



12

PATROLS

SCOTT ALLEN GLYSZ

4
9
nano
games

ALBAN
VIARD
STUDIO
GAMES
PLUS



Capstone
Games

Vous êtes le Connétable du royaume. Envoyez 12 patrouilles de chevaliers et de soldats afin de protéger les 9 régions.

Matériel

9 cartes Région

3 dés à 6 faces blancs

3 cubes en bois blancs

3 dés à 6 faces jaunes

3 cubes en bois jaunes

3 dés à 6 faces bleus

3 cubes en bois bleus



Aperçu du Jeu

Tout au long de la partie, vous disposerez les cartes région en formant une grille de 3x3. Au fur et à mesure que vous formez la grille, ajoutez des patrouilles (dés ou cubes) entre les cartes afin de satisfaire à toutes les exigences de la rangée ou de la colonne. Vous remportez la partie en plaçant convenablement les 12 patrouilles.

Terminologie

- **Objet** : Un cube (représentant un soldat) ou un dé (représentant un chevalier).
- **Région** : Une carte.
- **Patrouille** : Une combinaison de zéro cube ou plus (soldats) et de zéro dé ou plus (chevaliers), placée entre deux régions. Chaque patrouille doit contenir au moins un objet (cube ou dé).
- **Royaume** : La grille de régions qui sera créée au cours du jeu. A la fin de chaque partie, le royaume s'étendra sur une grille de 3x3 avec 12 patrouilles (au total) à raison d'une entre chaque paire orthogonale de cartes.
- **Exigences** : Les nombres et/ou les symboles figurant sur chaque bord (Nord, Est, Sud et Ouest) d'une carte région, qui spécifient les conditions à réunir pour toutes les patrouilles (1 ou 2) dans cette direction.



Le nombre total d'objets dans cette direction est de 2.



Tous les objets dans cette direction sont de la même couleur.



Tous les objets dans cette direction sont de 2 couleurs différentes.



Tous les objets dans cette direction sont de 3 couleurs différentes.



La somme de tous les dés dans cette direction est de 2.

Remarque :

Les exigences figurant sur les bords des cartes situées vers l'extérieur de la grille de 3x3 ne sont pas à prendre en compte. Ainsi, dans l'exemple de la page suivante, en considérant que ces 3 cartes forment la rangée supérieure de la grille de 3x3 du royaume, l'exigence « somme=3 » figurant en haut des Wild Plains et l'exigence « 3 objets » figurant en haut du Lost Canyon sont ignorées.

Exemple d'une rangée de régions avec des patrouilles convenablement placées entre elles selon les exigences :



Précisions au sujet des icônes figurant sur les bords longs des cartes, de gauche à droite :

1. S'il y avait une icône sur le bord gauche des Wild Plains, elle serait ignorée puisqu'elle figurerait sur la bordure extérieure de la grille.
2. Il y a 3 objets à droite des Wild Plains (2 dés bleus et 1 cube jaune).
3. Il y a 1 objet à gauche de la Green Valley.
4. Les objets à droite de la Green Valley sont de 2 couleurs différentes.
5. La somme de tous les points des dés à gauche du Lost Canyon est de 6 (4 + 2).
6. S'il y avait une icône sur le bord droit du Lost Canyon, elle serait ignorée puisqu'elle figurerait sur la bordure extérieure de la grille.

Mise en Place

1. Lancez les 9 dés. Vous pouvez les regrouper par couleur.
2. Placez les 9 cubes à côté des dés.
3. Mélangez les 9 cartes région et disposez la pile face cachée.
4. Piochez 3 cartes région et exposez-les face visible en ligne.

Déroulement du Jeu

1. Placez l'une des cartes exposées sur un emplacement vide du royaume de 3x3, de manière orthogonalement adjacente à une carte déjà présente dans le royaume, face visible et droite (pas de rotation). **Remarque** : L'adjacence n'est pas requise pour la première carte, bien entendu.
2. Si vous le souhaitez, vous pouvez placer immédiatement un ou plusieurs objets (cubes et/ou dés) sur n'importe quel emplacement de patrouille inoccupé – tout espace vide situé entre deux cartes orthogonalement adjacentes – de manière à satisfaire aux exigences des cartes région du royaume. Toutefois, dès que vous complétez une rangée ou une colonne avec une carte, si certains des emplacements de patrouille y sont toujours inoccupés, vous devez les combler.
3. Reconstituez la ligne de cartes exposées avec la pile, puis répétez le processus à partir de l'Etape 1 à moins que toutes les cartes aient été déjà jouées ou que vous ne parveniez plus à satisfaire aux exigences des régions.

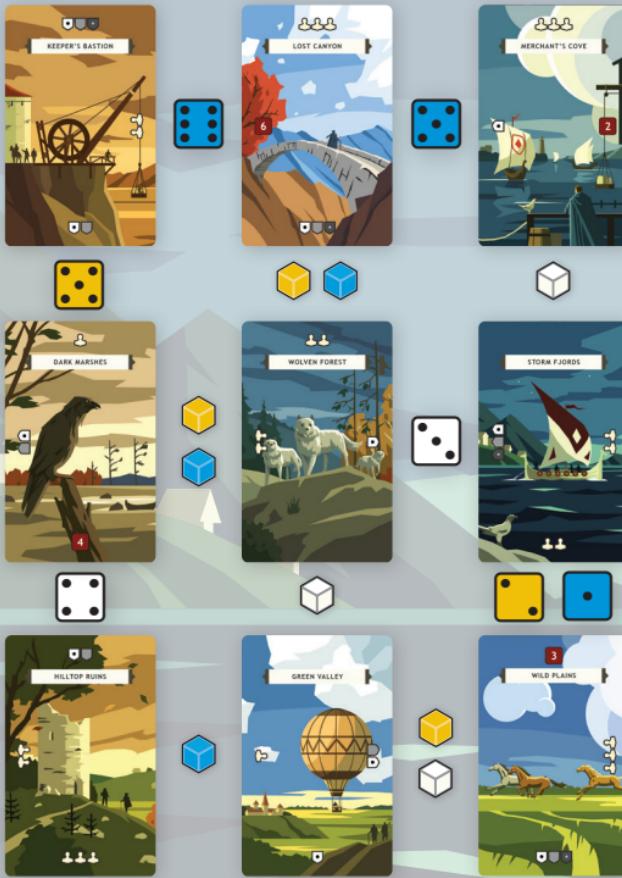
Remarques :

1. À tout moment, vous pouvez changer la valeur d'un dé qui n'a pas été joué en n'importe quelle autre valeur, en retirant du jeu un cube ou un dé non utilisé.
2. Une fois que les cartes et les objets sont placés, ceux-ci ne peuvent plus être déplacés.

Remporter la Partie

Vous devez disposer les 9 cartes et placer les 12 patrouilles convenablement (vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les objets).

Exemple d'une partie gagnante, les 12 patrouilles étant placées convenablement :



REMERCIEMENTS

Conception du Jeu : Scott Allen Czysz

Graphismes : Todd Sanders

Illustrations : Ilya Baranovsky

Edition des Règles : Nathan Morse, Stanislas Gayot