

COPENHAGEN

ROLL & WRITE



Concept et But du jeu

La cité danoise de Copenhague est traversée par de nombreux canaux et comporte de nombreux ports. L'un d'entre eux est connu sous le nom de « Nyhavn » (le Nouveau port) et est célèbre pour ses maisons colorées avec leurs murs à pignon qui longent le bord de l'eau.

Dans ce jeu, les joueurs doivent réussir à terminer au mieux les façades de leurs bâtiments. Avec l'aide des différentes couleurs obtenues lors des lancers

de dés, les joueurs choisissent et placent des tuiles Façade sur leurs bâtiments, de façon à construire des étages et à gagner de précieux points de victoire. De plus, ils peuvent débloquent des capacités spéciales pendant le tour des autres joueurs, et les utiliser afin de modifier les règles et obtenir ainsi de précieux avantages. Le premier joueur à atteindre 12 points de victoire déclenche le dernier tour de jeu et le joueur avec le plus de points de victoire à l'issue de ce dernier est déclaré vainqueur.

Matériel & Mise en place

• 1 bloc de joueur

• 5 Dés



• 1 bloc Façade

• 1 livret de règles



Placez une feuille du bloc Façade au centre de la zone de jeu et gardez les dés à portée de main à côté de cette dernière. Chaque joueur prend une feuille du bloc de joueur et la place devant lui. Chaque joueur se munit ensuite d'un stylo (*non fourni*) de façon à pouvoir écrire sur sa feuille tout au long de la partie. Pour finir, désignez aléatoirement un premier joueur, qui met une croix (X) sur la case premier joueur de sa feuille.



• bloc Façade



• Dés



• bloc de joueur



• Case premier joueur

• Le bloc de joueur

Case pour le premier joueur – Le joueur qui débute la partie indique qu'il est le premier joueur en mettant un X dans cette case.



Piste de score – A chaque fois que vous gagnez des points de victoire pour avoir complété des lignes ou des colonnes dans votre bâtiment, vous indiquez le nombre de points obtenus en inscrivant un X dans la case correspondante.



Pistes de capacités – Vous remplissez les différentes cases de ces pistes, de la gauche vers la droite en plaçant un X dedans. Dès que vous placez un X au dessus d'un bonus (+) ou d'une capacité (★), vous pouvez l'utiliser lors d'un de vos tours suivants afin d'obtenir un avantage. Vous pouvez utiliser les bonus pour obtenir de plus grandes tuiles Façade, tandis que les capacités vous permettent de modifier les règles du jeu en votre faveur.



Bâtiment – Vous dessinez les tuiles Façade que vous avez choisies sur le bloc Façade à cet endroit. En respectant les règles de dessin, vous devez réussir à construire au mieux la façade de votre bâtiment et essayer de compléter des lignes et des colonnes (*horizontales et verticales*). Chaque ligne ou colonne ainsi terminée vous octroie des points de victoire et certaines vous permettent même de débloquer un blason.

Blason – Vous pouvez débloquer un blason en complétant une ligne ou une colonne de votre bâtiment qui comporte un symbole blason. Vous pouvez ensuite immédiatement dessiner une tuile Façade d'une case sur votre bâtiment ou bien cocher deux cases sur une de vos pistes de capacités.



• Les Dés

Les différentes faces des dés correspondent aux couleurs des tuiles Façade disponibles sur le bloc Façade. La face blanche est un joker et peut remplacer n'importe laquelle des cinq autres couleurs.



• Le bloc Façade

Vue d'ensemble – Cette section rappelle les points de victoire octroyés aux joueurs pour chaque ligne et chaque colonne complétées sur leurs bâtiments, ainsi que les actions bonus disponibles lorsqu'un blason est débloqué.

Tuiles Façade – Ce sont les formes que les joueurs peuvent dessiner sur leurs bâtiments afin de compléter des lignes et des colonnes. Les formes situées sous le symbole infini (∞) peuvent être utilisées un nombre de fois illimité, tandis que les formes placées sous le X (\times) sont à usage unique et doivent être barrées après avoir été utilisées.



Déroulement de la partie

Copenhagen Roll & Write est divisé en plusieurs tours de jeu. A chaque tour, le premier joueur commence puis les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour de jeu est composé de trois phases:

1. Lancer le dé et choisir une tuile Façade
2. Dessiner la tuile Façade
3. Remplir une piste de capacités

Lors de votre tour de jeu, vous avez le droit d'utiliser autant de bonus et de capacités que vous le souhaitez, sous réserve qu'ils soient débloqués.

A la fin de votre tour, passez les cinq dés au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre, qui devient le joueur actif et lance à son tour les dés. La partie s'arrête à la fin du tour de jeu au cours duquel au moins un joueur a atteint ou dépassé **12 points** de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire en fin de partie est déclaré vainqueur.

Un tour de jeu en détails

■ 1. Lancer le dé et choisir une tuile Façade

Lancez les 5 dés puis, en fonction du résultat obtenu, choisissez une des tuiles Façade représentées sur le bloc Façade.

Lorsque vous choisissez une tuile Façade, vous devez respecter les règles suivantes:

- a. Vous devez posséder autant de dés que de cases composant la tuile Façade choisie, et ils doivent être de la même couleur que cette dernière.

Note: Vous avez le droit de prendre une tuile Façade qui comporte moins de cases que le résultat obtenu avec vos dés.

- b. La tuile Façade choisie doit être toujours disponible, c'est à dire qu'elle doit se trouver sous le symbole infini (∞) ou bien être placée sous le symbole X (\times) mais ne pas être barrée.

La face blanche d'un dé représente un joker et vous pouvez donc l'utiliser pour remplacer n'importe laquelle des cinq autres couleurs.

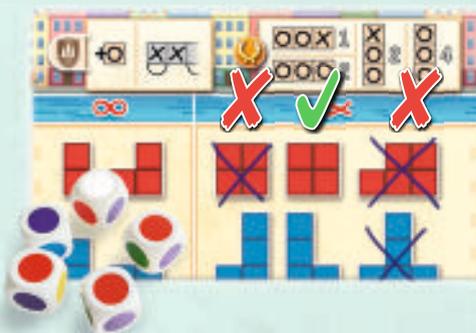
Si la tuile Façade que vous choisissez est située dans la colonne X, vous devez la barrer après l'avoir dessinée sur votre bâtiment. Cette tuile n'est désormais plus disponible et ne pourra plus être choisie pendant la partie.

■ 2. Dessiner la tuile Façade

Après avoir choisi une tuile Façade sur le bloc Façade, vous devez la dessiner sur votre bâtiment en respectant les règles suivantes.



Exemple: Le joueur a obtenu trois dés rouges. Il peut donc choisir une tuile Façade rouge de trois cases ou une tuile Façade rouge de deux cases.

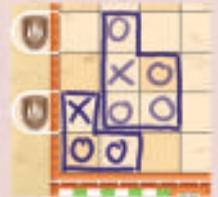


Règles de dessin:

- a. Avant de dessiner la tuile Façade sur votre bâtiment, vous pouvez choisir de l'orienter dans le sens de votre choix, sous réserve qu'elle ne déborde pas de la grille.
- b. Vous devez toujours dessiner la tuile Façade de façon à ce qu'au moins une de ses cases soit placée sur la rangée la plus basse du plateau ou directement au-dessus d'une autre tuile Façade. Il suffit qu'une seule case de la tuile soit placée au-dessus d'une autre tuile pour que le placement soit correct (*voir exemple ci-dessous*).



- c. Une fois que vous avez dessiné votre tuile Façade sur votre bâtiment, vous devez mettre un X dans l'une des cases de cette dernière. Les autres cases de votre tuile sont remplies avec des O. Vous pouvez placer le X sur la case de votre choix.



Gagner des points de victoire et débloquer un blason

Si en dessinant une tuile Façade vous réussissez à compléter une ligne ou une colonne de votre bâtiment, vous gagnez des points de victoire de la façon suivante:

Ligne:

1 point de victoire si la ligne complétée contient au moins un X.

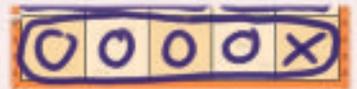
2 points de victoire si la ligne complétée ne contient **que** des O.

Colonne:

2 points de victoire si la colonne complétée contient au moins un X.

4 points de victoire si la colonne complétée ne contient **que** des O.

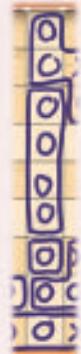
1



2



2

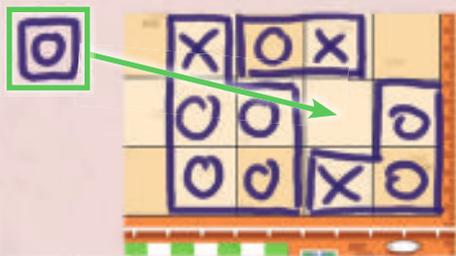


4

Débloquer un blason:

Vous devez également vérifier si vous avez réussi à débloquer un **blason** en dessinant votre tuile Façade. Pour débloquer un blason, vous devez compléter une ligne ou une colonne qui comporte un symbole blason à son extrémité. Si c'est la cas, vous devez barrer le symbole blason en question et immédiatement choisir une action spéciale:

- Vous pouvez dessiner une tuile d'une case dans votre bâtiment en respectant les règles de dessin habituelles et y inscrire un O. Si vous réussissez à compléter une ligne ou une colonne en dessinant cette case, vous gagnez immédiatement les points de victoire correspondants. Si vous débloquent un autre blason en dessinant cette case, vous pouvez immédiatement choisir une autre action spéciale.
- Vous pouvez remplir deux cases d'une de vos pistes de capacités, celle de votre choix. Vous n'avez cependant pas le droit de remplir deux cases sur deux pistes de capacités différentes.



3. Remplir une piste de capacités

Tous les autres joueurs (à l'exception du joueur actif) peuvent désormais choisir un des dés non-utilisés par le joueur actif lors de son tour et remplir la première case vide de la piste de capacités correspondante, en y inscrivant un X. Tous les joueurs ont le droit de choisir le même dé. S'il y a un dé blanc parmi les dés non-utilisés, tous les joueurs choisissent la piste de capacités de leur choix.

Si le joueur actif a utilisé tous ses dés lors de son tour de jeu, les autres joueurs ne peuvent pas remplir de case sur leurs pistes de capacités lors de ce tour.

Vous remplissez vos pistes de capacités de la gauche vers la droite, sans laisser de case vide. Si vous ajoutez un X au dessus d'un bonus (+) ou d'une capacité (☆), vous débloquent ce bonus/ cette capacité. Vous pouvez l'utiliser quand vous le souhaitez à partir de votre prochain tour.



Exemple: Le joueur actif a utilisé les trois dés rouges. Les autres joueurs peuvent maintenant choisir le dé jaune ou le dé violet et placer un X sur la première case vide de la piste de capacités correspondante.



débloqué



débloqué

Si vous réussissez à compléter entièrement une de vos pistes de capacités, vous gagnez immédiatement deux points de victoire.

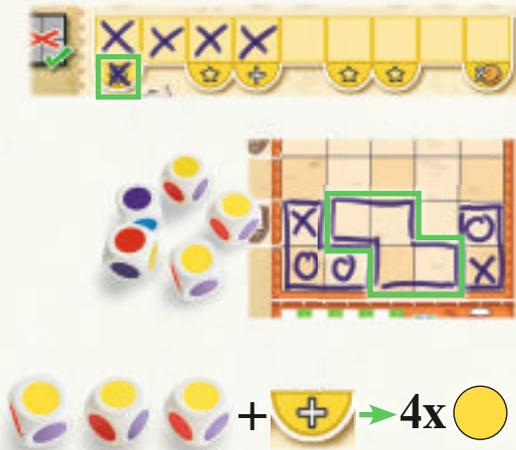
Lorsque vous utilisez un bonus ou une capacité, vous devez ensuite le (la) barrer et vous ne pouvez plus vous en servir de nouveau.



Bonus (+)

Vous pouvez choisir d'utiliser un de vos bonus débloqué afin d'augmenter le résultat de votre lancer de dés de 1 dans la couleur correspondante et pouvoir ainsi choisir une tuile Façade plus grande. Un bonus ne vous permet d'augmenter votre résultat que de 1 dans la couleur de la piste de capacités sur laquelle il est situé.

Important: Vous ne pouvez utiliser au maximum que deux bonus de la même couleur lors de votre tour de jeu.



Capacité (☆)

Les capacités vous permettent de modifier les règles du jeu et vous octroient donc un avantage. Vous trouverez une explication détaillée des capacités et du moment où vous pouvez les utiliser à la dernière page de ce livret.



Fin de partie

La partie s'arrête à la fin du tour de jeu au cours duquel au moins un joueur a atteint ou dépassé **12 points** de victoire. Une fois le tour terminé, les joueurs comparent leurs scores et le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le moins de cases vides sur son bâtiment (*c'est à dire des cases qui ne comportent ni de X ni de O*) qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Les capacités en détails (★)

Vous pouvez utiliser vos capacités lors d'un de vos tours de jeu. Après avoir utilisé une capacité, vous devez barrer le symbole étoile (★) correspondant sur la piste de capacités concernée. Vous pouvez vous servir de plusieurs capacités lors d'un même tour de jeu, sous réserve qu'elles soient toutes débloquées. Les capacités vous permettent de modifier les règles du jeu et d'obtenir ainsi un avantage:



Nouveau lancer – Avant de choisir une tuile Façade sur le bloc Façade, vous pouvez choisir de relancer autant de dés que vous le souhaitez. Vous pouvez utiliser cette capacité plusieurs fois lors d'un même tour pour relancer plusieurs fois vos dés, mais vous devez à chaque fois barrer un des symboles étoile sur la piste de capacités concernée.

Chaque joueur commence la partie avec deux capacités "Nouveau lancer" déjà débloquées. Ces dernières peuvent être utilisées dès le premier tour ou lors de n'importe quel tour suivant.



Nouveau choix – Vous pouvez choisir une tuile Façade du bloc Façade qui a déjà été barrée et la dessiner sur votre bâtiment. Vous n'avez pas besoin de barrer à nouveau la tuile après l'avoir dessinée sur votre bâtiment.



Changement de couleur – Vous pouvez choisir autant de dés de la même couleur que vous le souhaitez parmi ceux que vous avez obtenus et les placer sur la face de votre choix.



Pas de X – Lorsque vous dessinez une tuile Façade sur votre bâtiment, vous pouvez la remplir uniquement avec des O, sans avoir besoin de placer un X à l'intérieur.



Une case X – Vous pouvez dessiner une tuile Façade supplémentaire d'une case sur votre bâtiment, en respectant les règles de dessin habituelles. Vous devez par contre placer un X sur cette case. Vous pouvez utiliser cette capacité avant ou après avoir dessiné votre tuile Façade sur votre bâtiment.

Note: Vous pouvez utiliser les capacités "Pas de X" et "Une case X" ensemble afin de dessiner une tuile Façade d'une case qui comporte un O au lieu d'un X.



Grâce à sa capacité, le joueur transforme ses deux dés jaunes en dés rouges, de façon à pouvoir utiliser 4 dés rouges.

Règles pour deux joueurs

Changements lors de la Mise en place

Avant de commencer la partie, barrez une tuile Façade de quatre cases de chacune des cinq couleurs. Ces tuiles ne sont pas disponibles pendant la partie. Chaque joueur peut également remplir les deux premières cases d'une piste de capacités de son choix.

Changements pendant la partie

3. Remplir une piste de capacités

Le joueur non-actif peut choisir deux des dés inutilisés du joueur actif et remplir les cases des pistes de capacités correspondantes. Il a le droit de choisir deux dés de la même couleur, si possible.

est. 1989

