

MAUERBAUER

Un jeu de Leo Colovini

Matériel de jeu

- 30 tours en bois de 3 couleurs



- 60 maisons en bois de 5 couleurs



- 15 palais en bois de 5 couleurs



- 33 murs en bois



- 4 pions de score



- 2 dés Maison



- 60 cartes Guilde



- 1 dé Tour



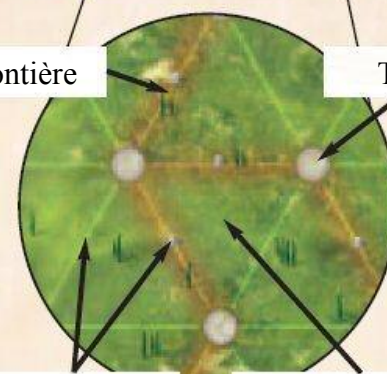
Plateau de jeu



Piste de score

Frontière

Tour



Murailles

Case Paysage

Les lignes rouges représentent les frontières des 3 pays représentés par leurs armes dans les coins du plateau. On peut poser des murs aussi bien sur les lignes vertes que sur les lignes rouges.

Préparation

Le plateau est posé au milieu de la table. Les tours, maisons et palais sont posés à côté du plateau. Les murs et les 3 dés sont aussi posés à côté du plateau. Les 60 cartes Guilde sont bien mélangées et on en distribue 6 à chaque joueur. Les cartes restantes forment une pioche face cachée à côté du plateau. Pour finir, chaque joueur prend un pion de score et le pose sur la case 1 de l'échelle de score du plateau de jeu.

But du jeu

La mise en place des murs sur le plateau va permettre de créer des villes. Les cartes Guilde indiquent aux joueurs les mesures qu'ils doivent prendre en matière d'urbanisme pour gagner des points. Lorsqu'une ville est fermée, on procède à un décompte et chaque joueur peut jouer 1 ou 2 cartes de sa main. Mais il faut savoir utiliser ses cartes lors des bons décomptes, car les joueurs à la traine peuvent se refaire en échangeant des cartes. Un bon constructeur de murs doit savoir attendre le bon moment pour l'emporter.

Déroulement du jeu

On choisit un premier joueur. À son tour, un joueur exécute les actions suivantes **dans l'ordre indiqué** :

- . **Construire des murs** : le joueur prend un mur de la réserve et le pose sur une ligne libre du plateau.
- . **Lancer les dés** : le joueur lance les 3 dés. En fonction du placement de son mur et du résultat obtenu, il peut maintenant placer 0, 1 ou 2 tours ainsi que 1 ou 2 maisons.
- . **Décompter** : si, en posant son mur, le joueur a fermé une ville, un décompte a lieu. Chaque joueur pioche ensuite 1 carte Guilde et les derniers joueurs peuvent échanger des cartes.
- . **Fin du tour** : le joueur donne les dés à son voisin de gauche.

ATTENTION ! Si un joueur lance les dés avant d'avoir posé un mur sur le plateau, il reçoit une pénalité et doit reculer d'une case sur l'échelle de score. Ensuite, il pose son mur et lance à nouveau les dés (il n'est cependant pas possible de reculer avant la case 1).

Construire des murs

Un mur peut être posé sur n'importe quelle ligne non occupée. Il n'est pas obligatoire de placer un mur à côté d'un autre mur déjà posé. Il est cependant interdit de poser un mur à l'intérieur d'une ville fermée.



Le joueur commence son tour en posant un mur de la réserve sur une ligne libre du plateau.



Plus tard dans la partie, le joueur pose le mur A et ferme ainsi la ville.

Lancer les dés



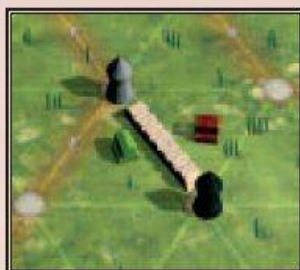
- . **Tours** : le dé Tour indique quelle tour le joueur **doit** poser à l'une des extrémités du mur qu'il vient de poser. Les tours sont posées sur les emplacements prévus à cet effet. Si, après cela, il n'y a pas de tour à la 2ème extrémité du mur, il doit en choisir une de la couleur de son choix dans la réserve et la poser à l'extrémité encore libre.

Si la couleur de tour n'est plus disponible, le joueur doit poser une tour d'une autre couleur encore disponible de son choix. Si le mur est posé entre 2 tours, le joueur ne lance pas le dé Tour.



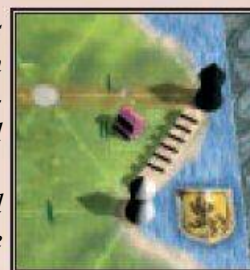
Le joueur lance . Il pose donc une tour noire à l'extrémité inférieure du mur. Comme il n'y a pas de tour à l'autre extrémité, il doit aussi en placer une. Il choisit une tour grise.

Maisons : les deux dés Maison indiquent quelles maisons le joueur va devoir placer sur les deux cases qui se trouvent de part et d'autre du mur. Si le mur a été posé sur le bord du plateau, le joueur lance quand même les deux dés et aura ainsi plus de choix. Si le joueur obtient le point d'interrogation, le joueur peut choisir librement la couleur. S'il n'y a plus de maison de la couleur obtenue au dé, le joueur choisit librement la couleur de la maison.



Gauche : le joueur a  et  sur les dés Maison. Il décide de poser la maison rouge à droite du mur. Il peut choisir la couleur de son choix pour la maison à droite, il se décide pour une maison verte.

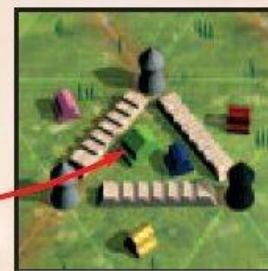
Droite : comme le mur a été posé sur le bord du plateau, le joueur ne pose qu'une seule maison.



Palais : si, dans une ville **fermée**, il y a 2 maisons de la même couleur, on les remet dans la réserve et on les remplace par un palais de la même couleur. Cela a lieu avant le décompte. S'il n'y a plus de palais de la couleur correspondante, les deux maisons restent à leur place.



Le joueur a fermé une ville et y a posé une maison verte. Il y a maintenant 2 maisons vertes dans la ville fermée. Les deux maisons sont retirées et immédiatement remplacées par un palais vert.



Décompter

Dès qu'un mur est posé de manière à ce qu'une ou plusieurs cases soient complètement entourées de murs, une ville est fermée et on procède à un décompte.

3 exemples de villes fermées :



Remarque : lorsqu'une ville a été fermée, elle ne peut plus être divisée (il est interdit de jouer des murs dans une ville fermée). Lorsqu'une ville contient plusieurs cases, on regroupe les maisons et les palais par couleur.

Les maisons de cette ville ont été regroupées par couleur pour faciliter le décompte.



Si une ville qui vient d'être fermée est adjacente (c'est-à-dire qu'elle a au moins un mur en commun) à une ou plusieurs villes fermées, le joueur **peut**, s'il le souhaite, **lier** l'une des villes voisines à la ville qui vient d'être fermée. Pour cela, il retire tous les murs qui séparent la nouvelle ville de la ville voisine choisie et les remet dans la réserve. Un joueur ne peut pas lier plus de deux villes entre elles.

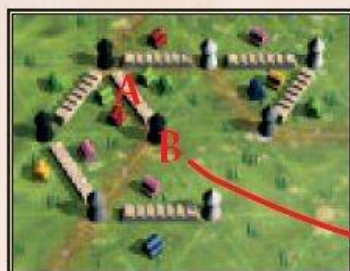


*Le joueur a posé le mur **A** et a fermé une ville. Il a 3 possibilités :*

- . il peut lier les villes 1 et 2 en retirant les murs **B** et **C** ;*
 - . il peut lier les villes 1 et 3 en retirant le mur **D** ;*
 - . il peut décider de ne lier la ville à aucune autre ville.*
- Tous les murs restent alors en place.*

Pour une meilleure vision des villes, les maisons et les palais ont été retirés dans cet exemple.

Remarque : si, avant un décompte, il y a des murs et des tours inutiles dans une ville fermée, on les retire immédiatement.



*La ville est fermée. Le mur **A** et la tour **B** sont retirés de la ville et remis dans la réserve.*



Ensuite, on procède au **décompte**. En commençant par le joueur qui a fermé la ville, les joueurs **doivent** jouer, chacun leur tour, 1 ou 2 cartes de leur main. Cela leur rapporte des points. Ensuite, les cartes jouées sont défaussées et chaque joueur pioche une carte. C'est-à-dire qu'un joueur qui a joué 2 cartes aura moins de cartes en main pour la suite du jeu.

À la place, un joueur peut aussi défausser une carte de sa main. Le joueur ne gagne alors aucun point mais peut repiocher 2 cartes.

Si la dernière carte de la pioche est piochée, on mélange les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

Le détail des cartes Guilde se trouve en fin de règles, page 6.

Lorsque tous les joueurs ont gagné leurs points et ont repioché leurs cartes, le joueur qui est dernier sur l'échelle des scores peut défausser autant de cartes de sa main qu'il le souhaite et en piocher le même nombre. Si plusieurs (ou tous les) joueurs sont derniers ex aequo, ils peuvent tous échanger des cartes avec la pioche (en commençant par le joueur dont c'est le tour et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre).

Jaune et Vert sont tous les deux derniers sur l'échelle des scores. Ils peuvent tous deux défausser autant de cartes qu'ils le souhaitent pour en repiocher le même nombre.



Fin du tour de jeu

Le joueur donne les dés à son voisin de gauche qui peut maintenant effectuer son tour de jeu.

Exemple de décompte

Le joueur A a fermé la ville X et un décompte impliquant tous les joueurs a donc lieu.



Les cartes Guilde sont décrites en détail en page 6 !

Le joueur A joue 2 cartes pour le décompte :



La ville fermée est composée de 7 cases exactement. A gagne 9 points.



Sur le plateau, il y a 5 tours qui ne sont pas dans des villes fermées et qui sont sur le bord de mer. A gagne donc 10 points.

Le joueur B ne joue qu'une seule carte :



Sur le plateau, il y a 6 murs qui ne bordent pas de villes fermées. B gagne 6 points.

Le joueur C joue 2 cartes :



Sur le plateau, il y a 4 villes fermées. C gagne 4 points.



Sur le plateau, il y a 6 maisons roses en dehors des villes fermées. C gagne donc 6 points.

Le joueur D joue 2 cartes :



Dans la région correspondant au blason dessiné, il y a 7 maisons en dehors des villes fermées, D gagne 7 points.



La ville X qui vient d'être fermée contient 7 tours, D gagne 7 points.

Fin du jeu

Dès que le dernier mur ou la dernière tour ou la dernière maison ou le dernier palais est construit, le jeu se termine.

Si avec la dernière pièce, une ville est fermée, elle est décomptée.

Si aucune ville n'est fermée au moment où la dernière pièce est posée, chaque joueur peut choisir une ville et jouer 1 ou 2 cartes et les décompter.

À ce moment, le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de cartes en main qui l'emporte. S'il y a encore égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Les cartes Guilde

Si la partie supérieure de la carte représente une case entourée de murs, la carte s'applique à la ville qui vient d'être fermée, et seulement à elle :



Si la ville fait exactement 1, 2 ou 3 cases, on gagne 6, 7 ou 8 points. Si elle fait 7 cases ou plus, on gagne 9 points.



Si la ville contient des maisons ou des palais de 2 ou 3 couleurs différentes, on gagne 4 points ; si elle contient 4 ou 5 couleurs différentes, on gagne 7 points.



Pour chaque tour de la couleur indiquée présente dans la ville, on gagne 2 points.



Pour chaque palais dans la ville, on gagne 1 point, les maisons ne rapportent rien.



Pour chaque palais de la couleur indiquée, on gagne 3 points et pour chaque maison de la couleur indiquée, on gagne 1 point.



Chaque tour de la ville, indépendamment de sa couleur, rapporte 1 point.

Si la partie supérieure de la carte a un fond vert, on prend en compte les éléments du plateau qui se trouvent à l'extérieur des villes fermées :



Pour chaque maison de la couleur indiquée qui se trouve à l'extérieur d'une ville, le joueur gagne 1 point.



Pour chaque maison à l'extérieur d'une ville dans la région correspondant au blason, on gagne 1 point.



Chaque tour sur une case Paysage à l'extérieur des villes rapporte 1 point.



Chaque tour sur une case Paysage à l'extérieur des villes et en bord de mer rapporte 2 points.



Pour chaque tour de la couleur indiquée à l'extérieur d'une ville, on gagne 2 points.



Chaque mur qui ne ferme pas une ville rapporte 1 point.

Cette carte n'appartient à aucune des catégories précédentes :



Pour chaque ville fermée sur le plateau, on gagne 1 point.

Règles v1.1 - 19 mars 2006

Traduction française : Loïc Boisnier

Mise en page :

Rody - <http://www.Jeux2Rody.com>

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Giuseppe Bai, Fabrizio Berger, Giuseppe Borziello, Marina Canciani, Alessandro Colovini, Federico Colovini, Dario De Toffoli, Giulia Franceschini, Stefano Mondini, Karl-Heinz Schmiel, Lucio Spampatti, Massimo Spampatti, Massimo Tonizzo, Hannes Wildner, Alex Weiß, Dario Zaccariotto, Stefania Zambenedetti, Gregor Abraham und ganz besonders auch diesmal bei Dieter Horning.



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder
Hans im Glück Verlag
Birnbauer Str. 15, 80809 München