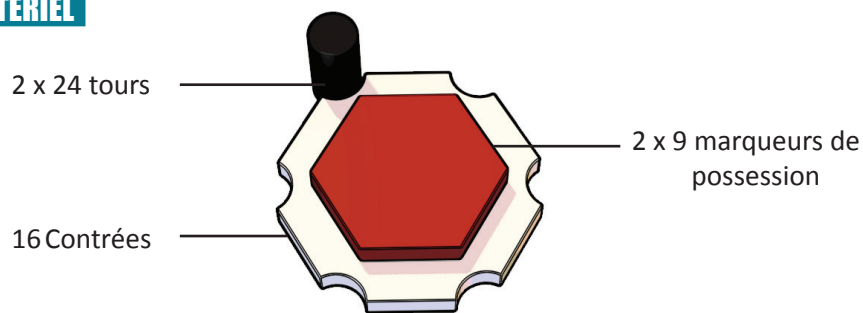


## MATÉRIEL



## BUT DU JEU

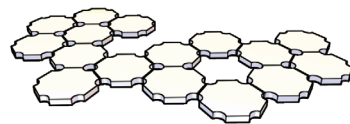
Le but du jeu est de contrôler plus de contrées que l'adversaire en fin de la partie.

## PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une couleur et prend les pièces de couleur correspondante. Les joueurs se répartissent équitablement les contrées.

## MISE EN PLACE

Chacun leur tour, les joueurs posent deux contrées avec pour limitation que le territoire formé soit continu. Les contrées sont donc posées bord à bord.



## Règle avancée

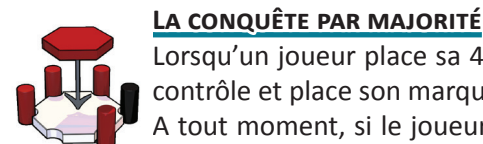
Avant le début de partie le second joueur peut choisir un emplacement du plateau où le premier joueur n'est pas autorisé à commencer.

## DÉROULEMENT

Chacun leur tour, les joueurs placent une tour sur le plateau. Après le placement de chaque tour, on applique les règles de conquête, de nettoyage et d'encercllement.

### Notes :

- Les tours se posent sur les emplacements libres aux angles des contrées. Une tour peut donc être attenante à une, deux, ou trois contrées.
- Il est possible pour un joueur de poser une tour sur un emplacement donnant sur une contrée déjà sous contrôle adverse.
- Il est interdit de reconstruire immédiatement une tour détruite (elle pourra néanmoins être reconstruite aux tours suivants).



### LA CONQUÊTE PAR MAJORITÉ

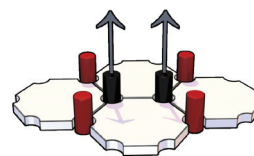
Lorsqu'un joueur place sa 4ème tour sur une même contrée, il en prend le contrôle et place son marqueur de possession.

A tout moment, si le joueur ne dispose plus de quatre tours (au moins) au bord d'une contrée, il retire son marqueur de contrôle de celle-ci.



### LE NETTOYAGE

Lors de la conquête d'une contrée, supprimez les pions adverses de cette dernière.



### L'ENCERCLEMENT

Lorsqu'un joueur encercle une tour ou un groupe de tours (que celui-ci ne dispose plus d'aucun emplacement libre à proximité directe) il supprime cette/ces tour(s).

Note : Il est possible pour un joueur de se mettre lui-même en situation d'être encerclé ; dans ce cas, ses tours ne sont pas démolies.

## FIN DU JEU ET DÉCOMPTE



Si un joueur contrôle 9 contrées à un moment de la partie, il l'emporte immédiatement.



Lorsque les joueurs ont joués leur 24 tours, le joueur avec le plus de Contrées sous son contrôle l'emporte. En cas d'égalité, le joueur ayant détruit le plus de tours l'emporte.