

PUEBLO

UN JEU POUR 2 À 4 ARCHITECTES MALINS À PARTIR DE 10 ANS

Auteurs : Michael Kiesling / Wolfgang Kramer
 Illustrations : Joachim Krause, Wolfgang Scheit, Ole Höpfner, Pinball
 Design : DesignEntwicklung Ravensburger
 Jeu Ravensburger® n° 27 212 9

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 1 tableau de marque
- 27 pierres de couleur (8 bleues, 8 rouges, 6 vertes, 5 violettes)
- 16 pierres neutres (beiges)
- 1 chef de tribu
- 4 compteurs (bleu, rouge, vert, violet)
- 1 marque blanche

UNIQUEMENT POUR LA RÈGLE AVANCÉE :

- 4 cartes « Ordre de jeu »
- 4 lieux sacrés

« Pueblo » est un mot espagnol signifiant « peuple », « ville », « village ». En Arizona, au Nouveau-Mexique et dans les États voisins, il désigne plus spécialement les villages à plusieurs niveaux, composés de maisons en terrasses abritant les tribus locales, les Hopis et les Zunis. Les unités d'habitation d'un pueblo ressemblent à de grandes boîtes en argile accolées et empilées les unes sur les autres.

Dans ce jeu, un chef a chargé les meilleurs architectes de sa tribu de bâtir un nouveau et puissant pueblo selon ses plans. Aucun des architectes ne doit se distinguer en utilisant des pierres de sa couleur. Soupçonneux, le chef surveille l'avancée des travaux, distribuant des points de pénalité aux architectes qui ne respectent pas ses instructions.

BUT DU JEU

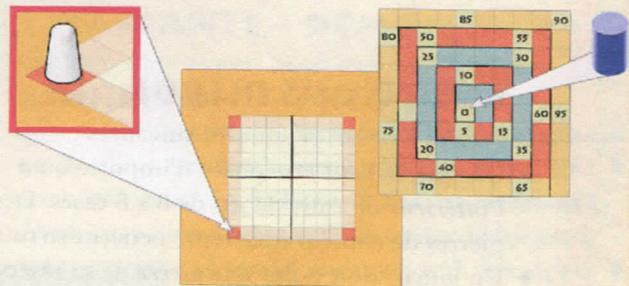
Chaque joueur incarne un architecte. Il dispose de pierres neutres, imposées par le chef, mais également de ses propres pierres de couleur, qu'il doit utiliser habilement. L'utilisation des pierres de couleur doit se faire le plus possible à l'insu du chef. En effet, à chaque nouvelle pierre posée, le chef avance de 1 à 4 cases. Si, de la case où il se trouve, il remarque alors des pierres de couleur, les joueurs correspondants reçoivent des points de pénalité. Une fois toutes les pierres posées, le vainqueur est le joueur qui totalise le moins de points de pénalité.

PLATEAU DE JEU ET TABLEAU DES POINTS

Au centre du plateau se trouve une aire de jeu de 8 x 8 cases. C'est sur ces cases que va s'élever le pueblo au fil de la partie. Un parcours, sur lequel se déplace le chef, entoure l'aire de jeu. Les points de pénalité sont comptabilisés sur le tableau de marque. Si un joueur dépasse 99 points de pénalité au cours de la partie, il repart de 0 et ajoutera 100 à la fin.

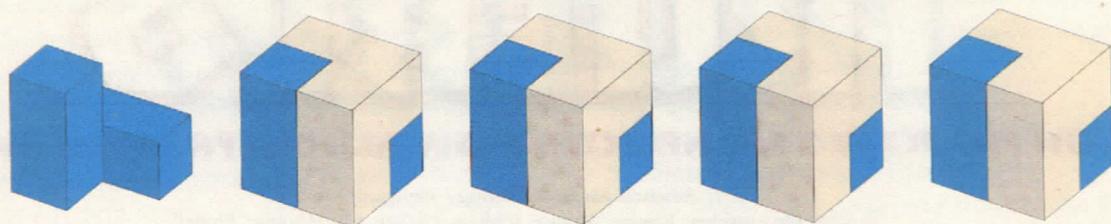
PRÉPARATION

Poser le plateau et le tableau l'un à côté de l'autre au milieu de la table. Placer le chef sur une des cases de coin du parcours. Chaque joueur choisit une couleur et place le compteur correspondant sur la case « 0 » du tableau de marque.



Selon le nombre de joueurs, chacun reçoit les pierres suivantes :

Nombre de joueurs	Couleurs des pierres	Nombre de pierres de couleur	Nombre de pierres neutres
2	rouges, bleues	8	7
3	rouges, bleues, vertes	6	5
4	rouges, bleues, vertes, violettes	5	4



Exemple : Pierres d'un joueur dans une partie à 4.

Chaque joueur forme des blocs en assemblant ses pierres de couleur avec ses pierres neutres et les pose devant lui. Un bloc est toujours composé de 2 pierres : une *de couleur* et une *neutre*. Une pierre de couleur reste seule.

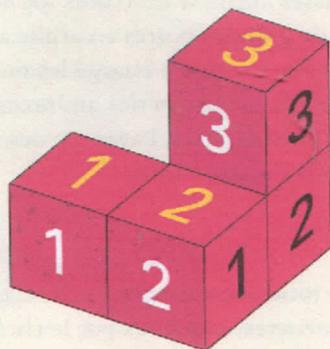
La marque blanche est mise de côté pour l'instant. Elle ne servira que pour le dernier tour du chef, à la fin de la partie. Les cartes « Ordre de jeu » et les lieux sacrés restent dans la boîte. Ils ne sont utilisés que dans la règle avancée.

- ◆ La hauteur et la forme du pueblo sont libres. Les pierres peuvent donc être posées à n'importe quel niveau et dans n'importe quelle position, en respectant les règles.
- ◆ Une pierre peut être tournée dans n'importe quel sens.
- ◆ Les 3 « carrés » qui composent la face d'une pierre doivent tous *reposer* sur le plateau et/ou sur d'autres pierres.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence. Puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque vient son tour, un joueur *doit* effectuer les deux actions suivantes *l'une après l'autre* :

- 1) Poser une pierre de couleur ou neutre de sa réserve ;
- 2) Déplacer le chef de 1 à 4 cases et attribuer des points de pénalité.



Toutes les pierres ont la même forme. Chaque face est composée de 3 « carrés ». Le dessin ci-dessus montre les 3 carrés « en escalier » de la face avant et les 3 carrés « plans » de la face droite.

POSE D'UNE PIERRE

Les règles à observer sont les suivantes :

- ◆ Une pierre peut être posée n'importe où à *l'intérieur* de l'aire de jeu de 8 x 8 cases. Des pierres de couleur différente peuvent se toucher.
- ◆ Un joueur doit poser *une pierre* de sa réserve par tour.
- ◆ La pierre de couleur qui se trouve seule en début de partie doit être posée en premier.
- ◆ À chaque fois qu'il entame un nouveau bloc, le joueur décide s'il pose d'abord la pierre de couleur ou la pierre neutre. Au tour suivant, il *devra* poser la seconde pierre avant de pouvoir entamer un nouveau bloc.

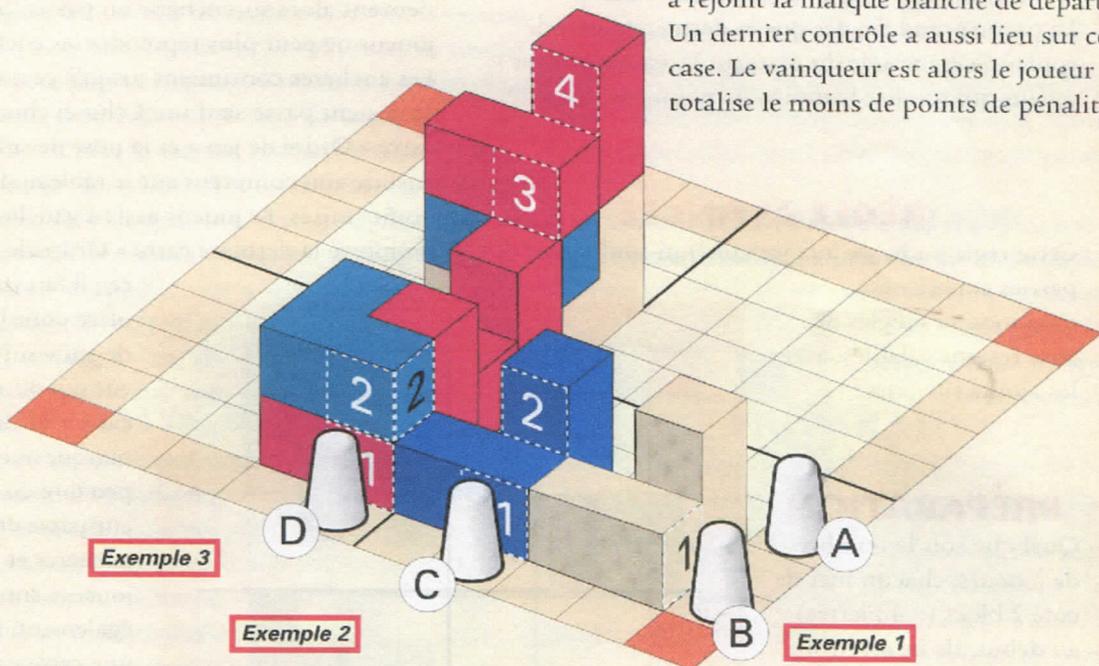
DÉPLACEMENT DU CHEF ET ATTRIBUTION DES POINTS DE PÉNALITÉ

Une fois qu'un joueur a posé une pierre, il déplace le chef sur son parcours de 1, 2, 3 ou 4 cases, dans le sens des aiguilles d'une montre. Après l'avoir déplacé, le joueur regarde alors si, de la case où il se trouve, le chef voit des pierres *de couleur*. Le chef regarde toujours vers la rangée du pueblo directement *devant lui*. *Tous* les joueurs dont les pierres sont visibles reçoivent des points de *pénalité*, peu importe à combien de cases de distance et à quel niveau elles se trouvent.

Les points de pénalité sont attribués ainsi : Un carré visible au premier niveau coûte 1 point de pénalité au joueur, au deuxième niveau 2 points, au troisième 3 points...

Exemple 1 : Le chef est déplacé de 2 cases de A à B. Il voit un carré neutre au premier niveau et un carré vert au deuxième niveau. Le joueur vert reçoit 2 points de pénalité.

Exemple 2 : Le chef est déplacé de 4 cases de B à C. Il voit un carré bleu au premier et deuxième niveaux. Le joueur bleu reçoit $1 + 2 = 3$ points de pénalité.



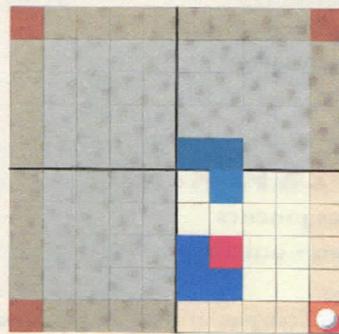
DERNIER TOUR ET FIN DE LA PARTIE

Une fois que le dernier joueur a effectué son dernier coup (posé une pierre et déplacé le chef), le pueblo est terminé. Le chef entame alors son dernier tour et en même temps le décompte final. La marque blanche est alors placée sur la case sur laquelle il se trouve (= point de départ). Le chef se déplace alors case par case, dans le sens des aiguilles d'une montre, et contrôle sur *chaque* case quelles pierres de couleur il voit. Les éventuels points de pénalité sont attribués immédiatement et comptabilisés sur le tableau de marque. La partie s'arrête dès que le chef a rejoint la marque blanche de départ. Un dernier contrôle a aussi lieu sur cette case. Le vainqueur est alors le joueur qui totalise le moins de points de pénalité.

Exemple 3 : Le chef est déplacé de 2 cases de C à D. Il voit un carré rouge au premier, troisième et quatrième niveaux et un carré vert au deuxième niveau. Les joueurs rouge et vert reçoivent respectivement $1 + 3 + 4 = 8$ et 2 points de pénalité.

Le plateau de jeu est découpé en quatre quartiers. Si le chef s'arrête sur un *coin*, il regarde alors le *quartier correspondant* du dessus. Tous les joueurs qui possèdent des pierres visibles *du dessus* reçoivent 1 point de pénalité par carré.

Si, de la case où il est arrivé, le chef ne voit aucune pierre de couleur, il ne se passe rien et c'est au tour du joueur suivant.



VARIANTE « DÉMONTAGE »

Cette variante se joue aussi bien avec la règle de base qu'avec la règle avancée expliquée à la fin. Après son dernier tour, le chef se trouve de nouveau sur la marque. Celle-ci est alors retirée du jeu. Le premier joueur commence le démontage. Durant le démontage, le tour de jeu se compose des deux actions suivantes :

Exemple : Le chef se trouve sur la case en bas à droite. Il regarde le quartier inférieur droit : Le joueur bleu reçoit 3 points de pénalité et les joueurs vert et rouge 1 point.

◆ Enlever 1 pierre du plateau

Un joueur ne peut enlever une pierre que s'il ne touche pas aux autres. Il n'a le droit d'enlever une pierre que de *sa couleur* ou *neutre*.

Important : Si un joueur ne possède *plus* de pierres de sa couleur sur le plateau, il n'a plus le droit d'enlever de pierres neutres.

◆ Déplacer le chef de 1 à 4 cases

Les règles sont les mêmes que dans la version de base. Le joueur est obligé de déplacer le chef, même s'il n'a pas pu enlever une pierre.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès que la dernière pierre de couleur a été retirée du plateau. Le vainqueur est le joueur qui totalise le moins de points de pénalité.

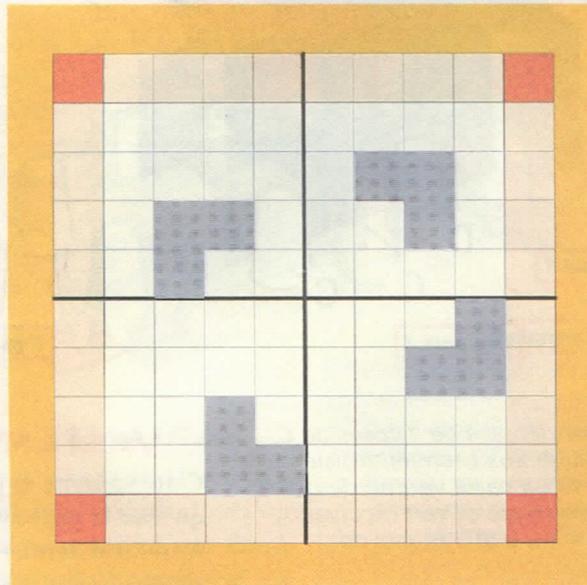
RÈGLE AVANCÉE

Cette règle s'adresse aux joueurs qui souhaitent des parties encore plus tactiques. Les règles de base restent valables, avec les ajouts suivants :

PRÉPARATION

Quel que soit le nombre de joueurs, chacun met de côté 2 blocs (= 4 pierres) au début. Ils ne serviront que dans la seconde phase.

Les cartes « Ordre de jeu » et les lieux sacrés font leur apparition. Les joueurs décident du nombre de lieux sacrés utilisés et de l'endroit où ils les placent sur le plateau. Le niveau de difficulté augmente selon leur nombre et leur emplacement. **Aucune** pierre ne peut être posée sur un lieu sacré !



Exemple de disposition des lieux sacrés

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Mise aux enchères de l'ordre des joueurs

Le nombre de cartes « Ordre de jeu » utilisées est égal au nombre de joueurs.

Par exemple, à trois, la carte « 4. » n'est pas utilisée.

Ces enchères ont lieu *deux fois* au cours de la partie :

- ◆ Au début et
- ◆ Après que tous les joueurs aient placé les pierres de la première phase.

Après ces secondes enchères, les joueurs reçoivent les deux blocs mis de côté pour la seconde phase.

Important : Si les joueurs utilisent la variante « Démontage » dans la règle avancée, les enchères ont lieu une troisième fois avant le démontage.

Déroulement des enchères

Les offres sont faites dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence et annonce son offre en points de pénalité. Les joueurs suivants peuvent alors surenchérir ou passer. S'il passe, un joueur ne peut plus reprendre les enchères en cours. Les enchères continuent jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé sauf un. Celui-ci choisit alors une carte « Ordre de jeu » et la pose devant lui. Il avance ensuite son compteur sur le tableau du nombre de points misés. Le joueur assis à gauche de celui qui a remporté la dernière carte « Ordre de jeu » commence ; il fait une nouvelle

offre pour la carte « Ordre de jeu » suivante. Le joueur qui obtient la dernière carte « Ordre de jeu » ne marque aucun point de pénalité. Si le premier joueur passe dès le début des enchères et que tous les joueurs suivants passent également, il peut choisir une carte « Ordre de jeu » sans marquer de points de pénalité. Le joueur qui possède la carte « Ordre de jeu 1 » commence tous les tours, suivi du joueur qui possède la carte « Ordre de jeu 2 »...