



CATHEDRAL

2 joueurs / à partir de 8 ans



COMPOSITION DU JEU:

- 1 plateau quadrillé (ville fortifiée) avec à son périmètre : les murailles
- 14 bâtiments en bois clair
- 14 bâtiments en bois foncé
- 1 cathédrale de couleur grise

Le but du jeu : disposer tous ses « **bâtiments** » à l'intérieur des **murailles**, tout en empêchant son adversaire d'en faire autant.

RÈGLE DU JEU:

Chaque joueur prend une série de bâtiments et joue l'un après l'autre. Celui qui a la couleur claire commence la partie en plaçant **la cathédrale** sur le plateau, où il le souhaite. Un coup consiste à placer **un bâtiment** n'importe où dans la **ville fortifiée** en respectant le quadrillage dessiné sur le plateau de jeu.

Si un joueur réussit à encercler une partie de la ville :

- > avec ses bâtiments
- > ou avec ses bâtiments et une partie de la muraille, **elle devient sa propriété.**

La cathédrale ne peut pas servir à délimiter une propriété.

Une propriété est une zone de jeu délimitée dans laquelle il n'y a aucun bâtiment adverse.

Si un joueur parvient à encercler :

- > un bâtiment, et un seul, de son adversaire,
- > ou la cathédrale,

la pièce est retirée du jeu et le territoire est déclaré conquis (nouvelle propriété du joueur).

On ne peut pas placer ses bâtiments dans une propriété de son adversaire.

On peut placer ses bâtiments dans sa ou ses propriétés.

Lorsqu'un joueur a placé tous ses bâtiments, il est déclaré vainqueur.

Cependant, lorsque les joueurs ne peuvent plus placer de bâtiments, la partie est terminée.

Dans ce cas, chaque joueur compte les carrés qu'auraient occupés dans la ville, les bâtiments qu'il n'a pas pu placer. Celui qui en compte le moins a gagné.