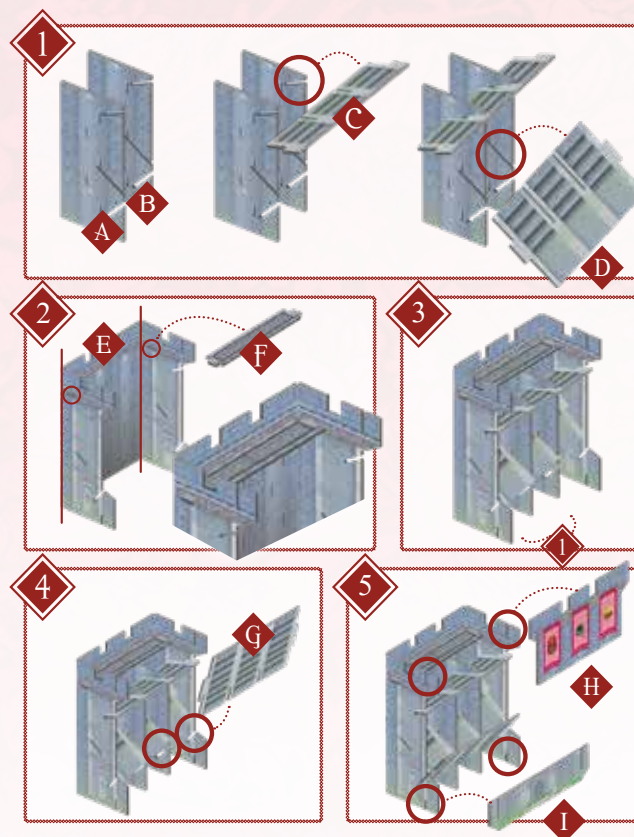


Les plus fameux architectes du royaume sont rassemblés pour bâtir une ville sans pareil. Les remparts qui la protégeront des effrayants Vikings devront entourer les bâtiments principaux déterminés par le Roi et autant de richesses que possible. Il ne suffira pas d'être rapide pour gagner, il faudra également faire preuve d'endurance et d'astuce lorsque l'envahisseur aura mis à sac votre chef d'œuvre.

Construire la Tour du Roi

Lors de la première partie, commencer par construire la Tour du Roi en suivant les indications ci-dessous. Chaque élément de la Tour est identifié par une lettre afin d'en simplifier le montage.

- 1 Insérer la pièce C dans les encoches supérieures des pièces A et B, et la pièce D dans les encoches centrales.
- 2 Plier les parois latérales de la pièce E et insérer F à angle droit dans ses encoches supérieures.
- 3 Placer l'ensemble créé lors de l'étape 1 à l'intérieur de E et l'insérer dans les encoches des murs.
- 4 Insérer la pièce G dans les quatre encoches inférieures du bloc mentionné au point 3.
- 5 Insérer la pièce H par le haut et la I par le bas de façon à ce que les illustrations restent visibles.



Une fois la Tour du Roi assemblée, il est possible de la ranger dans la boîte sans la démonter.

Mise en place

Placer la Tour du Roi (A), les 3 dés du Roi (B), le dé Construction (C), les Remparts (D), les Pièces (E), le Bouclier du Roi (F) et les jetons Vikings (F) au centre de la table (voir fig. 1).

Note : dans la règle, la référence à X pièces renvoie toujours aux pièces de valeur 1. Ne pas hésiter à faire des échanges avec des 5 ou des 10 au cours de la partie.

Chaque joueur prend ensuite 4 pièces de Cadre (H) et crée un cadre devant lui. Chacun prend également 4 tuiles Quartier (I). Ces tuiles ont chacune une pierre précieuse illustrée en leur centre (4 types de pierre différents). Chacun doit prendre une tuile Quartier de chaque type de pierre (voir fig. 2).



Fig. 1

Chaque jeton Viking présente un symbole Viking d'un côté et un Viking debout sur une pièce de valeur 5 de l'autre afin de symboliser l'invasion.

Mise en place des plateaux de jeu

Avant de commencer la partie, chaque joueur assemble son plateau de jeu.

Les tuiles Quartier de chaque plateau doivent être placées exactement de la même façon. Les plateaux doivent donc être assemblés à l'identique, en suivant les mêmes étapes.

Un premier joueur, déterminé au hasard, choisit un type de tuile Quartier et décide librement de sa disposition dans l'un des quatre espaces disponibles à l'intérieur du cadre. La direction de la flèche près de la pierre indique la direction de la tuile, et la couleur de la flèche (noire ou blanche) indique le côté de la tuile (recto ou verso). Les autres joueurs placent le même type de tuile Quartier dans le même espace, dans la même direction et du même côté dans leur propre cadre. Le joueur suivant continue en choisissant une nouvelle tuile Quartier, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les plateaux soient complétés.



Fig. 2

►►► Pour construire son cadre il faut assembler les deux angles représentant les mêmes fleurs.

►►► Chaque tuile Quartier contient 16 cases séparées par des rues étroites. Les cases peuvent contenir des Bâtiments, des Pièces ou des symboles Viking.

►►► Exemple :
L'assemblage du plateau de jeu ci-contre commence à partir de l'angle supérieur droit : ici, le Quartier de la pierre Blanche a été placé en premier avec la flèche noire pointant vers le haut. Le Quartier de la pierre Bleue se trouve dans l'angle supérieur gauche avec la flèche noire pointant vers la droite. La tuile Quartier de la pierre Jaune est placée dans l'angle inférieur gauche avec la flèche blanche pointant vers la gauche. La tuile Quartier restante, celle de la pierre Violette, doit être placée dans l'angle droit.



Aperçu

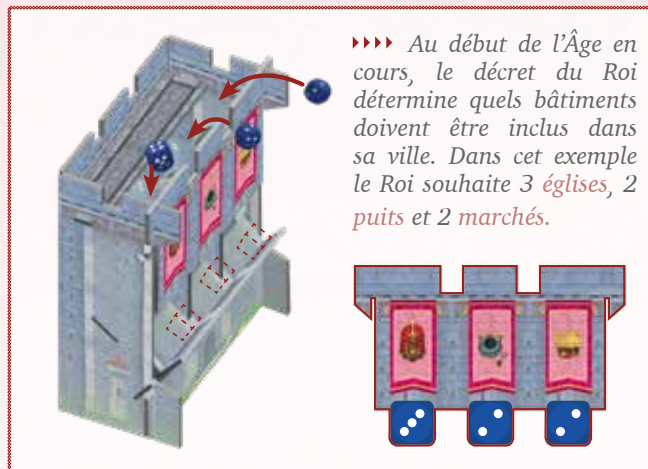
La partie est divisée en deux manches appelées *Âges*. Pour chaque Âge, le Roi annonce les bâtiments qu'il faut inclure dans sa ville. Les joueurs placent les *Remparts* sur leur plateau en fonction du résultat du *dé Construction* en essayant d'inclure les bâtiments indiqués par les *dés du Roi* tout en évitant les dangereux *Vikings*. Les joueurs qui parviennent à sécuriser la ville le plus *vite possible*, ainsi que ceux qui récupèrent le plus de *Pièces*, seront récompensés.

Déroulement de la partie

Le décret du Roi

Avant de commencer un Âge, placer au hasard les 3 dés du Roi dans la tour, chacun dans un trou différent afin d'obtenir des résultats dans les trois zones spécifiques.

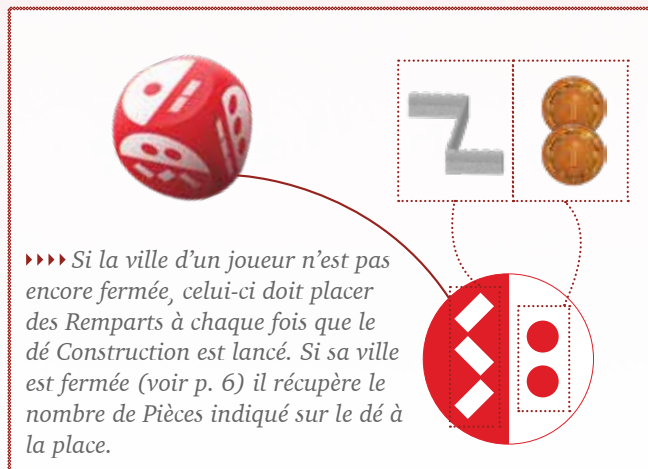
Les dés indiquent combien de bâtiments de chaque type (église, puits, marché) doivent être inclus dans sa ville durant cet Âge.



»»» Au début de l'Âge en cours, le décret du Roi détermine quels bâtiments doivent être inclus dans sa ville. Dans cet exemple le Roi souhaite 3 églises, 2 puits et 2 marchés.

Construire sa ville

Chaque Âge est divisé en différents tours de construction. À chaque tour, un joueur lance le dé Construction puis tous les joueurs qui n'ont pas encore fermé leur ville (voir p. 6) placent leurs Remparts en même temps *conformément aux règles de placement* décrites page suivante. Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé Construction jusqu'à ce que tous les joueurs aient fermé leur ville.



»»» Si la ville d'un joueur n'est pas encore fermée, celui-ci doit placer des Remparts à chaque fois que le dé Construction est lancé. Si sa ville est fermée (voir p. 6) il récupère le nombre de Pièces indiqué sur le dé à la place.

Comment placer les Remparts ?



Les Remparts doivent être placés le long des rues du plateau en respectant la disposition indiquée par le dé Construction. Cette disposition peut être pivotée dans n'importe quel sens ou inversée en miroir.



Chaque Rempart peut être placé sur n'importe quelle rue libre (sur laquelle il n'y a pas encore de Rempart). Il n'est pas obligatoire de placer les Remparts de façon contiguë aux autres Remparts déjà en place.



Les Remparts peuvent être placés sur le bord extérieur du plateau.



Les Remparts ne peuvent pas être placés en dehors du plateau.



Important : un joueur peut choisir de placer un seul Rempart plutôt que le nombre de Remparts indiqué par le dé.



Les joueurs placent leurs Remparts simultanément. Il ne faut pas regarder le plateau des autres joueurs avant d'avoir fini de placer les Remparts du tour en cours.

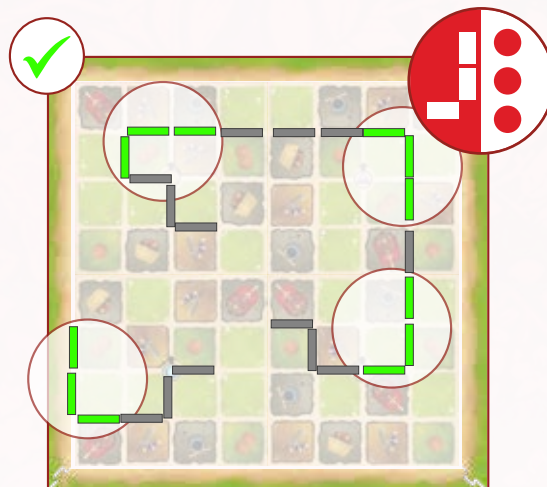
Le tour prend fin quand tous les joueurs ont placé leur(s) Rempart(s). Le joueur suivant lance alors le dé Construction et un nouveau tour commence.

Note : bien qu'il soit peu probable que les Remparts soient épuisés avant la fin de l'Âge en cours, il est possible, le cas échéant, de prendre des Remparts déjà placés dans sa ville et de les replacer conformément aux règles décrites ci-dessus.

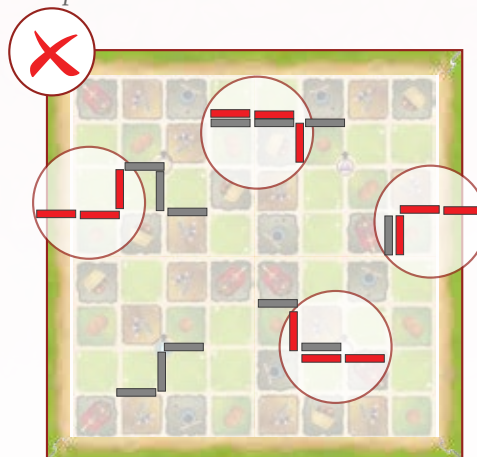
Suggestion !

Il est conseillé de choisir les bâtiments que l'on souhaite inclure dans sa ville au début de l'Âge en cours : construire sans plan est toujours risqué pour un architecte !

▶▶▶ Exemple d'une ville en construction : les Remparts gris sont déjà en place.



▶▶▶ Les lignes vertes correspondent aux placements autorisés en fonction du tirage du dé Construction indiqué en haut à droite.



▶▶▶ Les lignes rouges représentent des placements incorrects.

Fermer sa ville

À la fin de chaque tour, les joueurs peuvent déclarer avoir terminé leur ville en :

- ♦ choisissant une ligne de Remparts consécutifs formant un périmètre clos.
- ♦ s'assurant que tous les bâtiments requis par le décret du Roi sont bien inclus dans ce périmètre clos (il peut y en avoir en plus mais pas en moins). Dans le cas contraire, le joueur doit continuer à construire sa ville.
- ♦ remettant dans la réserve les Remparts ne faisant pas partie de la ville délimitée par le joueur (Remparts situés à l'intérieur et à l'extérieur).

Une parcelle se situant à l'intérieur d'une ville doit avoir au moins une rue libre de Rempart pour être connectée au reste de la ville.

Un joueur qui déclare avoir terminé sa ville ne pourra plus placer de Rempart pendant cette manche. Quand le dé Construction est lancé, ceux qui ont terminé leur ville récoltent immédiatement depuis la réserve le nombre de Pièces indiqué sur le dé (1, 2 ou 3 pièces).

Cette phase prend fin quand tous les joueurs déclarent avoir terminé leur ville.

Chacun calcule alors la valeur de sa ville, avant l'invasion Viking.



Valeur des villes

Les joueurs gagnent un nombre de Pièces équivalent au nombre de Pièces présentes dans leur ville. Ils prennent également un jeton Viking pour chaque symbole Viking présent dans leur ville. Le ou les jetons Viking sont placés devant les joueurs, symbole Viking visible.

Le décret du Roi



►►► Ci-dessous un exemple de ville fermée qui contient les bâtiments exigés par le Roi. Les Remparts en rouge symbolisent les Remparts qui ne sont pas utilisés pour fermer la ville et qui doivent donc être *retirés* lorsque la ville est déclarée terminée. La parcelle dans l'angle gauche, totalement entourée par des Remparts rouges, ne peut pas être décomptée dans la ville.



Dans l'angle supérieur droit on peut voir une autre option de périmètre qui n'a pas été choisie par le joueur car elle aurait exclu 3 Pièces de sa ville.

►►► Dans le périmètre choisi par le joueur, il y a 7 Pièces et 3 Vikings. Le joueur reçoit donc 7 Pièces et 3 jetons Viking.



Invasion

Le joueur ayant récolté le plus de jetons Viking à la fin de l'Âge est envahi !

Le joueur concerné prend un jeton Invasion, le retourne face Invasion visible et place ses autres jetons Viking dans la réserve.

Note: en cas d'égalité de plus grand nombre de jetons Viking, tous les joueurs impliqués sont envahis.

Les joueurs qui ne sont pas envahis conservent leurs jetons Viking.

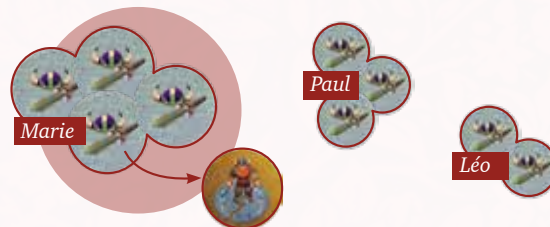
Chaque Âge se termine par une invasion. Tous les Remparts sont ensuite retirés des plateaux et remis dans la réserve.

Les joueurs peuvent maintenant entamer le second Âge.

Second Âge

Le seconde Âge est joué exactement de la même manière que le premier en suivant les mêmes étapes : *décret du Roi, construction de la ville, calcul de la valeur de la ville et invasion.*

Le calcul de la valeur de la ville se déroule de la même façon qu'à la manche précédente à une exception près : le joueur qui a le moins de jetons Viking reçoit le Bouclier du Roi. En cas d'égalité, l'un des joueurs reçoit le Bouclier du Roi et le ou les autres joueurs reçoivent directement 3 Pièces.



▶▶▶▶ À la fin du premier Âge, c'est Marie qui compte le plus de Vikings dans sa ville. Elle subit donc une invasion : elle prend un jeton Invasion et place ses autres jetons Viking dans la réserve.

Attention !

Chaque invasion coûte une pénalité de 5 Pièces en fin de partie.



▶▶▶▶ À la fin du second Âge, Marie qui a été envahie à la manche précédente n'a qu'un Viking à l'intérieur de sa ville. Paul et Léo ont respectivement 3 et 4 jetons Viking : Paul n'a aucun Viking dans sa ville et Léo en a 2 qui se cumulent avec ses jetons précédents. Marie reçoit donc le Bouclier du Roi ce qui lui rapporte 3 Pièces tandis que Léo subit une invasion.

Fin de la partie

La partie se termine après l'invasion du second Âge. Chaque joueur perd 5 Pièces pour chaque jeton Invasion en sa possession. Le joueur qui détient le Bouclier du Roi reçoit 3 Pièces. Le joueur qui cumule le plus d'argent est déclaré vainqueur.

Règles optionnelles

♦ **Plan parfait** Si un joueur termine sa ville sans avoir besoin de retirer de Rempart (car tous les Remparts qu'il a utilisés font partie du périmètre choisi pour sa ville), il gagne 2 Pièces.

♦ **Le mur le plus long** Le joueur qui comptabilise le plus de Remparts consécutifs en ligne droite gagne 3 Pièces. En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent tous 3 points.

♦ **Plus d'architectes** Chaque boîte de Montmurail permet de jouer jusqu'à 4 joueurs. Avec 2 boîtes vous pouvez jouer jusqu'à 8 joueurs, etc. Dans ce cas, n'utiliser qu'une Tour du Roi et un set de dés, rassembler les Remparts, les Pièces et les jetons Viking.

Auteur: Emiliano Venturini

Développement: Simone Luciani

Illustrations: Sabrina Miramon

Mise en page :

Ruslan Audia et Elisabetta Micucci

Édité par : Giuliano Acquati



Wentu tient à remercier en particulier : Ruggero Ghelfi, pour sa patience et son soutien, et Paolo Mori, pour ses nombreuses suggestions.

Wentu remercie également les autres testeurs de jeu : Ximena Malaga, Michele Landi, Matteo Marengi, Michele Sommi, Francesco Sirocchi, Manuel Busi, Les Nuits de Giovanni Melandri, Valentina Candelì, Benny Chirico, Lumi Joao, Francesca Marengi et Fabiana Mari. Criscuolo, Filippo « El Moranes » Mora, Ciro Faccioli, Sara Rubino, Carlo Rossi, Erika de Bruin, Gianfranco « GFB » Buccoliero, Mago G. Gianni Cottogni et les testeurs de GiocaTorino.

Simone Luciani remercie Samantha Milani, Francesco Luciani, Simone Scalabroni, Roberto Pelli, Martina Priori et Andrea Giuliani, Paolo Toffanello, Daniel Marinangeli, Claudio Ciccalè, Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Paolo Mori, Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, The Rolling les joueurs et les associations Spazio Ludico et les nombreuses personnes qui ont testé et contribué au développement du jeu.

Adaptation et distribution
française:



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 09-2018



Résumé de règle

1

Assembler les plateaux de jeu

Les plateaux de chaque joueur doivent être assemblés en suivant le même modèle.



2

Décret du Roi

Lancer les 3 dés du Roi dans la Tour. Ils indiquent le nombre et le type de bâtiments à inclure au minimum dans sa ville.



3

Lancer le dé Construction

Placer les Remparts en suivant la disposition indiquée par le dé. Les joueurs qui ont déjà terminé leur ville gagnent le nombre de Pièces indiqué à la place.



4

Décompte et invasion

Prendre autant de Jetons Viking et de Pièces que de symboles présents dans sa ville. Le joueur qui compte le plus de jetons Viking est envahi.

