

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent
à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur
du Val Lamartinien, entre Mâcon et
Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de
Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou
Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme ***
modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8000
jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



TROIA

INTRODUCTION

Ainsi que le relate Homère dans l'Iliade, un regroupement de peuples grecs assiège, depuis plusieurs années, la ville de Troie, en représailles de l'enlèvement d'Hélène de Sparte par le prince Pâris de Troie.

Les citoyens des deux camps font leurs offrandes aux dieux pour remporter leurs faveurs et ainsi aider ou gêner les héros présents sur le champ de bataille.

MATÉRIEL

- 54 cartes offrandes
- 6 tuiles dieux
- 6 pions héros
- 6 socles pour les héros
- 1 jeton Hector/Paris
- 1 jeton Corne d'abondance
- 1 plateau de jeu

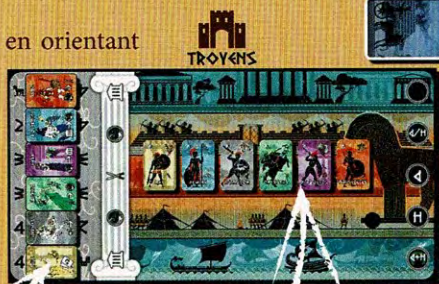
PRÉPARATION

Chaque joueur revêt le rôle de l'un des deux camps: les Grecs  et les Troyens .

Séparez les cartes offrandes en deux paquets selon leur verso:

Placez le plateau de jeu au centre, en orientant le côté grec vers le joueur grec et le côté troyen vers le joueur troyen.

Placez au hasard les 6 pions dieux dans la zone de l'Olympe. Pour une première partie, nous vous recommandons d'utiliser ZEUS, HERMES, ARTEMIS, HÉRA, POSEIDON ET ARÈS.



27 cartes pour les Troyens

27 cartes pour les Grecs

Chaque joueur prend le paquet qui lui revient, le mélange, le pose dans sa zone de jeu et pioche 2 cartes.

Placez les 6 héros sur leur socle dans la case de combat. Orientez-les de façon à ce que le joueur grec voie les héros portant l'icône de la Grèce  et le joueur troyen ceux portant l'icône de Troie .

Placez le jeton HECTOR/PARIS sur la case de protection du côté troyen.



COMMENT JOUE-T-ON?

Le joueur grec lance l'offensive. Les tours alterneront ensuite entre les joueurs grec et troyen jusqu'à ce que l'un d'entre eux remporte la victoire.

À son tour de jeu, chaque joueur choisit entre **FAIRE UNE OFFRANDE AUX DIEUX** ou **PIOCHER DEUX CARTES**.

FAIRE UNE OFFRANDE AUX DIEUX

1. Jouer les cartes offrandes:

Le joueur décide à quel dieu il fait son offrande. Pour cela, il doit défausser de sa main une ou plusieurs cartes dont la somme des offrandes est égale ou supérieure au coût indiqué par le nombre orienté vers le joueur situé à côté de la tuile dieu dans l'Olympe. Une de ces offrandes au moins doit correspondre à celle du dieu honoré.



2. Déplacer le dieu de l'Olympe:

Après l'offrande, le joueur reçoit l'influence du dieu honoré. Il déplace la tuile de ce dieu sur la case la plus proche de lui, déplaçant d'une case les dieux qu'il a dépassés lors de ce déplacement.



3. Déplacer le héros en combat:

Chaque héros est associé à un dieu. Cette relation est représentée par une offrande, différente selon le côté d'où l'on regarde, soit grec, soit troyen.

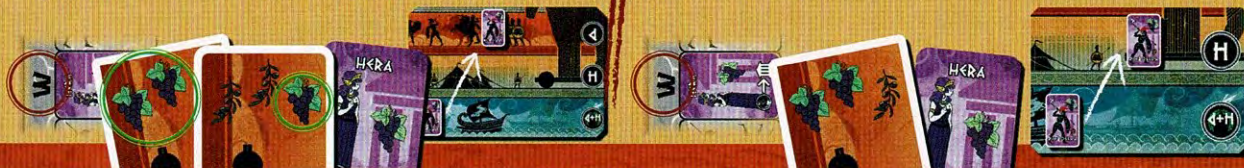
L'**offrande** représentée en petit format fait référence à celle de l'adversaire.

Le héros associé au dieu honoré se déplace sur le champ de bataille.



Offrande supérieure: Si le joueur a défaussé suffisamment d'offrandes propres au dieu, le héros se déplace de deux cases vers l'adversaire.

Offrande mixte: Si d'autres offrandes sont combinées à celle du dieu honoré, le héros se déplace d'une case vers l'adversaire.



Le plateau est divisé en deux parties différentes: la **zone terrestre** avec la bataille de Troie et la **zone de l'Olympe**.

La zone terrestre contient 5 cases:

Case de **combat**  : c'est la case centrale.

Cases de **défense**  : ce sont les deux cases adjacentes à la zone de combat.

Cases de **protection**  : ce sont les deux cases situées à chaque extrémité.



Un héros ne peut pas aller au-delà de la zone de protection.



4. Activer le pouvoir spécial du dieu honoré:

Le dieu concède son pouvoir spécial immédiatement. S'il ne peut être activé à ce moment précis, l'action est perdue (Voir l'annexe sur les pouvoirs spéciaux).

5. Construire le cheval ou déplacer Hector/Paris:

Si à la fin de son tour un joueur parvient à avoir deux héros ou plus dans la zone de protection de l'adversaire:

Joueur grec: il peut construire une partie du cheval de Troie en posant sur la table une des cartes de sa main, dans n'importe quel ordre. Chacune des quatre parties doit être différente.



Jouer troyen: Le chemin de **HECTOR/PARIS** vers les embarcations grecques passe par 4 cases différentes qui requièrent : **1** Hector **ou** Paris, **2** Paris, **3** Hector, **4** Hector **et** Paris. Le joueur doit défausser les cartes indiquées pour faire avancer le jeton Hector/Paris vers le tronçon suivant (une seule fois par tour).



Ensuite deux héros situés dans la case de protection de l'adversaire retournent dans la case de combat (au centre).

FIN DE LA PARTIE



Le **joueur grec** remporte immédiatement la partie s'il réussit à compléter le cheval de Troie.



Le **joueur troyen** remporte immédiatement la partie s'il réussit à avancer le jeton de 4 cases.

Dès que l'un des joueurs n'a plus de cartes dans son paquet:

- On compare le nombre de parties du cheval aux nombre de cases parcourues par **HECTOR/PARIS**. Le joueur le plus en avance remporte la partie.

- En cas d'égalité, on vérifie la position des héros. Le joueur qui possède le plus de héros dans les cases de l'adversaire gagne la partie. Si l'égalité persiste, refaites une partie.

ANNEXE

Capacités des dieux:

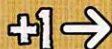
POSEIDON: Déplacez un héros d'une case, de protection à défense.



ARES: Déplacez un héros d'une case, de défense à combat.



HERMES: Avancez un héros d'une case.



ATHENA: Prenez le jeton Corne d'abondance. Défaussez-vous-en pour obtenir deux offrandes de n'importe quel type ce tour-ci.



DORIS: Prenez une carte de la main d'un autre joueur.



HEPHAESTUS: Déplacez un héros d'une case défense à une case défense.



HERA: Déplacez un héros d'une case, de défense à protection.



ARTEMIS: Déplacez un héros d'une case, de combat à protection.



ZEUS: Piochez deux cartes.



IRIS: Déplacez un dieu à n'importe quelle position de l'Olympe.



APOLLO: Piochez une carte de la défausse de votre adversaire.



APHRODITE: Déplacez un héros d'une case en avant et un autre d'une case en arrière.

