

Règle du jeu : Collaterra

1. MATÉRIEL

- **Bloc de grille de jeu** : grille de 5x5 cases (colonnes numérotées de 1 à 5)
- **Bloc de score**
- **8 x 5 crayons de couleur**
- **3 Dés "Colonnes"** : dés classiques à 6 faces.
- **3 Dés "Terrains"** : dés à 6 faces représentant les symboles suivants :
 - Eau ()
 - Arbre ()
 - Montagne ()
 - Champs ()
 - Village ()
 - Joker () : permet de choisir n'importe lequel des 5 terrains ci-dessus.

2. BUT DU JEU

L'objectif de Collaterra est d'accumuler le plus de points de victoire en aménageant votre territoire de la manière la plus stratégique possible. Vous devez optimiser le placement de vos forêts, rivières, montagnes, domaines et villages, tout en tirant profit des zones créées par vos voisins. Le gagnant est celui qui possède le score le plus élevé à la fin de la partie.

3. MISE EN PLACE

1. Chaque joueur reçoit une grille de jeu et un set de crayons de couleur.
 - Les joueurs peuvent choisir de jouer sur une grille numérique en scannant le qrcode présent au dos de la boîte.
2. Les joueurs s'accordent sur le niveau de difficulté de la partie. Le mode choisi détermine le nombre de dés à lancer à chaque tour :
 - **Mode Zen** : Lancez **3 dés « Colonnes »** et **3 dés « Terrains »**.
 - **Mode Classique** : Lancez **2 dés « Colonnes »** et **3 dés « Terrains »**.
 - **Mode Expert** : Lancez **2 dés « Colonnes »** et **2 dés « Terrains »**.

4. MONDE CONNECTÉ

Le jeu se joue idéalement en cercle.

- Le bord **gauche** de votre grille touche le bord **droit** de votre voisin de gauche.
- Le bord **droit** de votre grille touche le bord **gauche** de votre voisin de droite.

Les rivières, forêts, champs et voisinages de villages se prolongent d'un plateau à l'autre.

5. DÉROULEMENT D'UN TOUR

À chaque tour, un joueur lance les dés requis par le mode de jeu choisi. Chaque joueur doit former deux paires distinctes (1 dé « Colonne » + 1 dé « Terrain ») en utilisant le tirage de manière simultanée.

Le placement des terrains s'effectue en deux temps :

1. Au moment de former vos paires de dés, vous pouvez observer les grilles de vos voisins pour coordonner vos projets (forêts, rivières, villages, domaines).
2. Une fois vos paires choisies, chaque joueur dessine ses terrains simultanément de manière cachée. Il est strictement interdit d'attendre de voir l'emplacement précis choisi par un voisin pour ajuster le sien.

Règles de placement :

- **Le dé « Colonnes »** indique la colonne (1 à 5) où placer votre dé « Terrains » associé.
- **Le chiffre 6** est un **joker** : vous placez votre terrain dans la colonne de votre choix.
- **Obligation de construction** : tant que vous avez une colonne disponible correspondant à un dé « Colonnes », vous devez constituer une paire et placer un terrain. Vous n'avez pas le droit de renoncer à un placement pour garder une case vide ou parce que le terrain ne vous arrange pas.
- **Impossibilité de jouer (Colonne pleine)** : la seule exception à l'obligation de construction est l'impossibilité physique. Si la colonne indiquée par votre dé « Colonnes » est déjà totalement remplie (5 cases occupées), l'association est impossible.
 - Dans ce cas uniquement, vous ne placez pas le terrain associé à ce dé « Colonnes ».
 - Si les deux dés « Colonnes » désignent des colonnes pleines, vous ne placez rien ce tour-ci.

6. FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête immédiatement après un tour si l'une des deux conditions est remplie :

1. **Au moins un joueur a rempli totalement sa grille** (25 cases).
2. **Aucun joueur n'a pu jouer** avec le tirage de dés actuel.

7. COMPTAGE DES POINTS

À la fin du jeu, chaque joueur calcule ses points.



Village (La diversité)

Chaque village rapporte **1 point par type de terrain différent** présent dans les 8 cases qui l'entourent (horizontalement, verticalement et diagonalement).

- *Si le village est sur un bord gauche ou droit de votre grille, regardez les terrains de la colonne adjacente chez votre voisin.*
- *Si deux villages sont connectés orthogonalement (se touchent par un côté haut, bas, gauche ou droite), ils ne rapportent aucun point (0). Cette règle s'applique aussi si le village touche un village voisin sur le bord du plateau.*

Eau (La rivière)

Chaque rivière qui passe sur votre plateau vous rapporte des points (chaîne continue d'au moins 2 cases « Eau » connectées orthogonalement : haut/bas/gauche/droite). Les rivières peuvent être communes avec les plateaux voisins. Dans ce cas-là, chaque joueur concerné marque les points de la rivière au global.

Pour évaluer la longueur d'une rivière, vous devez compter les cases « Eau » qui la compose en utilisant le chemin le plus court pour aller d'une extrémité à une autre.

La règle de la crue (maximum 10 cases) : Une rivière doit être maîtrisée. Si la longueur totale de la rivière dépasse 10 cases (11 cases ou plus), elle provoque une inondation dévastatrice et rapporte 0 point !

Nombre de cases eau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11 et +
Points	0	2	4	7	10	13	16	19	22	25	0

Montagnes (La chaîne)

Vous gagnez **7 points** pour chaque colonne de votre grille contenant **au moins deux cases** « Montagne ».

Arbre (Les forêts)

Chaque forêt présente sur votre plateau vous rapporte des points (groupe continu d'au moins 2 cases « Arbre » connectées orthogonalement : haut/bas/gauche/droite). Les forêts peuvent être communes avec les plateaux voisins. Dans ce cas-là, chaque joueur concerné marque les points de la forêt au global.

Vous marquez **2 points par case** « Arbre » présente dans la forêt (celles sur votre grille + éventuellement celles connectées chez vos voisins).

Champ (Les domaines)

Chaque domaine présent sur votre plateau vous rapporte des points (groupe continu d'au moins 2 cases « Champ » connectées orthogonalement : haut/bas/gauche/droite). Les domaines peuvent être communs avec les plateaux voisins. Dans ce cas-là, chaque joueur concerné marque les points du domaine au global.

Un domaine de 2 cases « Champs » ou plus (voisins inclus) rapporte **6 points**.

Attention : Si un domaine a plus de 2 cases (3, 4, 10...), il ne rapporte toujours que 6 points. Chaque domaine doit être séparé des autres pour scorer individuellement.

MODE 2 JOUEURS : Territoire sauvage

Dans ce mode, vous ne jouez pas en face à face, mais au sein d'une étendue composée de 4 grilles. Deux sont habitées par vous, et deux sont des terres sauvages que vous allez explorer et façonner à tour de rôle.

1. MISE EN PLACE

Disposez 4 grilles sur la table pour former un carré (ou un cercle) connecté :

1. **Joueur A** (Votre grille personnelle).
2. **Terres Sauvages 1** (Grille vierge).
3. **Joueur B** (Grille personnelle de l'adversaire).
4. **Terres Sauvages 2** (Grille vierge).

Les connexions sont les suivantes :

- Le bord **Droit** de A touche le bord **Gauche** de Terres Sauvages 1.
- Le bord **Droit** de Terres Sauvages 1 touche le bord **Gauche** de B.
- Le bord **Droit** de B touche le bord **Gauche** de Terres Sauvages 2.
- Le bord **Droit** de Terres Sauvages 2 touche le bord **Gauche** de A.

2. LE JETON DE CONTRÔLE

Prenez un jeton (pièce, pion).

- **Face Pile** : le Joueur A contrôle Fantôme 1 / Le Joueur B contrôle Fantôme 2.
- **Face Face** : on inverse (A contrôle F2 / B contrôle F1).

3. DÉROULEMENT DU TOUR (Simultané)

1. **Lancer** : on lance les dés une seule fois pour la table (selon le mode choisi : Zen, Classique ou Expert).
2. **Construction (2 grilles chacun)** :
 - Vous remplissez **votre propre grille** (A ou B) avec 2 paires issues du tirage.
 - Simultanément, vous remplissez **la grille Terres Sauvages** que vous contrôlez ce tour-ci avec le *même* tirage (vous pouvez choisir des paires différentes).
3. **Rotation** : à la fin du tour, passez le jeton ou retournez-le pour indiquer que l'on change de grille de Terres Sauvages au prochain tour.

4. STRATÉGIE & SCORING

- **Guerre de Territoire** : puisque vous alternez le contrôle des zones sauvages, attendez-vous à ce que votre adversaire modifie vos plans sur les grilles neutres !
- **Fin de partie** : identique au jeu de base.
- **Points** : seuls les joueurs A et B calculent leur score. Les grilles de Terres Sauvages peuvent rapporter des points supplémentaires en cas de forêts, rivières ou domaines communs. Elles peuvent également rapporter des points de voisinages pour les villages des joueurs.