

CATHEDRALE

Règles du jeu

1. Le but du jeu est de disposer tous vos bâtiments à l'intérieur des murailles tout en empêchant votre opposant d'en faire autant.

2. Un coup consiste à placer un bâtiment n'importe où dans la ville pour qu'il soit aligné avec les carrés.

3. Le joueur ayant les bâtiments de couleur claire (granuleux) commence la partie en plaçant la cathédrale n'importe où dans la ville. Le joueur ayant les pièces de couleur brune (lisses) joue le premier coup et ainsi de suite.

4. Si vous réussissez à encercler une partie de la ville avec vos bâtiments ou avec vos bâtiments et une muraille, elle devient votre propriété et votre adversaire ne peut y placer ses bâtiments. Les bâtiments doivent couvrir tout l'espace entre les murs; un bâtiment dans un coin et un autre dans un autre coin ne constituent pas un territoire conquis. Votre adversaire peut revendiquer un territoire de la même manière. La cathédrale ne peut pas servir à délimiter le territoire que vous revendiquez. Aucun joueur ne peut revendiquer un territoire après son premier coup.

5. Si vous encerclez un et seulement un des bâtiments de votre adversaire ou la cathédrale, vous pouvez le retirer du jeu et déclarer le territoire conquis. Le bâtiment doit être retiré tout de suite après le coup qui a permis de le conquérir, si non il doit rester au même endroit et

l'espace demeure disponible pour votre adversaire. Le bâtiment de votre adversaire peut être rejoué plus tard, mais une fois que la cathédrale a été retirée, elle ne peut plus être remplacée jusqu'à la fin de la partie. Si vous encerclez deux ou plusieurs bâtiments, dont l'un peut être la cathédrale, aucun bâtiment ne peut être retiré du jeu et le territoire peut encore être utilisé par votre adversaire.

6. La partie se termine quand l'un des deux adversaires ne peut plus placer de bâtiments.

7. Le joueur qui réussit à placer tous ses bâtiments à l'intérieur de la ville tout en empêchant son adversaire d'en faire autant est déclaré gagnant. Si aucun joueur n'y parvient, celui dont les bâtiments non placés occuperaient le plus petit nombre de carrés est déclaré gagnant, sinon la partie est nulle.

8. Dans le cas de parties multiples, les joueurs alternent pour le premier coup. À la fin de chaque partie, les points sont attribués en fonction du nombre de carrés que les bâtiments non placés auraient couverts. Le gagnant des parties est celui qui a accumulé le moins de points.

Stratégie

Essayez de vous approprier le plus de territoires possible au début de la partie. Placez le plus gros bâtiment en premier.

Assurez-vous qu'aucun de vos bâtiments ne soit conquis.

Ne placez jamais vos bâtiments dans votre propre espace alors qu'il reste de l'espace non conquis.
N'abandonnez jamais avant que le dernier bâtiment ne soit placé.