

TIGRE ET EUPHRATE

UN JEU DE REINER KNIZIA POUR 2 A 4 JOUEURS

Ur, Ninive, Babylone : déjà, dans les pages de la Bible, ces cités sont présentées comme les premières que les hommes aient fondées. Mais la science vient confirmer le mythe : c'est dans le fameux croissant fertile de la Mésopotamie, entre le Tigre et l'Euphrate, que se situe le berceau de notre civilisation.

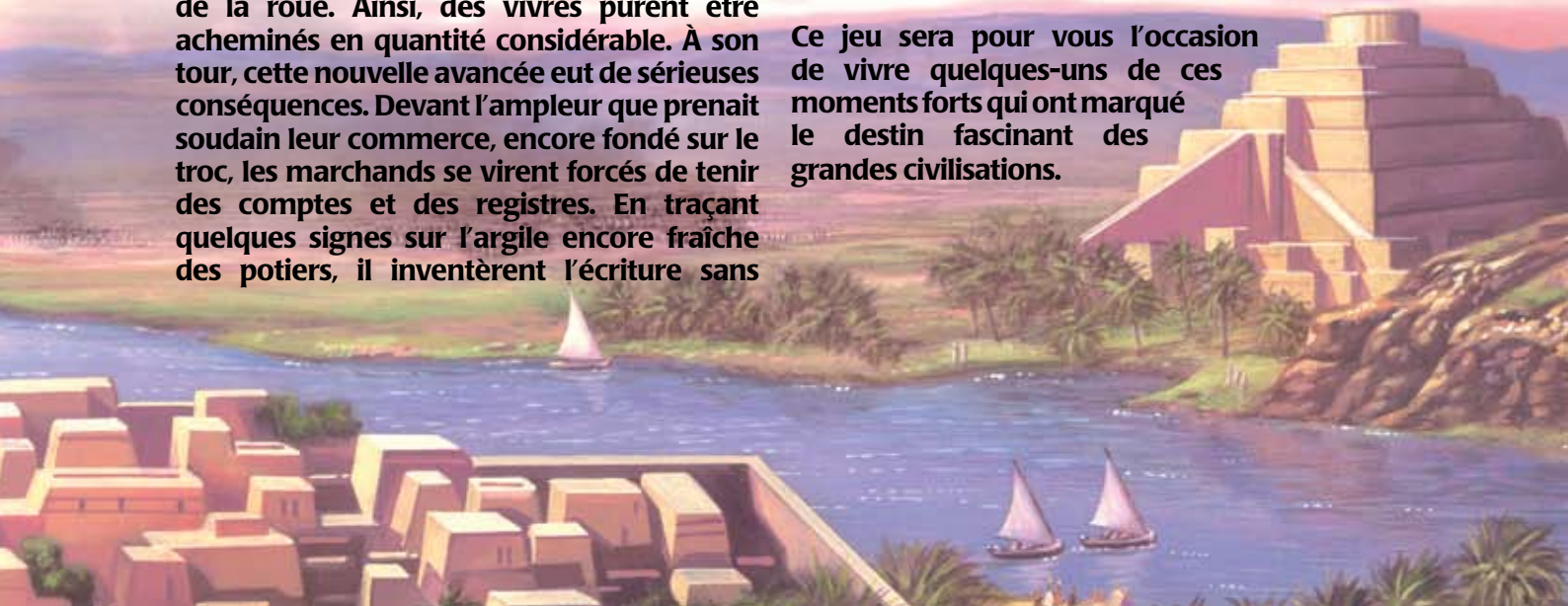
C'est aux alentours de 3000 av. J.-C. que voient le jour, sur les rives des deux fleuves, les premiers groupements de quelque importance. Bien vite, les fermiers sont tentés de prolonger leurs canaux et leurs systèmes d'irrigation vers l'intérieur des terres. Cette conquête de territoires aura des suites insoupçonnées. Premier défi à relever : celui du transport. Rapidement, les Sumériens, peut-être inspirés par la forme du tour de potier qu'ils ont mis au point, ont l'idée de fixer sous leurs chars de larges cercles de bois : c'est l'invention de la roue. Ainsi, des vivres purent être acheminés en quantité considérable. À son tour, cette nouvelle avancée eut de sérieuses conséquences. Devant l'ampleur que prenait soudain leur commerce, encore fondé sur le troc, les marchands se virent forcés de tenir des comptes et des registres. En traçant quelques signes sur l'argile encore fraîche des potiers, ils inventèrent l'écriture sans

même y penser, avant les Égyptiens. Avec les ans, scribes, commis et prêtres devinrent toujours plus nombreux.

Mille ans plus tard, ce fut la destruction de l'ancienne et opulente cité d'Ur ; le Babylonien Hammurabi tenait le pouvoir entre ses mains. De nouveaux royaumes virent le jour. Du nord déferlèrent les Hittites, et au cœur même de la Mésopotamie, les Assyriens, habitants de la ville d'Assur, l'emportèrent sur tous les autres. Sargon, leur roi, gouvernait un État immense ; Alexandre le Grand fut le premier, bien des siècles plus tard, à réunir un empire plus vaste encore.

Ainsi, au fil des siècles, se succédèrent les grandes dynasties. Mais de tout temps, c'est toujours au gré des victoires et des défaites que se firent les grands progrès de la civilisation. Nul doute que l'aventure fut passionnante – même si pour les vaincus, l'histoire sut aussi se montrer cruelle.

Ce jeu sera pour vous l'occasion de vivre quelques-uns de ces moments forts qui ont marqué le destin fascinant des grandes civilisations.



MATERIEL DE JEU

Plateau de jeu (deux faces : classique ou alternative)
 153 tuiles Civilisation (30 tuiles Population, 57 tuiles Temple, 36 tuiles Ferme, 30 tuiles Marché)

8 tuiles Catastrophe

6 monuments

4 bâtiments Civilisation (pour l'extension 1)

16 chefs (4 par dynastie, jetons de bois)

140 cubes Points de victoire (pour chacune des 4 couleurs, 20 petits cubes valant 1 point et 15 gros valant 5 points)

4 paravents (1 par dynastie)

1 sac (pour les tuiles Civilisation)

1 livret de règles du jeu

1 abrégé des règles



Population



Temple



Marché



Ferme



1 tuile Jonction



Ziggourat (extension 2)



Palais



Marché



Silo à grains



Bibliothèque

Socle Ziggourat (extension 2)



Roi



Marchand



Fermier



Prêtre



14 cubes Trésor (bois blanc)



PREPARATION

Avant la première partie, on assemble les **monuments** de manière à toujours associer deux couleurs différentes.



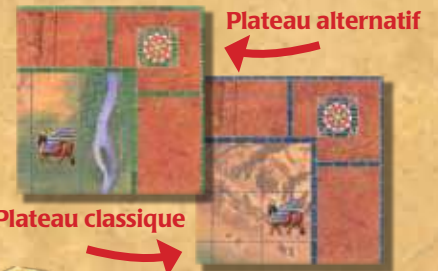
Avant de commencer la partie, les joueurs décident lequel **des deux plateaux** de jeu sera utilisé.

Pour débiter, la face bleue (classique) est conseillée.

Placez un **Temple** et un **Trésor** sur chacune des dix cases de la carte signalées par un sphinx ailé (14 cases pour le plateau alternatif).

Les tuiles Civilisation restantes sont mises dans le sac. Les joueurs disposent à côté du plateau les tuiles Catastrophe, la tuile Jonction, les monuments et les points de victoire.

Chaque joueur choisit **une dynastie**, représentée par un symbole, et prend les quatre chefs portant ce symbole, ainsi que le paravent correspondant. Il place ses chefs, ainsi que **deux tuiles Catastrophe**, devant son paravent. Chacun pioche ensuite **six tuiles Civilisation** dans le sac, et les place **derrière son paravent**, cachées aux autres joueurs.



Plateau classique

Plateau alternatif

ATTENTION

Aucun joueur ne s'attribue une couleur en particulier.

Chacun des joueurs utilise toutes les couleurs en présence, et n'est représenté que par le symbole de sa civilisation.

Les chefs, paravents, Trésors et tuiles Catastrophe non utilisés sont retirés du jeu.

Les quatre bâtiments Civilisation ne seront utilisés que dans la version étendue du jeu.



Derrière le paravent

BUT DU JEU

Chaque joueur a pour but de développer sa civilisation dans quatre domaines distincts : le peuplement, la religion, l'agriculture et le commerce (symbolisés respectivement par les tuiles Population, Temple, Ferme et Marché). Pour cela, les joueurs vont utiliser leurs chefs sur la carte, créer et étendre des royaumes, bâtir des monuments et résoudre des conflits, gagnant ainsi des points de victoire dans les quatre domaines. En fin de partie, on compare les domaines les plus faibles de chacun des joueurs. Le gagnant est celui qui compte le plus de points de victoire dans son domaine le plus faible.

Qu'est-ce qu'un royaume ? Qu'est-ce qu'un territoire ?

Durant la partie, des chefs et des tuiles Civilisation sont placés, face visible, sur des cases du plateau. Les cases occupées par une tuile Civilisation ou un jeton Chef qui se touchent par un côté, verticalement ou horizontalement (pas en diagonale), forment un **territoire**.

Si un territoire comprend au moins un chef, il constitue un royaume.

Un royaume peut aussi abriter plusieurs chefs, qu'ils appartiennent à un même joueur ou à des joueurs différents. Le royaume grandit par la pose de tuiles Civilisation ou de nouveaux chefs ; il peut être réuni à un autre royaume, ou, parfois, être divisé. Tant que tous les chefs présents dans un royaume sont de couleurs différentes, tout se passe bien. Mais dès que deux chefs de même couleur sont réunis dans un même royaume, il y a conflit.

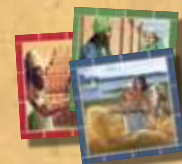


DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On choisit le joueur qui ouvre le jeu, puis chacun joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour, appelé « joueur actif », effectue, dans l'ordre de son choix, jusqu'à deux des actions décrites ci-dessous. À lui de choisir s'il s'agira de deux actions différentes ou identiques. Ces actions sont optionnelles, le joueur peut décider de n'en faire qu'une seule, voire de n'en effectuer aucune.

Actions possibles :

1. Placer, déplacer ou retirer un chef (voir page 4)
2. Placer une tuile Civilisation
Puis attribuer éventuellement un point de victoire (voir page 4)
3. Placer une tuile Catastrophe (voir page 5)
4. Échanger tout ou partie de ses tuiles Civilisation (voir page 5)



Sac

Une fois que le joueur actif a accompli ses actions, on vérifie si des points de victoire supplémentaires doivent encore être attribués grâce aux monuments. Le joueur a alors terminé son tour, et on passe au joueur suivant.

LES ACTIONS POSSIBLES SONT :

1. Placer, déplacer ou retirer un chef

Chaque joueur est à la tête d'une dynastie qui comprend quatre chefs : Roi (noir), Prêtre (rouge), Fermier (bleu) et Marchand (vert). On ne peut placer et déplacer que des chefs appartenant à sa propre dynastie.

On peut **placer** sur la carte un chef pris devant son paravent, **déplacer** un chef déjà présent sur la carte, ou même **retirer** du plateau un chef déjà présent (on le remet alors devant son paravent).

Conditions de pose :

Un chef ne peut être placé que sur une case vide.

Un chef doit obligatoirement être placé **dans le voisinage d'un Temple** (case adjacente dans le sens soit horizontal, soit vertical).

Un chef **ne peut pas** être placé sur un **fleuve**.

Un chef ne peut pas être placé sur une case qui réunirait deux royaumes. Cependant, il est possible de réunir par un chef des tuiles Civilisation, ou des territoires dépourvus de chef.

ATTENTION

En cours de partie, des tuiles Temple peuvent être retirées du jeu ou retournées. Lorsque le dernier Temple situé à proximité immédiate d'un chef disparaît, le chef est immédiatement repris par son propriétaire et posé devant son paravent.



Placer un chef ne rapporte aucun point de victoire... Mais il est impossible de gagner le moindre point de victoire si on ne possède aucun chef sur la carte !

2. Placer une tuile Civilisation (Puis attribuer éventuellement un point de victoire)

Au début de son tour, chaque joueur a six tuiles Civilisation derrière son paravent, à l'aide desquelles il va tenter d'étendre et de développer sa civilisation.

Une tuile Civilisation est toujours prise derrière le paravent et placée sur une case vide de la carte.

Les **tuiles bleues** (Ferme) ne peuvent être placées que sur les **fleuves**.

Les autres tuiles Civilisation (Marché, Population et Temple) **ne doivent pas** être placées sur les fleuves.

Une fois placée, une tuile ne peut plus être déplacée.

Une tuile Civilisation peut réunir deux territoires ou un royaume et un territoire sans conséquences.

Une tuile Civilisation peut réunir deux royaumes dans ce cas il faut poser dessus la tuile Jonction et vérifier que cela ne provoque pas de conflit (voir page 7).

Une tuile Civilisation ne peut pas réunir plus de deux royaumes.

Attribution d'un point de victoire

Pour qu'il y ait attribution d'un point de victoire, une tuile Civilisation doit avoir été placée dans un royaume. De plus, il faut se trouver dans l'un des cas suivants :

- Dans ce royaume se trouve **un chef de la même couleur que la nouvelle tuile Civilisation**. C'est le joueur à qui ce chef appartient qui remporte le point de victoire.
- Dans ce Royaume, aucun chef n'est de la couleur de la nouvelle tuile, mais il y a un **Roi** (chef noir). Dans ce cas, c'est le joueur à qui appartient le Roi qui remporte le point de victoire.

Aucun point de victoire n'est attribué :

- Si la tuile Civilisation a été placée dans un territoire, ou dans un royaume sans Roi et sans chef de sa couleur.
- Si la tuile fait la jonction entre deux royaumes (voir Conflit externe, page 7).

Juste après avoir placé leur tuile, les joueurs prennent leurs points de victoire et les placent **derrière leur paravent**. Les petits cubes valent 1 point, les gros 5 points. S'il y a lieu, les joueurs échangent cinq petits cubes contre un gros, de manière à laisser suffisamment de petits cubes disponibles pour le bon déroulement de la partie.



3. Placer une tuile Catastrophe

Au début de la partie, chaque joueur dispose de **deux** tuiles Catastrophe.

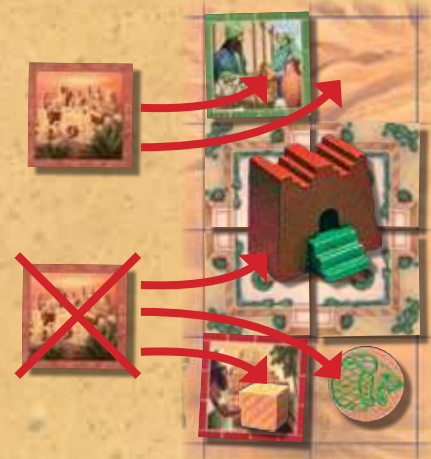
On place ces tuiles soit sur une **case vide**, soit sur une **tuile Civilisation**. Dans ce dernier cas, la tuile Civilisation recouverte est retirée du jeu, face cachée, et la tuile Catastrophe prend sa place jusqu'à la fin de la partie.

Une tuile Catastrophe **ne peut pas** être placée sur une case où se trouve un **Trésor**, un **monument** ou un **chef**.

Une tuile Catastrophe peut briser le lien qui unissait un chef aux tuiles Civilisation voisines. Le royaume peut donc se voir divisé en deux ou scindé en plusieurs territoires ou royaumes.

Une tuile Catastrophe peut aussi séparer un chef de son dernier Temple voisin, ce qui oblige le possesseur de ce chef à le reprendre.

Les tuiles Catastrophe **bloquent une case jusqu'à la fin de la partie** : elles ne peuvent être ni retirées, ni déplacées, ni recouvertes.



4. Échanger tout ou partie de ses tuiles Civilisation

Parmi les tuiles placées derrière son paravent, le joueur actif peut en écarter une ou plusieurs, face cachée, et les remplacer par de nouvelles tuiles piochées au hasard dans le sac. Les tuiles écartées sont aussitôt retirées du jeu.

Un joueur qui choisit de changer ses tuiles comme première action peut bien entendu utiliser ses nouvelles tuiles pour effectuer sa deuxième action.

LES ÉVÉNEMENTS (CONSEQUENCES DES ACTIONS)

Au terme de chaque action, on vérifie si on se trouve ou non face à un certain nombre d'événements, qui devront alors être résolus immédiatement. Ce n'est qu'une fois pris en compte tous les événements survenus qu'une action sera considérée comme terminée.

Les événements possibles sont les suivants :

1. Conflit interne, lié à un Temple (voir p. 6)
2. Conflit externe, lié aux Soutiens (voir p. 7)
3. Construction de monuments (voir p. 8)
4. Attribution de Trésors (voir p. 9)

1. Conflit interne (Temples), suite au placement d'un nouveau chef

Il y a conflit interne quand un joueur place un de ses chefs dans un royaume où se trouve déjà **un autre chef de même couleur**.

Le joueur à qui appartient le nouveau chef est l'attaquant, et celui à qui appartient le chef de même couleur déjà présent dans le royaume est le défenseur. Il n'est pas possible de retirer son chef avant le conflit pour éviter la confrontation.

Les deux joueurs vont tirer leur force **des Temples qui les soutiennent** (tuiles rouges) ; ils tentent donc d'en réunir un maximum de leur côté.

Attaquant et défenseur comptent d'abord les Temples voisins aux cases de leurs chefs concernés par le conflit. Il peut alors arriver qu'un Temple compte à la fois pour l'un et pour l'autre des joueurs. Ensuite, l'attaquant d'abord, le défenseur ensuite, peuvent prendre derrière leur paravent autant de Temples qu'ils le souhaitent et les placer devant eux en renfort. On ne peut ajouter des Temples qu'une seule fois (il est donc impossible de revoir ses renforts à la hausse par la suite).

Celui qui peut s'appuyer sur **le plus grand nombre de Temples l'emporte**. En cas d'égalité, le conflit est remporté par le **défenseur**.

Exemple :

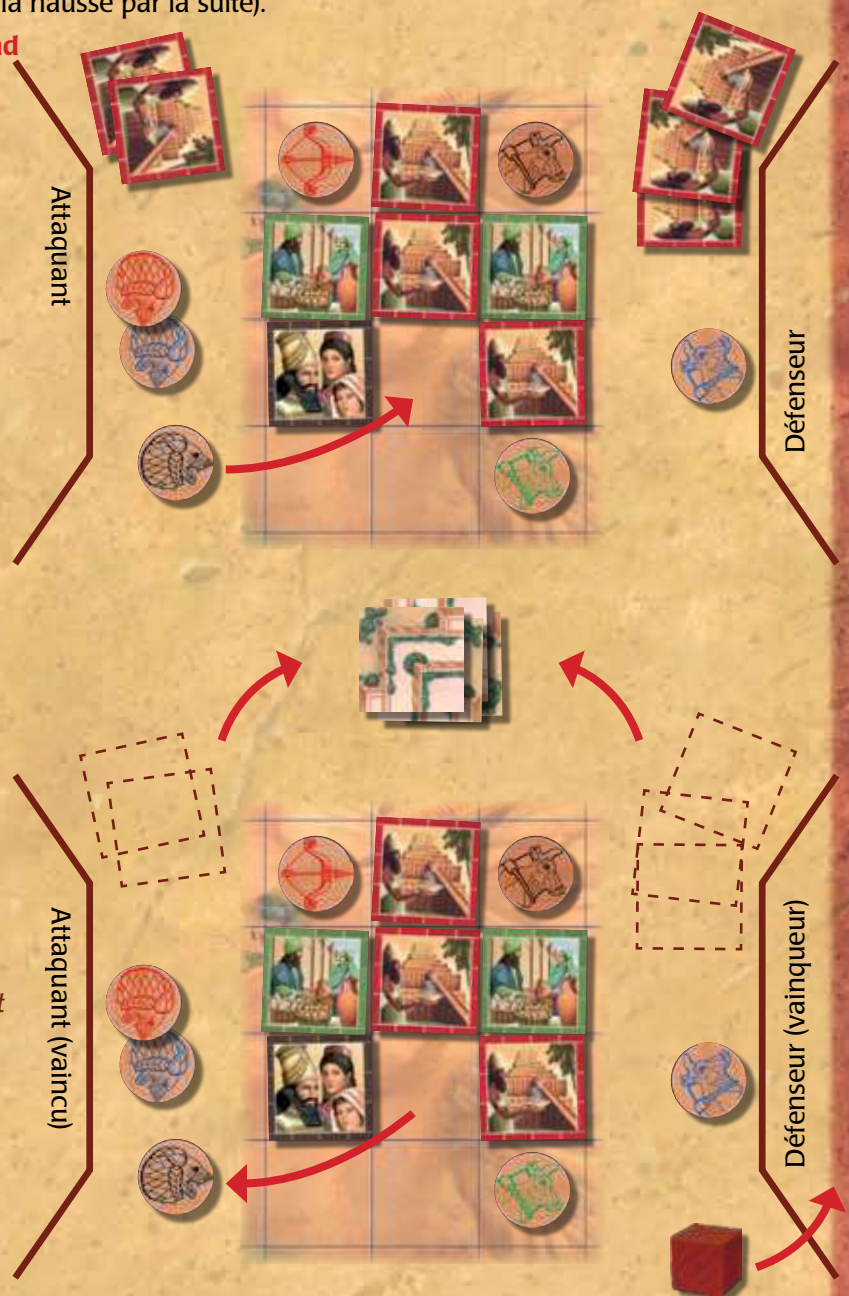
L'attaquant peut compter sur deux Temples voisins, le défenseur n'en a qu'un. L'attaquant ajoute deux Temples en renfort, le défenseur trois. Chacun des deux joueurs a un total de quatre Temples. Il y a égalité, c'est donc le défenseur qui l'emporte.

Le conflit interne : conséquences

- Le perdant doit retirer son chef du plateau et le reprendre.
- Le gagnant reçoit **un point de victoire de couleur rouge**.
- Tous les Temples supplémentaires amenés en renfort par les deux camps sont retirés du jeu, face cachée.

Suite de l'exemple :

Le défenseur gagne un point de victoire rouge. L'attaquant récupère son chef. Les Temples supplémentaires amenés en renfort par les deux camps (5 au total) sont retirés du jeu.



2. Conflit externe (Soutiens), suite au placement d'une tuile Civilisation

Il y a conflit externe quand, après la jonction de deux royaumes par la pose d'une tuile Civilisation, le nouveau royaume compte **deux chefs de même couleur**.

Il n'est pas possible de réunir **plus de deux royaumes** au moyen **d'une seule** tuile Civilisation.

Pour le placement d'une tuile Civilisation entraînant la réunion de deux royaumes, **aucun point de victoire n'est attribué**.

Sur la tuile Civilisation qui unit les royaumes, on pose une tuile Jonction jusqu'à la résolution de l'événement.

Dans le cas où la jonction ne crée pas de concurrence entre des chefs de même couleur dans le nouveau royaume ainsi formé, il n'y a pas de conflit, mais simplement naissance d'un grand royaume qui remplace les deux précédents.

Si le nouveau royaume réunit des chefs de la même couleur, un conflit éclate entre les joueurs concernés. Si les conflits qui se déclarent concernent plusieurs couleurs, le joueur actif décide dans quel ordre ces conflits seront traités. Il n'est pas possible à un joueur de retirer de lui-même son chef pour éviter le conflit.

Déroulement d'un conflit externe

Si le joueur actif choisit de traiter un conflit impliquant un de ses propres chefs, il sera automatiquement considéré comme l'attaquant. Sinon, parmi les joueurs concernés par le conflit, l'attaquant sera le joueur assis le plus près du joueur actif, dans le sens des aiguilles d'une montre. Attaquant et défenseur tirent leur force de Soutiens et chacun des deux camps cherche donc à en réunir le plus grand nombre possible.

Pour compter les Soutiens, on ne retient pas seulement les tuiles voisines à un chef, mais l'ensemble des tuiles du royaume qui portent la même couleur que ce chef, de son côté de la tuile Jonction.

Ensuite, comme pour le conflit interne, l'agresseur puis le défenseur peuvent piocher d'autres Soutiens derrière leur paravent et les placer en renfort à côté du plateau. On ne peut ajouter des Soutiens qu'une seule fois (il est donc impossible de revoir le nombre de ses Soutiens à la hausse par la suite). Celui qui peut s'appuyer sur le plus grand nombre de Soutiens l'emporte. En cas d'égalité, la victoire va au défenseur.

Exemple :

Deux conflits éclatent, l'un entre les Marchands (chefs verts), l'autre entre les Rois (chefs noirs). Le joueur qui a réuni les deux royaumes décide de traiter d'abord le conflit des Marchands. Lui-même n'étant pas impliqué dans le conflit, il désigne comme attaquant le lion, premier joueur impliqué assis à sa gauche.

Le joueur au lion vert compte un seul Soutien de son côté du royaume (un Marché), mais il apporte en renfort quatre autres tuiles Marché. Le défenseur compte deux Soutiens de son côté, et ajoute une autre tuile Marché, bien que cela ne change rien à l'issue du conflit. En effet, il souhaite en profiter pour se débarrasser de cette tuile et en piocher une autre. Au total, cinq Soutiens pour l'attaquant, trois pour le défenseur : l'attaquant a gagné.



Le conflit externe : conséquences

– Le perdant récupère son chef vaincu et ses Soutiens sont retirés du plateau, face cachée. Les tuiles placées en renfort par les deux camps sont écartées du jeu, face caché.

– Le vainqueur reçoit un point de victoire de la couleur du conflit pour le chef vaincu, ainsi qu'un point supplémentaire pour chaque Soutien retiré du plateau par le perdant. Les Soutiens pris derrière les paravents et placés en renfort ne font gagner aucun point.

– Dans le cas où ce sont deux Prêtres (chefs rouges) qui s'affrontent dans un conflit externe, une exception est faite à cette règle. Les Temples portant un Trésor et ceux voisins à d'autres chefs, **ne sont pas retirés du jeu**. Seul le Prêtre évincé et les tuiles effectivement retirées du jeu rapporteront des points de victoire.

Dès lors que des tuiles sont retirées du plateau, le royaume nouvellement formé peut se trouver à nouveau fractionné en plusieurs parties. Il est donc possible que des chefs visés au départ par un conflit dû à la jonction soient à nouveau séparés les uns des autres. Dans ce cas, le conflit disparaît. Mais les conflits qui restent d'actualité doivent à leur tour être résolus. C'est au joueur actif de déterminer l'ordre dans lequel ces conflits seront traités.

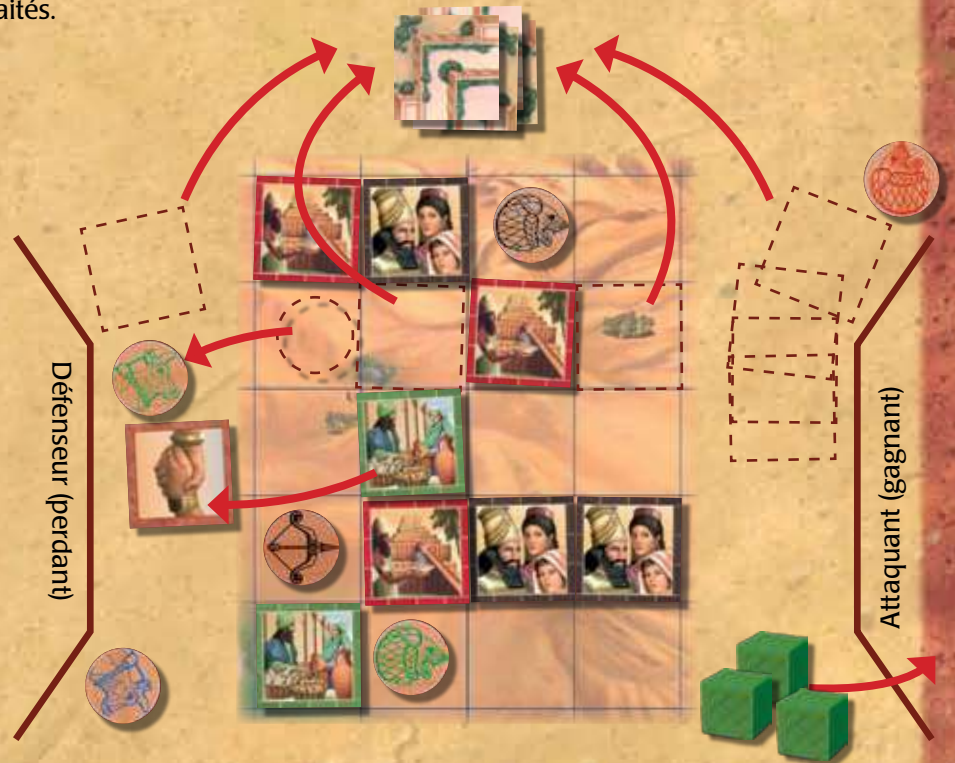
Suite de l'exemple :

Le perdant récupère son chef, et ses deux Soutiens quittent le jeu.

Les cinq tuiles apportées en renfort au total sont également retirées du jeu.

Le vainqueur gagne trois points de victoire verts (deux pour les deux tuiles Marché retirées du plateau et un pour le Marchand évincé).

Au terme du conflit, le royaume créé par la jonction est à nouveau séparé en deux parties. Le deuxième conflit repéré, celui qui opposait les deux Rois, n'a plus lieu d'être. On retire la tuile Jonction, et l'action est terminée.



Dès la fin des conflits, la tuile Jonction est enlevée du plateau.

3. Construction de monuments (suite au placement d'une tuile Civilisation)

La construction de monuments intervient lorsqu'en plaçant une tuile Civilisation sur le plateau, **le joueur actif forme un carré de quatre tuiles de la même couleur**.

À cet instant (et à cet instant seulement), le joueur a l'opportunité de construire un monument. S'il ne souhaite pas le faire, ou s'il laisse passer l'occasion, ni lui ni les autres joueurs ne pourront le faire par la suite.

Si le joueur actif décide de construire un monument, il lui faut retourner les **quatre tuiles de la même couleur** formant un carré sur le plateau. Sur ces tuiles retournées, il place l'un des monuments encore disponibles, au choix. Mais la couleur des tuiles retournées doit correspondre à l'une des deux couleurs du monument. Si aucun monument portant cette couleur n'est disponible, le joueur ne pourra pas placer de monument. Les quatre tuiles ne seront pas retournées, mais resteront face visible sur le plateau ; l'événement envisagé n'aura finalement pas eu lieu.

Dans le cas où la tuile Civilisation ayant permis de former un carré a aussi pour effet de créer un ou des conflits, on traitera les conflits avant la construction du monument. Ensuite, si le carré est resté en place malgré les conflits, le joueur actif pourra bâtir son monument.

Même retournées, les quatre tuiles conservent leur fonction de lien. Elles ne constituent donc pas une séparation entre chefs et tuiles Civilisation. Mais elles perdent leurs autres fonctions (servir de Soutien pendant un conflit, par exemple).

Une fois édifié, un monument ne peut plus être détruit.

Si le carré est constitué par quatre Temples, on procède comme suit :

- Dans le cas où un Trésor était placé sur l'un des Temples, on replace le Trésor sur la tuile retournée.
- Dans le cas où le Temple retourné était le dernier Temple voisin à un chef, celui-ci doit quitter le plateau et retourner à son possesseur.

Exemple :

Une fois retourné, le Temple prive le Fermier de la dynastie du buffle de son ultime appui. Ce chef retourne à son possesseur.

Monuments et points de victoire

À la fin de son tour, le joueur actif vérifie si un ou des chefs lui appartenant se trouvent désormais dans un royaume où s'élève un monument de la même couleur. Chaque fois que c'est le cas, **le joueur actif** (et lui seul) reçoit un point de victoire de la couleur en question. Rappelons que chaque monument réunit deux couleurs. Un même monument peut donc faire gagner deux points de victoire au joueur actif, un par couleur.

Suite de l'exemple :

À la fin de son tour, le buffle reçoit un point de victoire vert ; à la fin du sien, l'archer obtiendra un point de victoire rouge.



4. Attribution de Trésors (suite au placement d'un chef ou d'une tuile Civilisation)

Cette situation se présente lorsque le royaume, élargi par une tuile Civilisation ou par l'arrivée d'un nouveau chef, compte plus d'un Trésor à la fin d'une action. La plupart du temps, ceci se produit à la suite d'une jonction.

Le joueur qui contrôle dans ce royaume le chef des Marchands (qu'il s'agisse ou non du joueur actif) s'empare, à la fin de l'action en cours, de tous ces Trésors sauf un. Il est libre de laisser en place **le Trésor de son choix**, mais doit respecter quelques règles :

- jeu classique à 10 Trésors : il doit prendre en priorité les Trésors situés aux quatre coins du plateau.
- jeu alternatif à 14 Trésors : il doit prendre en priorité les Trésors situés en dehors des limites constituées par les fleuves.



Tant que le royaume ne compte aucun Marchand, les Trésors restent en place. Dès qu'un Marchand fait son apparition dans le royaume, il peut s'emparer du ou des Trésors.

Exemple :

Le lion (joueur actif), en plaçant la tuile Ferme, agrandit le royaume, qui comporte désormais deux Trésors. Tout d'abord, le buffle reçoit un point de victoire bleu lié à la tuile Ferme, car dans le royaume, c'est à lui qu'appartient le chef de cette couleur (Fermier). Ensuite, le lion prend le Trésor situé en haut à droite, car c'est à lui qu'appartient le chef des Marchands de ce royaume. Dans ce cas précis, il est forcé de prendre ce Trésor-ci, car le Temple sur lequel il est placé occupe l'un des coins du plateau de jeu.



ATTENTION

Chaque Trésor vaut un point de victoire, utilisable comme joker. En fin de partie, son possesseur pourra l'ajouter à la couleur de son choix pour équilibrer ses résultats (voir Fin de la partie et victoire).

Fin d'un tour

Lorsqu'un joueur a terminé ses deux actions, son tour est terminé.

Pour chacun de ses chefs présent dans un royaume comprenant un monument, il reçoit un point de victoire si le chef a la même couleur que l'une des deux couleurs du monument (voir page 9).

Enfin, il reconstitue son stock de 6 tuiles Civilisation, sans les montrer aux autres joueurs. Si d'autres joueurs possèdent moins de 6 tuiles à ce stade du jeu (voir Conflits), ils doivent eux aussi reconstituer leur stock.

FIN DE LA PARTIE ET VICTOIRE

La partie se termine si l'on est face à l'un des cas suivants :

- Lorsque l'un des joueurs termine son tour, il ne reste plus sur la carte qu'**un ou deux Trésors**.
- L'un des joueurs doit piocher des tuiles dans le sac, et il **n'en reste pas assez pour qu'il en ait à nouveau six**. Ce cas de figure peut se présenter soit au moment de reconstituer son stock de tuiles à la fin d'un tour, soit pour effectuer l'action « Échanger des tuiles Civilisation ». Le joueur concerné achève son tour, et le jeu est terminé.

Les joueurs retirent alors leurs paravents, classent leur points de victoire par couleur, et comptent leur points dans leur **domaine le plus faible**. Les Trésors (cubes en bois blanc) constituent des points de victoire joker, qui peuvent prendre n'importe quelle couleur, selon les besoins du joueur.

On compare alors les domaines les plus faibles de chaque joueur. Celui qui s'en sort le mieux dans son domaine le plus faible est le vainqueur de la partie. En cas d'égalité, c'est le deuxième domaine le plus faible qui sera pris en compte, et ainsi de suite s'il y a lieu.

Exemple :

Ici, c'est la dynastie de la poterie qui l'emporte.

En fin de partie, le joueur a pu utiliser ses Trésors de manière à avoir 11 points de victoire dans sa couleur la plus faible. Le lion est deuxième : en ajoutant ses Trésors à son domaine le plus faible, il n'obtient que 10 points pour les Fermes, comme d'ailleurs pour les Temples. Le buffle atteint aussi 10 points dans ses deux domaines les plus faibles (Population et Temple). Mais c'est le lion qui sera deuxième : en effet, dans son deuxième le plus domaine faible (Population), il obtient 12 points, tandis que le buffle n'en a que 11 (Ferme). Quant à l'archer, il n'a pas assez surveillé ses Temples ! Ses 6 points plus 3 Trésors sont insuffisants, et ce ne sont pas ses 22 points du côté de la Population qui le sauveront de la dernière place.

1.					
2.					
3.					
4.					

EXTENSION 1 : LES BÂTIMENTS CIVILISATION

Cette variante du jeu s'adresse uniquement aux joueurs confirmés. Elle rend le jeu plus dynamique et plus riche en rebondissements, en permettant de gagner bien plus de points de victoire. Cependant, elle requiert une excellente vue d'ensemble du jeu.

Construire des bâtiments Civilisation

On peut construire ces bâtiments lorsque la tuile Civilisation que le joueur actif vient de placer forme sur le plateau une ligne ou une colonne ininterrompue de 3 tuiles de même couleur (sens horizontal ou vertical).

À cet instant précis, le joueur actif peut construire un bâtiment Civilisation de la même couleur que les tuiles de la série. Il lui suffit pour cela de placer le bâtiment correspondant sur l'une des tuiles de cette série, au choix. Si un bâtiment a déjà été placé ailleurs sur le plateau, le joueur peut le déplacer et le mettre sur la nouvelle série qu'il vient de créer, dès lors que cette nouvelle « chaîne » est plus longue que la première. Dans le cas contraire, ou si les deux séries ont la même longueur, le bâtiment ne peut être déplacé.

Dans le cas où la nouvelle tuile Civilisation est également à l'origine d'un conflit, celui-ci doit être traité avant la construction du bâtiment. Si la série ininterrompue de trois tuiles est encore en place après le conflit, le joueur actif pourra y placer son bâtiment.

Exemple :

Le buffle place une tuile Ferme. Il peut maintenant, s'il le souhaite, placer le Silo à grains sur la nouvelle rangée de tuiles, plus longue que celle formée par le lion. Il est autorisé à prendre et déplacer le bâtiment.

Une fois érigé, un bâtiment Civilisation reste en place même si la série sur lequel il se trouve est réduite (y compris à moins de 3 tuiles). On ne peut pas poser une tuile Catastrophe sur la tuile où est installé un bâtiment Civilisation. La seule façon possible de déplacer le bâtiment est donc de l'installer sur une chaîne plus longue, constituée d'au moins trois tuiles alignées.

Exemple :

L'archer choisit comme première action une Catastrophe. Il place sa tuile Catastrophe près du Marché, détruisant ainsi une série ininterrompue de tuiles Marché. Mais le bâtiment du Marché lui-même reste en place. Pour sa deuxième action, le joueur choisit de placer une tuile Marché de manière à former une rangée de 3 tuiles sans interruption. S'il peut déplacer le bâtiment du Marché et le placer sur une tuile de sa série, c'est parce qu'il vient de créer cette série en plaçant une nouvelle tuile. Il n'aurait pas pu le faire si cette série avait été préexistante.

Points de victoire liés aux bâtiments Civilisation

À chaque fois qu'un joueur gagne un point de victoire suite au placement d'une tuile Civilisation, (grâce à un chef de la même couleur ou grâce à son Roi, voir page 4), il gagne un point de victoire supplémentaire, de la même couleur, si dans ce royaume se trouve le bâtiment Civilisation correspondant à la couleur de la tuile placée.



EXTENSION 2 : LA ZIGGOURAT

La Ziggourat est un monument spécial en forme de croix couvrant 5 cases.

La Ziggourat suit les mêmes règles de pose qu'un monument, si ce n'est qu'au lieu d'un carré, il faut, par la pose d'une tuile Civilisation, constituer une croix de 5 cases d'une même couleur (verte, rouge, noire ou bleue). Le joueur recouvre ces cinq tuiles par le socle de la Ziggourat et place la tour au centre.

La Ziggourat ne peut pas être détruite et est inamovible.

L'effet est le suivant : si un joueur a son Roi (chef noir) dans le royaume contenant la Ziggourat, il gagne, à la fin de son tour, un cube de la couleur de son choix.



Exemple :

Grâce à construction de la Ziggourat, le Roi au lion gagne, à la fin de son tour, un cube de la couleur de son choix.

GLOSSAIRE

Vous trouverez ici un bref aperçu des principaux termes employés dans le jeu Tigre et Euphrate :

Bâtiment Civilisation - Les quatre bâtiments Civilisation ne sont utilisés que pour l'extension du jeu. Ils peuvent être construits dès lors qu'en plaçant une **tuile Civilisation**, un joueur constitue une ligne ou une colonne de 3 tuiles de même couleur, sans aucune interruption.

Chef - Jeton rond portant le symbole d'une **Dynastie**. Il existe quatre sortes de chefs : les Rois (noirs), les Prêtres (rouges), les Fermiers (bleus) et les Marchands (verts).

Conflit - Dans un **royaume**, un conflit éclate lorsque sont en présence deux **chefs** de même couleur. On distingue **conflit interne** (Temples) et **conflit externe** (Soutiens).

Conflit externe - Ce type de conflit éclate quand, en plaçant une **tuile Civilisation**, un joueur réunit deux **royaumes**, et que le nouveau **royaume** ainsi formé comprend deux **chefs** de la même couleur. Chacun tente alors de réunir, dans son **royaume** d'origine, le plus possible de Soutiens, pour lui permettre de l'emporter.

Conflit interne - Ce type de conflit survient quand un nouveau **chef** est placé dans un **royaume** qui contient déjà un **chef** de la même couleur. Chacun tente alors de réunir de son côté le plus grand nombre possible de Temples (tuiles rouges).

Dynastie - Chaque joueur a le contrôle d'une dynastie, constituée de quatre chefs portant le même symbole. Symboles des quatre dynasties : l'archer, le lion, le buffle et la poterie.

Monument - Ce jeu comprend 6 monuments. Ces structures de bois constituées de deux couleurs différentes peuvent être bâties sur un carré formé par 4 **tuiles Civilisation** de même couleur. Avant de placer son monument, le joueur concerné retourne chacune des 4 tuiles concernées.

Royaume - Territoire où se trouve au moins un **chef**, quelle que soit sa couleur.

Territoire - Ce terme désigne un ensemble de **tuiles Civilisation** adjacentes les unes aux autres sur le plateau, dans le sens vertical ou horizontal. Si cet ensemble contient un **chef**, il ne s'agit plus d'un territoire mais d'un **royaume**.

Soutiens - On désigne ainsi les **tuiles Civilisation** qui portent la même couleur qu'un **chef** donné. (les tuiles rouges représentent les Soutiens d'un Prêtre, les tuiles vertes celles d'un Marchand, etc.).

Tuile Catastrophe - Au début de la partie, chaque joueur reçoit deux tuiles Catastrophe. Ces tuiles peuvent être placées soit sur une case vide, soit sur une **tuile Civilisation**. Dans ce dernier cas, la **tuile Civilisation** est retirée du jeu et remplacée par la tuile Catastrophe.

Tuile Civilisation - Il existe 4 types de tuiles Civilisation, que l'on distingue par la couleur : les Temples (cadre rouge), les Populations (cadre noir), les Fermes (cadre bleu) et les Marchés (cadre vert). Les tuiles bleues ne peuvent être placées que sur les cases correspondant aux fleuves. Les autres tuiles, au contraire, ne peuvent pas être placées sur un fleuve.

Tuile Jonction - On place provisoirement une tuile Jonction sur la **tuile Civilisation** qui a permis de réunir deux **royaumes** distincts. Lorsque les actions liées à cette situation sont achevées, la tuile Jonction peut être retirée.

Voisinage - Un **chef** se trouve dans le voisinage d'un Temple (tuile rouge) quand la case où il se trouve est adjacente à celle du Temple, dans le sens vertical ou horizontal. Ce voisinage peut être supprimé si l'un des joueurs supprime ou retourne la tuile représentant le Temple.

CREDITS :

Auteur : Reiner Knizia

Illustrations : illuvision.com · Tom et Ricarda Thiel

Composition/rédaction et maquette : Christian Hanisch

Conception de la boîte : Christine Conrad

Traduction : Patrick Moser

© 2009 Éditions du Matagot. 9 rue Lakanal F-75015 Paris. Tous droits réservés.

L'auteur et l'éditeur remercient les testeurs pour leurs encouragements et leurs précieux conseils. **Édition 1997** : Iain Adams, Chris Bowyer, Gunthart von Chiari, John Christian, Andrew Daglish, Chris Dawe, Paul Evans, David Farquhar, Martin Higham, Dieter Hornung, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Tina Köther, Chris Lawson, Alex Martell, Werner Müller, Andreas und Karen Seyfarth, Daniel Steel, Andreas Trieb, Jo Weigand, Clemens Wildemann, Hannes Wildner, Tony Wright. **Édition 2007** : Birgitt Anton, Roland Berberich, Sebastian Bleasdale, Alexander Dotor, Heiko Hezel, Oliver Hinz, Kevin Jacklin, Birger Krämer, Oliver Kuhn, Nicole Lehmann, Marcus Ludwig, Heiko Weber, Nicole Weidner