

# EMPIRE PLATEAU



#Empire Plateau



@frances\_games642



@plateauboardgame



@Empire\_board



Empire Plateau



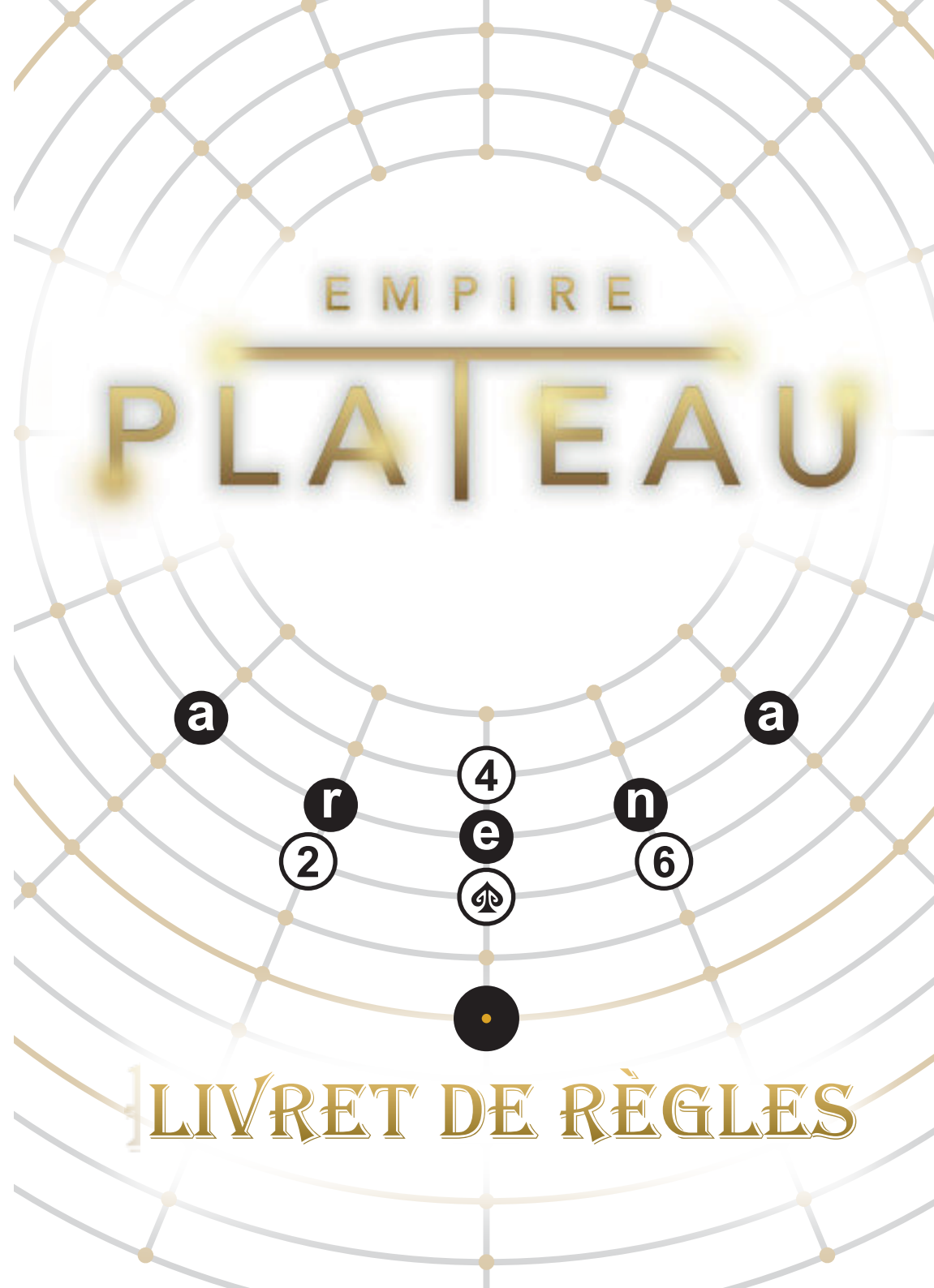
Empire Plateau Rules



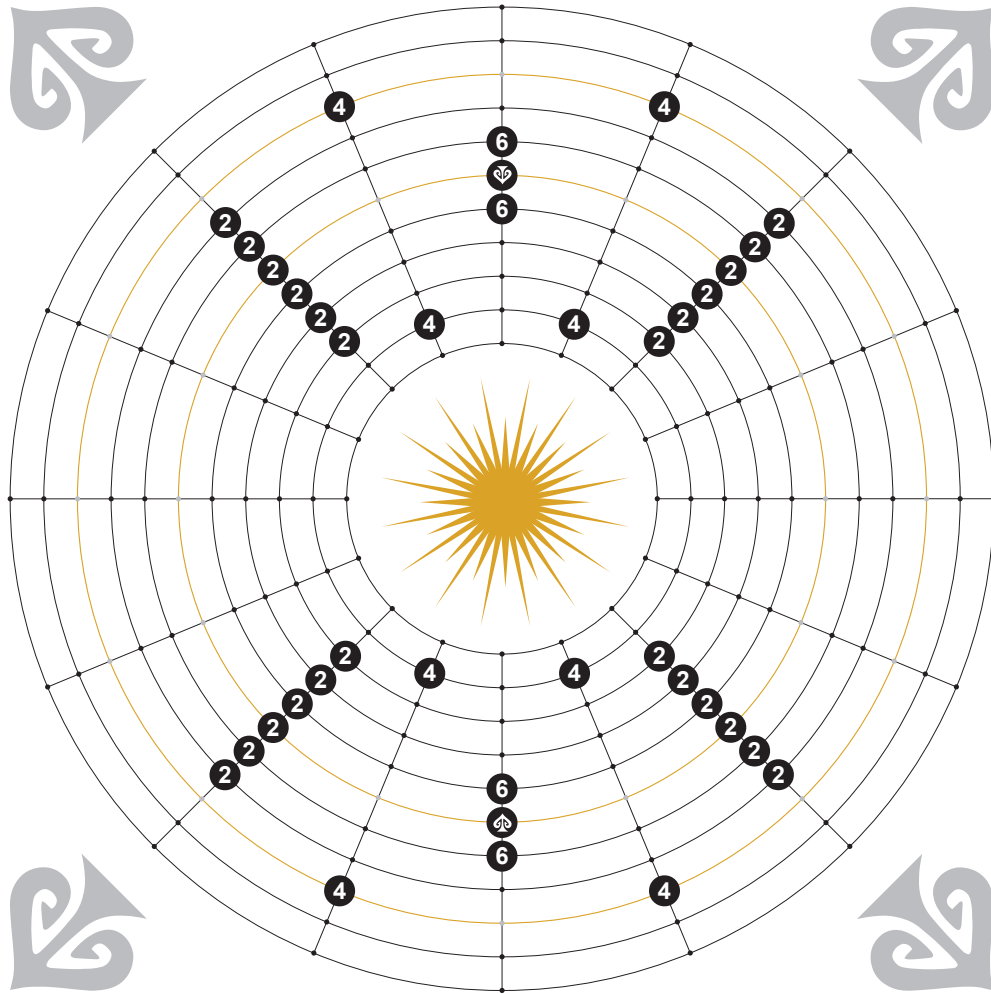
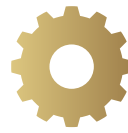
Ages  
**8+**

Players  
**2-4**

Time  
**15-60+ Mins**



LIVRET DE RÈGLES



## Déplacements des armées

- Vous contrôlez un Empire complet : composé de - 12 x 2, 4 x 4, 2 x 6 (petites armées) et 1 x armée emblématique.
- Le numéro de l'armée représente le maximum de déplacements qu'elle peut effectuer, par exemple 2 = 2 déplacements maximum, l'armée emblématique peut se déplacer jusqu'à 12 espaces.
- Vous devez vous déplacer d'un minimum de 6 espaces par tour et vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison d'armées pour effectuer votre déplacement.
- Les plus petites armées ne peuvent être déplacées que de 6 espaces maximum par tour.
- Cependant, un maximum de 12 déplacements peut être effectué si vous déployez l'armée emblématique.
- Toutes les armées se déplacent le long des lignes de latitude et de longitude indiquées sur le plateau.
- Les espaces entre les points sont comptés comme un déplacement.
- Un espace = déplacement d'un point à l'autre.
- Les armées peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction et changer de direction pendant leur déplacement - mais ne peuvent jamais se poser plus d'une fois sur le même point pendant le même tour.
- Chaque déplacement doit être compté à haute voix « 1, 2, 3 .... », etc.
- Le déplacement d'une armée se termine lorsque vous retirez vos doigts de cette armée.
- Annoncez « À toi de jouer » à votre adversaire pour indiquer que votre tour est terminé.

## Déplacements des armées

### Les 2

- Pour capturer une autre armée, les 2 doivent se déplacer en forme de L (voir le schéma ci-dessous). Contrairement à toutes les autres armées, les 2 ne peuvent pas capturer directement. Ce déplacement en L s'applique également à la conquête des bases d'autres Empires.

Autorisé

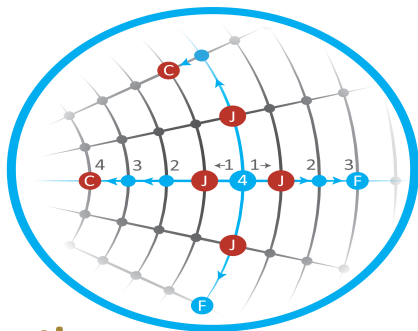


Interdit



## Les 4

- Les 4 ont la possibilité de sauter par-dessus n'importe quelle autre armée comme premier déplacement de leur tour avant de terminer leur déplacement.
- Les 4 ne peuvent sauter qu'une seule armée à la fois et cette armée doit être sur l'un des points directement à côté d'elles.
- Lorsqu'elles sautent, les 4 ne peuvent pas changer de direction en l'air et le saut et la réception comptent pour 2 déplacements. *J = saut, C = capturé et F = déplacement terminé.*



## Armée emblématique

- Vous pouvez vous déplacer jusqu'à un maximum de 12 espaces.
- L'armée emblématique ne peut être déplacée qu'une seule fois par tour, seule (de 6 à 12 espaces) ou avant ou après le déplacement des petites armées."
- Si l'armée emblématique est déplacée après l'une des petites armées, alors vos petites armées ne peuvent plus être déplacées pendant ce tour.

## Capter des armées

- Les armées capturées sont retirées du jeu (**voir la variante à 4 joueurs**).
- Pour capturer une armée adverse, il suffit d'atterrir sur le point qu'elle occupe et de la remplacer par la vôtre.
- Dès qu'elle capture une autre armée ou que sa position sur le plateau est déplacée, le déplacement de cette armée prend fin pour ce tour.
- La capture d'une base de l'Empire adverse s'appelle la conquête. C'est l'objectif du jeu.

## Limites

- Les armées ne peuvent pas traverser la zone délimitée en rouge au centre du plateau.
- Aucune petite armée ne peut traverser ou occuper la base de son propre Empire.
- Seule l'armée emblématique peut utiliser la base de l'Empire qui lui correspond tout au long de la partie.
- Les armées ne peuvent pas se déplacer en diagonale ou traverser un espace occupé.
- Cependant, les 4 peuvent sauter par-dessus d'autres armées (voir la règle des déplacements spéciaux pour les 4 qui sautent).



**Q : lorsque vous mobilisez les petites armées, doivent-elles être déplacées d'au moins 6 espaces ?**

R : non, vous pouvez déplacer une petite armée d'un seul espace et ensuite finir votre déplacement en mobilisant votre armée emblématique des 5 autres espaces nécessaires.

**Q : si je déplace une petite armée d'un seul espace, puis-je aussi déplacer l'armée emblématique de 12 espaces maximum ?**

R : non, cela ferait 13 déplacements. Donc, dans l'exemple donné, l'armée emblématique ne peut se déplacer que de 11 espaces au lieu de 12, car la petite armée a déjà utilisé un déplacement.

**Q : et si mon armée emblématique se déplace en premier, disons de 7 espaces, aurai-je alors la possibilité de déplacer les petites armées sur les 5 espaces restants pour obtenir un total de 12 espaces ?**

R : oui. Dans ce cas, vous pourriez déplacer les petites armées jusqu'à 5 espaces (comptés à haute voix comme 8, 9, 10, 11, 12) après avoir déplacé l'armée emblématique.

Rappelez-vous que les petites armées et l'armée emblématique ne doivent pas nécessairement être utilisées ensemble à chaque tour, mais pour utiliser plus de 6 déplacements, vous devrez déployer l'armée emblématique.

**Q : et si mon armée emblématique se déplace en premier, disons de 3 espaces seulement, puis-je ensuite déplacer les petites armées sur les 9 espaces restants ?**

R : non, vous ne pouvez déplacer les petites armées que jusqu'à 6 espaces à chaque tour. Donc, si l'armée emblématique se déplace en premier de 3, les petites armées ne peuvent se déplacer que jusqu'à 9 espaces à ce tour, mais pas plus ( $3 + 6 = 9$ ). Rappelez-vous également que l'armée emblématique ne peut pas être déplacée à nouveau pendant ce tour. Et aussi - les petites armées ne peuvent pas être déplacées à nouveau pendant le même tour si elles ont déjà été déplacées avant que l'armée emblématique ne soit déployée.

**Q : ok, donc si l'armée emblématique est déployée en premier et qu'elle se déplace de moins de 6 déplacements, est-il possible de recommencer le décompte de 1 à 6 pour les petites armées au lieu de continuer la séquence de décompte à partir du dernier déplacement de l'armée emblématique ?**

R : bien sûr, lorsque l'armée emblématique est déployée en premier avec un déplacement de 5 ou moins, lors de la mobilisation des petites armées par la suite, il peut être utile de simplement recommencer le décompte de 1 à 6, afin que 12 déplacements ne soient pas effectués par erreur.