

Tyrus :

RÈGLE DU JEU:

PRÉPARATION DU JEU

Les joueurs choisissent leur couleur. Le plateau de jeu est placé entre eux.

Chaque côté du plateau représente 3 bâtiments différents : la citadelle (lieu d'élection des généraux), le marché (lieu d'élection des chefs des marchands) et le temple (lieu d'élection des grands prêtres).

Les cartes Elections sont battues et posées en tas, faces cachées, à l'emplacement indiqué sur le plateau (voir la description du plateau page précédente).

Les pions Représentants sont posés sur leurs emplacements respectifs au centre du plateau.

Chaque joueur dispose près de lui, à plat et faces cachées, les tuiles Personnages de sa couleur. Puis il en pioche 9 au hasard qu'il pose debout devant lui de manière à en voir la nature et à présenter leur dos à son adversaire.

BUT DU JEU

Remporter 3 élections d'affilée ou avoir, au terme des 9 élections, plus de représentants que son adversaire.

DEROULEMENT DU JEU

Une fois que les joueurs ont choisi leur couleur, la pièce "1er joueur" est lancée en l'air pour désigner à pile ou face celui qui commence.

Ce joueur jouera en premier lors de la première election ainsi que de toutes les élections impaires (il garde la pièce "1er joueur" à ses côtés toute la partie afin de s'en rappeler). L'autre joueur débutera toutes les élections paires.

DEROULEMENT D'UNE ELECTION

1 - Désignation de l'élection.

Une carte Election est retournée pour désigner quel type de représentant va être élu et par conséquent dans quel type de bâtiment (citadelles, marchés ou temples) se situe l'élection.

2 - Pose des 3 tuiles Personnages.

Les joueurs, en commençant par celui qui doit jouer en premier ce tour, posent à tour de rôle et une à la fois, 3 tuiles Personnages chacun sur le plateau. Les tuiles sont posées debout de manière à ce que leur face imprimée ne puisse être vue que par le joueur qui les a posées.

Important: Les joueurs peuvent placer leurs tuiles où ils veulent dans les bâtiments y compris dans ceux non concernés par l'élection en cours : dans ce cas, elles serviront pour les élections futures. Elles peuvent également être posées dans les bâtiments adverses (voir section "Les tuiles Personnages")

3 - Dépouillement.

Toutes les tuiles présentes dans les deux bâtiments de l'élection en cours (les deux citadelles, ou les deux marchés, ou les deux temples), et **seulement dans ces deux bâtiments-là**, sont couchées faces visibles sur le plateau. Puis on procède au comptage des voix (voir section "Comptage des voix")

Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de voix gagne un pion Représentant et le place sur le tableau de comptage dans la colonne de sa couleur et devant le chiffre correspondant au numéro de l'élection qui vient d'avoir lieu.

En cas d'égalité, le pion est retourné (côté N) et placé entre les deux couleurs, (voir paragraphe "Election nulle")

4 - Défausse et pioche.

Toutes les tuiles dépouillées sont défaussées et ne serviront plus.

Chaque joueur pioche 3 tuiles de sa couleur et les ajoute aux 6 qui lui restent.

Remarque: La pioche est épuisée au début de l'avant-dernière election. Les joueurs ne piochent donc plus lors des deux dernières élections et finissent la partie avec 3 tuiles en main. Ces 3 tuiles restantes serviront à départager un éventuel match nul (voir section "Fin de la partie").

LES TUILES "PERSONNAGES"

Il y en a 30 de chaque couleur. Elles sont identiques pour les deux joueurs. Elles se répartissent en 3 corporations :

- les soldats (symbole: le sabre)
- les marchands (symbole: les pièces d'or)
- les prêtres (symbole: le temple).

Le nombre figurant sur la tuile indique la quantité de soldats, de marchands ou de prêtres que représente la tuile. Il y a 10 tuiles par corporation, numérotées de 1 à 10.

Pour décider du vainqueur d'une élection, on regarde lors du dépouillement, lequel des joueurs a posé, dans son bâtiment, le plus de personnages de la corporation du représentant à élire.

Exemple: *Pour qu'un joueur remporte l'élection d'un général, il faut qu'au moment du dépouillement, le nombre total de ses soldats présents dans sa citadelle soit supérieur à celui des soldats adverses présents dans la citadelle adverse.*

Bien qu'ils ne soient pas directement concernés par cette élection, les marchands et les prêtres ont aussi leur rôle à jouer, soit en "contre", soit en "contre de contre" (voir paragraphes suivants).

jouer en "contre"

Chaque personnage a le pouvoir de contrer (neutraliser) un personnage adverse d'une autre corporation, selon le tableau suivant:

- 1 soldat peut neutraliser 1 prêtre
- 1 prêtre peut neutraliser 1 marchand
- 1 marchand peut neutraliser 1 soldat

- Pour empêcher 1 soldat adverse de voter, il faut placer 1 marchand dans la citadelle adverse : le marchand sodoie le soldat pour qu'il ne vote pas. Pour empêcher 2 soldats adverses de voter, il faut 2 marchands, etc.
- Pour empêcher un prêtre adverse de voter, il faut placer un soldat dans le temple adverse : le soldat force le prêtre à ne pas voter. Pour empêcher 2 prêtres adverses de voter, il faut 2 soldats, etc.
- Pour empêcher un marchand adverse de voter, il faut placer un prêtre dans le marché adverse : le prêtre persuade le marchand de ne pas voter. Pour empêcher 2 marchands adverses de voter, il faut 2 prêtres, etc.

La neutralisation se calcule en fonction de la valeur des tuiles placées. Ainsi, si une tuile "8 soldats" a été placée dans une citadelle, l'adversaire qui dépose, dans cette même citadelle, une tuile "3 marchands" ne neutralise que 3 soldats sur les 8 présents dans la citadelle.

Pour qu'un contre soit valable, il doit avoir été posé dans le camp de l'adversaire.

Important: *Les personnages de même couleur ne se neutralisent pas entre eux.*

jouer en "contre de contre"

Il est possible de déjouer les complots adverses et de contrer les personnages que votre adversaire a placés dans votre camp pour neutraliser vos hommes.

Exemple: *Vous jouez pour élire un général. Vous avez déjà placé 2 tuiles Soldats dans votre citadelle, lorsque soudain votre adversaire place une tuile dans votre citadelle. Bien que vous ne puissiez pas la voir, il y a de fortes chances pour que cette tuile représente des marchands chargés de neutraliser une partie de vos soldats.*

Pour vous protéger, vous avez la possibilité de poser dans votre citadelle une tuile Prêtres afin de contrer les marchands adverses.

Pour qu'un contre de contre soit valable, il doit avoir été posé dans son propre camp.

Où jouer ses tuiles "personnages" et pourquoi ?

Exemple: lors de l'élection d'un général, un joueur peut placer ses soldats:

1. Dans sa citadelle bien sûr, pour augmenter ses chances lors de cette élection.
2. Dans le temple adverse afin de contrer des prêtres adverses lors de la prochaine élection d'un grand prêtre (il s'agira d'un contre).
3. Dans son marché, afin de neutraliser des prêtres que l'adversaire y aura peut-être placé, lors de la prochaine élection d'un chef des marchands (il s'agira d'un contre de contre).

Mais il peut aussi, dans le cadre d'une stratégie de bluff, placer ses soldats:

4. Dans son temple, afin de faire croire à son adversaire qu'il investit des forces dans la prochaine élection d'un grand prêtre, tout en gardant intactes ses réserves de prêtres pour les élections suivantes.
5. Dans le marché adverse, afin de faire croire à son adversaire qu'il place des forces en contre pour la prochaine élection d'un

chef des marchands.

6. Et même pourquoi pas dans la citadelle de son adversaire, afin de lui faire croire qu'il investit des forces en contre dans l'élection du général en cours, et cela dans le but de lui faire placer en pure perte des prêtres en contre de contre dans sa citadelle. Ce dernier cas est un peu tiré par les cheveux, mais il n'est pas impensable en fin de partie.

Important: Poser des tuiles selon les cas 4, 5 et 6 n'est cohérent que dans le cadre d'une stratégie de bluff, car les points quelles représentent ne seront pas pris en compte lors des dépouillements. Il est donc recommandé d'utiliser dans ces cas-là des tuiles de faibles valeurs.

Le Bluff

Bluffer est nécessaire pour gagner. Au fur et à mesure du déroulement de la partie, chaque joueur doit décider quels représentants il va essayer de gagner et quels représentants il va laisser à son adversaire. Lors des élections des représentants qu'il a décidé de "sacrifier", il est dans l'intérêt du joueur de poser un minimum de points tout en faisant croire le contraire à son adversaire afin que cette élection coûte le plus cher possible à celui-ci et réduise d'autant ses chances de gagner les suivantes (voir en dernière page "Exemple de déroulement d'une élection").

LE COMPTAGE DES VOIX

Au moment du dépouillement, chaque joueur fait dans son bâtiment concerné, le total de la valeur des tuiles Personnages de la corporation du représentant à élire, retranche le cas échéant les contres de l'adversaire, eux-mêmes diminués (le cas échéant toujours) des contres de contre qu'il y aura placé.

Important: les scores négatifs (quand la valeur du contre est supérieure à celle du vote) valent zéro. Si les deux joueurs ont un score négatif l'élection est nulle.

Election nulle

Si à l'issue d'un dépouillement les scores des deux joueurs sont égaux ou tous les deux négatifs, l'élection est déclarée nulle. Elle ne sera pas rejouée. Le pion Représentant qui était en jeu est placé retourné, face N visible, au milieu de la ligne correspondante du tableau de comptage.

EXEMPLE DE DÉPOUILLEMENT D'UNE ELECTION

On dépouille l'élection d'un général :

Marron fait le total des soldats qu'il a placés dans sa citadelle : $10 + 8 = 18$. Il subit un contre de 7 marchands, ce qui ramène son score à 11.

Beige fait le total de ses soldats : $7 + 5 = 12$. Marron a posé en contre 8 marchands. Mais Beige avait posé 6 prêtres en contre de contre, ce qui ramène la valeur du contre de Marron à 2 marchands. Le score de Beige est donc de $12 - 2 = 10$.

Marron gagne cette élection.



FIN DE LA PARTIE

Un joueur est déclaré vainqueur si:

- Il remporte 3 élections consécutives (et non séparées par une élection nulle). Dans ce cas, la partie s'arrête immédiatement.

- Il possède au terme des 9 élections plus de représentants que son adversaire.

En cas d'égalité du nombre de représentants gagnés par les deux joueurs, chaque joueur fait le total des 3 tuiles qui lui restent :

le vainqueur est celui qui a le plus de points. En cas d'égalité à nouveau (très rare), une nouvelle partie s'impose pour se départager !

Important: Lorsqu'un joueur parvient à remporter 3 élections d'affilée, il est déclaré vainqueur même s'il a remporté sur l'ensemble de la partie moins (ou autant) d'élections que son adversaire. Cette manière de gagner est donc prioritaire.

EXEMPLE DE SCORES

Beige gagne les 2 premières élections.

Marron gagne la troisième.

La quatrième élection est nulle.

Le joueur beige gagne les 2 suivantes.

Marron gagne les **3 dernières**.

Marron gagne la partie, bien que Beige ait gagné au total le même nombre de représentants.



EXEMPLE DE DEROULEMENT D'UNE ELECTION

Une carte Election de chef des marchands vient d'être retournée : l'élection se déroulera donc dans les marchés. Marron a déjà une tuile "2 marchands" dans son marché, qu'il a posée lors d'une élection précédente.

Pose des tuiles: c'est à Beige de commencer.

- Beige place sa tuile "10 marchands" dans son marché.
- Marron, qui a décidé de bluffer, place sa tuile "1 marchand" dans son marché.
- Beige place sa tuile "9 marchands" dans son marché.
- Marron place sa tuile "1 prêtre" dans le marché marron.
- Redoutant un contre, Beige préfère assurer et place sa tuile "8 marchands" dans son marché.
- Marron joue son dernier coup en plaçant sa tuile "8 prêtres" dans son temple. Etant le dernier à jouer pour cette élection, il n'a plus besoin d'entretenir le bluff et peut ainsi prendre un peu d'avance pour la prochaine élection d'un grand prêtre.

Après dépouillement, les scores sont: Beige: $10 + 9 + 8 - 1 = 26$ Marron : $2+1-3$ Beige gagne bien sûr cette élection, mais il va payée très cher. Il reste encore deux chefs des marchands à élire et Marron a désormais de bonnes chances de les remporter tous les deux.



Plateau de jeu (taille réelle = 40 x 29 cm)

