

Paleo

2-4 joueurs dès 8 ans 30'

- ① Après avoir ouvert complètement le plateau, disposez les 2 raccords dans leurs emplacements.
- ② Disposez les 8 façades des Sanctuaires sur leurs emplacements, les blanches sur les emplacements rouges, et les noires sur les emplacements verts.
- ③ Positionnez 2 récifs blancs et 2 récifs noirs (récifs permanents) sur les rectangles bleus de l'île au centre du plateau.
- ④ Mettez les 4 pions Clés dans les emplacements du rebord du plateau derrière les Sanctuaires qui ont le même signe.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Paleo se joue en 4 points, ce qui va amener les joueurs à faire au moins 2 manches.

Chaque joueur prend 5 Explorateurs, 3 Mercenaires et 5 récifs, l'un prend les blancs/rouges et s'installe du côté du camp de base rouge, l'autre prend les noirs/verts et s'installe du côté du camp de base vert.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1. Positionnement des récifs

Au début de chaque manche, les joueurs posent leurs 5 récifs sur le plateau, ceux-ci vont garder leur position pendant toute la manche. Ces récifs vont permettre aux joueurs de se créer des protections à certains emplacements stratégiques et de gêner le déplacement des pions adverses. Leur placement est donc primordial pour le déroulement de la manche. (Un exemple de positionnement des récifs est donné sur la figure ci-contre)

Règles de pose des récifs

- Les récifs ne peuvent pas être placés à l'intérieur des traits bleu foncé qui entourent les îles des camps de base et les Sanctuaires. (A 2 joueurs, on peut mettre des récifs dans les camps avancés.)
- Un espace minimum de la taille d'un pion et demi doit être respecté entre 2 récifs ou entre un récif et un bord du plateau.
- Les joueurs doivent poser au moins 2 de leurs récifs dans leur moitié de plateau.

Ordre de positionnement des récifs: **Joueur 1** pose 1 récif **Joueur 2** pose 2 récifs
Joueur 1 pose 2 récif **Joueur 2** pose 2 récifs
Joueur 1 pose 2 récifs **Joueur 2** pose 1 récif

2. Positionnement des pions

Les joueurs positionnent comme ils souhaitent leurs 5 Explorateurs et 3 Mercenaires sur les cercles de leur camp de base. Ce placement est important car il va déterminer quels pions vont pouvoir être déplacés en premier et dans quelle direction.

Particularités des pions



Les Explorateurs

Les pions numérotés de 3 à 7 sont les Explorateurs. Ils peuvent récupérer les clés dans les Sanctuaires en rentrant dedans, et ouvrir la porte de Paleo en se mettant dessus. Ils ne peuvent pas capturer les pions adverses.



Les Mercenaires

Les pions numérotés 1, 2 et 8 sont les Mercenaires. Ils ne récupèrent pas les clés dans les Sanctuaires, et ne peuvent pas ouvrir la porte de Paleo, mais ils capturent les Mercenaires et les Explorateurs adverses en les touchant.

3. Déplacement des pions

A tour de rôle, les joueurs déplacent un de leurs pions. Le déplacement d'un pion s'effectue d'une pichenette dans n'importe quelle direction, le pion ne doit pas être poussé. Une fois déplacé, le pion pourra être re-déplacé durant la manche à partir de son nouvel emplacement. Les joueurs peuvent circuler autour du plateau de jeu afin d'être dans la meilleure position pour jouer leurs pions.

Capture

Lorsqu'un joueur touche un pion adverse (Explorateur ou Mercenaire) avec un de ses Mercenaires, le pion est capturé et sorti du plateau de jeu. Le joueur qui l'a capturé le met sur le rebord de son côté du plateau.

Lorsque un Mercenaire touche plusieurs pions adverses dans le même coup, il les capture tous, sauf si ces pions se trouvent dans leur camp de base, alors seul le premier pion touché est capturé (si ce pion ne peut être déterminé, on prend le plus proche du Mercenaire après le coup).

Remarques :

Si le Mercenaire touche un pion hors du camp de base et un pion dans le camp de base, il capture les deux.

- Un Mercenaire ne capture que les pions qu'il touche directement dans un coup où il est lui-même joué.

Rentrer dans un Sanctuaire

Pour qu'un pion rentre dans un Sanctuaire, il faut qu'il franchisse complètement la porte. Si le pion rentre et ressort du Sanctuaire par rebond, le pion est considéré comme étant entré.

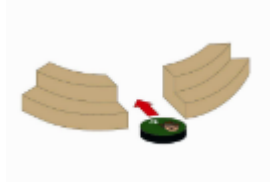


Le pion n'a pas entièrement franchi la porte du Sanctuaire.



Le pion a entièrement franchi la porte du Sanctuaire.

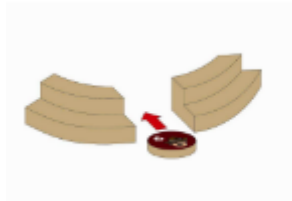
Rentrer dans un Sanctuaire opposé :



Lorsqu'un pion, Explorateur ou Mercenaire, rentre dans un Sanctuaire opposé, il peut être échangé contre un des pions précédemment capturés par l'adversaire. Ce pion ou celui échangé est replacé sur un des cercles de son camp de base.

Si le pion qui rentre dans un Sanctuaire opposé est un Explorateur, le joueur récupère en plus la clé présente dans le Sanctuaire, et place le pion qui la symbolise sur le rebord de son côté du plateau.

Rentrer dans un Sanctuaire de son propre camp :



Lorsqu'un pion, Explorateur ou Mercenaire, rentre dans un Sanctuaire de son propre camp, il est replacé sur un des cercles de son camp de base. Il n'y a pas d'échange possible, et pas de clé à récupérer.

Remarque :

Si un pion rentre dans un Sanctuaire opposé ou de son camp parce qu'il a été poussé par un pion adverse, les effets sont identiques à ceux exposés précédemment, même si le pion adverse est un Mercenaire (le pion est sauvé, il n'est pas capturé).

► Dans le tour où un pion se replace sur un cercle de son camp de base après être rentré dans un Sanctuaire, il ne peut pas être capturé (il ne se passe rien s'il est touché par un Mercenaire adverse).

Ouvrir la porte de la cité

Une fois qu'un joueur a récupéré les 2 clés dans les 2 Sanctuaires opposés, il peut aller ouvrir la Porte de Paleo. Pour cela, il doit amener un Explorateur sur la porte ronde au centre du plateau.

Remarque:

Si le joueur avait déjà un Explorateur positionné sur la Porte lorsqu'il récupère la dernière clé, il ouvre la porte.



Le pion n'a pas entièrement franchi la porte, la porte n'est pas ouverte



Le pion a entièrement franchi la porte, la porte est ouverte

4. Fin de manche

Il y a 2 manières de remporter une manche:

La première est de récupérer les 2 clés dans les Sanctuaires opposés avec des Explorateurs, et d'ouvrir la porte de Paleo avec un Explorateur. Cette victoire rapporte 2 points.

La seconde est de capturer avec ses Mercenaires tous les pions adverses, Explorateurs et Mercenaires. Cette victoire rapporte 1 point.

FIN DE PARTIE

Les joueurs font plusieurs manches jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne 4 points, il gagne ainsi la partie.

Entre les manches, les joueurs peuvent choisir de déplacer ou non leurs récifs sur le plateau.

REMARQUES GÉNÉRALES

- Tout pion expulsé du plateau de jeu est capturé par son adversaire.
- Si un pion est collé à un rebord ou à un récif, le joueur peut le décoller de l'épaisseur d'un pion avant de le jouer.