

# LANDcraft

Un jeu de **Christophe Coat**, avec l'aide de **Pascal Louvion**

Vous êtes envoyé(e)s par votre Dieu sur une planète aride, dans le but d’y créer la vie. En tant qu’apôtre, vous avez le pouvoir de construire des montagnes, des lacs, et des forêts, tout en respectant les jonctions entre les différents terrains... Vous pouvez même insuffler de l’air, et créer les premiers êtres vivants ! Mais vous comptez également faire votre maximum pour réaliser ce que votre dieu souhaite pour ce monde, en vous basant sur ses préférences habituelles, mais aussi sur un souhait qu’il vous a personnellement confié. Lorsque cette planète sera créée, quel apôtre sortira du lot ?

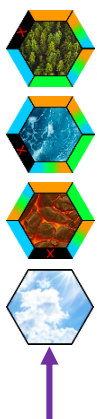
**Nombre de joueurs : 2-4. Âge minimum : 10 ans. Durée : 10-15 minutes par joueur.**

## Mise en place

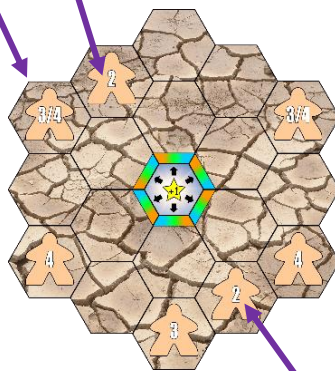
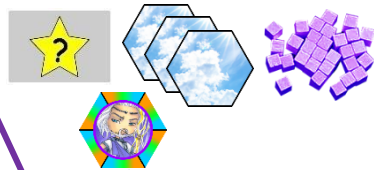
Voici un exemple de mise en place pour 2 joueurs :

Assemblez et déposez le plateau au centre de la table.

Déposez la carte « Souhait » ayant pour titre « Surpeuplé ». Puis, tirez 2 autres Souhaits au hasard. Si ces 2 Souhaits ont le même élément comme objectif (ex : « feu » + « feu »), retirez le dernier qui a été pioché, et tirez-en un autre à la place.



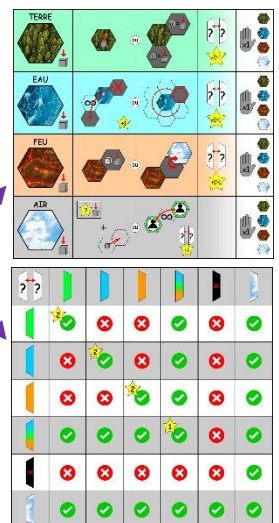
Mettez les points de victoire à disposition pour tous les joueurs.



- Chaque joueur doit :

- Choisir sa couleur.
- Piocher une carte « Souhait » au hasard. Ce Souhait ne doit être connu que de son propriétaire.
- Placer sa tuile « Apôtre » sur l'un des emplacements libres du plateau (en fonction du nombre de joueurs).
- Piocher 3 cartes « Terrain » face cachée (côté « air »). Ces Terrains ne doivent être connus que de leur propriétaire.
- Prendre ses 30 cubes « Population ».

Déposez les aides de jeu sur la table.



Mélangez les cartes « Terrain » face cachée (côté « air »). Tirez-en 3 au hasard, que vous déposez face visible. Faites une pile face cachée avec les Terrains restants, en sachant que :

- À 2 joueurs, il faut retirer 30 Terrains, et les remettre dans la boîte.
- À 3 joueurs, il faut retirer 15 Terrains.
- À 4 joueurs, il ne faut retirer aucun Terrain.

**Note :** laissez tout le reste du matériel (les cartes « Souhait » restantes, puis les tuiles « Apôtre » et les cubes « Population » non utilisés) dans la boîte. Vous n'en aurez pas besoin lors de votre partie.

## Liste du matériel

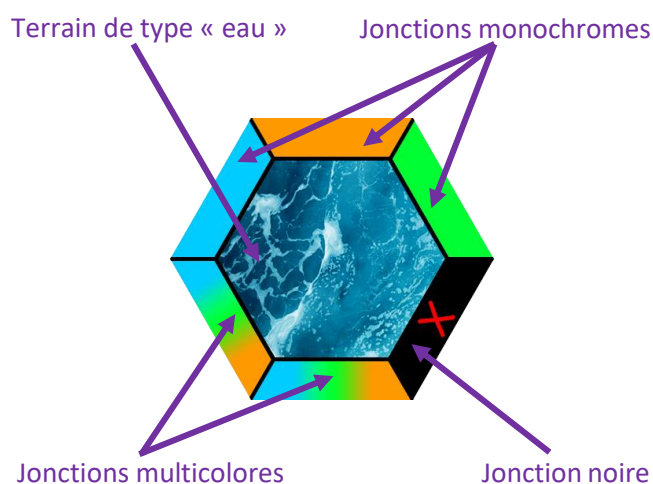
- 1 plateau.
- 14 cartes « Souhait ».
- 60 cartes « Terrain ».
- 48 pions points de victoire. 20 de valeur 1, 8 de valeur 5, 8 de valeur 10, 8 de valeur 25, et 4 de valeur 50.
- 4 tuiles « Apôtre » (1 par joueur).
- 120 cubes « Population » (30 par joueur).
- 2 aides de jeu.

## Tour de jeu

En début de partie, déterminez au hasard le premier joueur. Vous allez ensuite jouer à tour de rôle en sens horaire, en effectuant les 5 étapes suivantes :

### 1) Jouer un Terrain

Dans Landcraft, il y a 60 Terrains hexagonaux. Au recto, on trouve 20 Terrains de type « terre », 20 « eau », et 20 « feu ». Tous les versos des Terrains sont de type « air ». Chaque Terrain possède sur son recto 3 jonctions de couleurs monochromes (orange, vert, et bleu), 2 jonctions multicolores, et une jonction noire. Chaque Terrain possède une répartition unique pour ses jonctions, et les couleurs sont équilibrées entre elles au niveau de leurs répartitions. Voici le descriptif d'un Terrain de type « eau » :



Le joueur dont c'est le tour DOIT placer un Terrain de sa main, en choisissant le recto ou le verso. Le Terrain doit être placé autour de l'Apôtre du joueur, OU autour d'un Terrain où le joueur possède au moins une Population.

Important : après avoir effectué l'effet du Terrain (étape n°3 du tour de jeu), les jonctions du Terrain qui vient d'être placé doivent être « valides ».

### Les jonctions valides et « parfaites » :

- Orange <-> orange.
- Vert <-> vert.
- Bleu <-> bleu.
- Multicolore <-> multicolore.

Note : Ces jonctions parfaites rapporteront 1 ou 2 points lors de l'étape n°4 du tour de jeu.

### Les jonctions valides :

- Orange/vert/bleu <-> multicolore.
- TOUTES les jonctions peuvent être placées à côté de l'air.

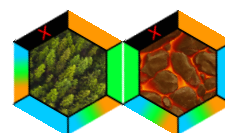
### Les jonctions « interdites » :

- Aucune couleur monochrome ne peut être placée à côté d'une couleur monochrome différente.
- Aucune jonction ne peut être placée à côté du noir (même une jonction noire), SAUF l'air.

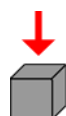
Une aide de jeu récapitule toutes ces jonctions :

| ?           | ? | Orange | Vert | Bleu | Multicolore | Noir | Air |
|-------------|---|--------|------|------|-------------|------|-----|
| Orange      | 2 | ✓      | ✗    | ✗    | ✓           | ✗    | ✓   |
| Vert        | ✗ | 2      | ✓    | ✗    | ✓           | ✗    | ✓   |
| Bleu        | ✗ | ✗      | 2    | ✓    | ✓           | ✗    | ✓   |
| Multicolore | ✓ | ✓      | ✓    | 1    | ✓           | ✗    | ✓   |
| Noir        | ✗ | ✗      | ✗    | ✗    | ✗           | ✗    | ✓   |
| Air         | ✓ | ✓      | ✓    | ✓    | ✓           | ✓    | ✓   |

Exemple : la jonction des 2 terrains ci-dessous est valide, et rapportera 2 points :



### 2) Déposer une Population



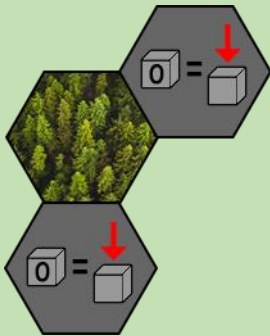
Le joueur dont c'est le tour DOIT déposer une Population sur le Terrain qu'il vient de placer.

### 3) Appliquer un effet du Terrain

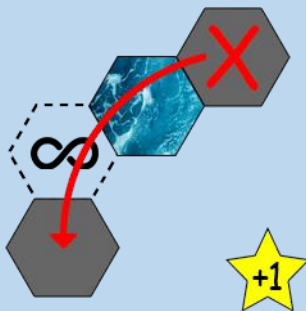
Le joueur dont c'est le tour PEUT appliquer UN des deux effets qu'offre le Terrain qu'il vient de placer. Voici le descriptif des différents effets :



Le joueur dépose une Population sur le Terrain qu'il vient de placer.

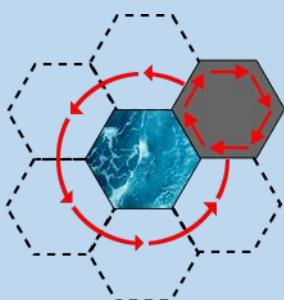


Le joueur dépose une Population sur 1 ou 2 Terrains adjacents au Terrain qu'il vient de placer. Ces Terrains adjacents doivent être vides de Population, OU en présence de Populations adverses uniquement. Cet effet ne permet pas au joueur de poser ses Populations sur des Terrains adjacents où il possède déjà une ou plusieurs Population(s).

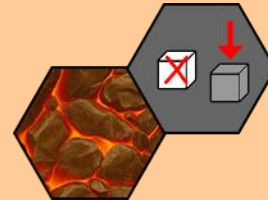


Le joueur déplace un Terrain adjacent au Terrain qu'il vient de placer, et il le dépose dans le voisinage de n'importe quel Apôtre ou de n'importe quel Terrain déjà présent en jeu. Le Terrain déplacé doit rester dans son sens d'origine et ne doit pas être pivoté. Les jonctions du Terrain déplacé doivent être valides avec son voisinage. Les Population qui étaient présentes sur le Terrain déplacé ne sont pas retirées, et elles sont replacées dessus. Cet effet ne permet pas de déplacer un Apôtre.

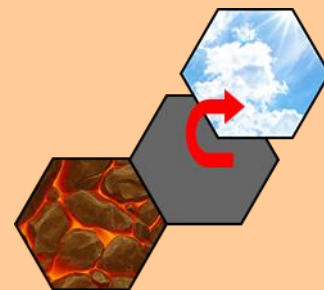
De plus, le joueur gagne 1 point.



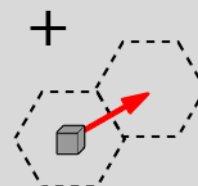
Le joueur déplace un Terrain adjacent au Terrain qu'il vient de placer, et il le dépose autour de ce même Terrain. Le Terrain déplacé peut être pivoté dans le sens de son choix. Les jonctions du Terrain déplacé doivent être valides avec son voisinage. Les Populations qui étaient présentes sur le Terrain déplacé ne sont pas retirées, et elles sont replacées dessus. Cet effet ne permet pas de déplacer un Apôtre.



Le joueur retire une Population d'un adversaire sur un Terrain adjacent au Terrain qu'il vient de placer. La Population est rendue à son propriétaire. De plus, le joueur place une Population sur ce même Terrain.

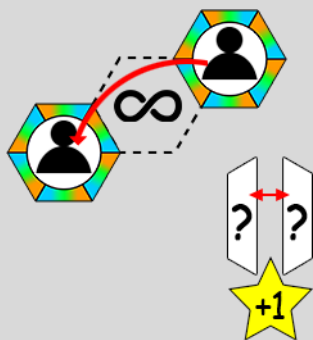


Le joueur retourne un Terrain pour le transformer en « air ». Les Populations qui étaient présentes sur ce Terrain ne sont pas détruites, et elles sont replacées dessus. Cet effet ne permet pas de retourner un Apôtre.



Le joueur place une Population devant l'un des 3 Souhaits face visible. Il est possible d'y avoir des Populations de joueurs différents devant les mêmes Souhaits. Il est également possible d'avoir plusieurs Populations d'un seul et même joueur devant un même Souhait. Les conséquences de ces Populations devant les Souhaits sont expliquées dans le paragraphe « Fin du jeu ».

De plus, le joueur PEUT déplacer N'IMPORTE laquelle de ses Populations dans l'un des Terrains adjacents au Terrain où se trouve cette Population.



Le joueur déplace son Apôtre dans le voisinage de n'importe quel autre Apôtre OU de n'importe quel Terrain déjà présent en jeu. Les jonctions de l'Apôtre déplacé doivent être valides avec son voisinage.

De plus, le joueur gagne des points avec les jonctions parfaites de son Apôtre.

Note : pour fluidifier la partie, dès que le joueur dont c'est le tour a joué l'effet de son Terrain, le joueur suivant peut commencer son tour.

#### 4) Gagner des points de jonction

Le joueur dont c'est le tour gagne potentiellement des points avec les jonctions parfaites du Terrain qu'il vient de placer. Les jonctions parfaites monochromes (ex : orange <-> orange) rapportent 2 points, et les jonctions parfaites multicolores rapportent 1 point.

#### 5) Piocher un nouveau Terrain

Le joueur dont c'est le tour pioche 1 Terrain, en choisissant l'un des 3 Terrains face visible, ou le premier Terrain de la pioche face cachée. Si le Terrain pioché est un Terrain face visible, il est remplacé par le prochain Terrain de la pioche, et déposé face visible.

### Fin du jeu

La partie se termine lorsque la pioche de Terrain est totalement vide (que ce soit la pile face cachée ou les 3 Terrains face visible). Chaque joueur aura ainsi effectué 12 tours de jeu, et les joueurs auront tous 3 Terrains en main (qui ne seront pas joués).

Les joueurs additionnent leurs points de victoire avec :

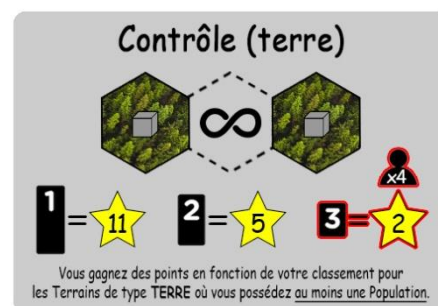
- Les points de jonction déjà gagnés.
- Les 3 Souhais face visible.

Les joueurs qui n'ont PAS placé de Population devant un Souhait ne gagnent PAS de point avec ce Souhait.

Les joueurs qui ont placé au moins une Population devant un Souhait qui comprend un système de majorité déterminent qui est en première, en seconde, et en troisième place par rapport à l'objectif du Souhait.

- À 2 et 3 joueurs, seules les 2 premières majorités rapportent des points. À 4 joueurs, il y a une troisième majorité à remporter (cette majorité est entourée par des contours rouges, comme sur l'illustration ci-dessous).
- En cas d'égalité pour une majorité, c'est le joueur qui a posé le plus de Population devant le Souhait concerné qui l'emporte.
- En cas d'égalité pour une majorité ET pour les Populations posées devant le Souhait, les joueurs concernés se partagent les points. Ils additionnent les points de la majorité concernée avec la ou les majorités suivantes (1 supplémentaire par joueur), et ils divisent le total en autant de joueurs concernés.

Exemple : pour le Souhait ci-dessous, 2 joueurs sont ex-aequo pour la première majorité. Ils additionnent les 11 points de la première majorité aux 5 points de la seconde majorité, pour un total de 16 points. Ils divisent ce total en deux, et ils gagnent donc 8 points chacun. Si c'est une partie à 4 joueurs, le troisième joueur gagne 2 points.



- Les Souhais secrets de CHAQUE joueur. Ces Souhais sont dévoilés et décomptés pour TOUS les joueurs. Les égalités sont partagées comme ci-dessus.
- Les bonus de proximité du soleil au centre du plateau : 1 point pour CHAQUE population sur tous les Terrains adjacents au soleil.

Le joueur qui possède le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de Population l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.