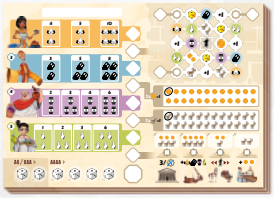
CORINTH

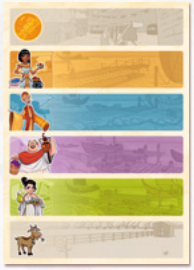
CONTENU DU JEU

1 carnet de feuilles de notes



Ce livret de règles

1 plateau port



9 dés blancs



3 dés jaunes



IDÉE DU JEU

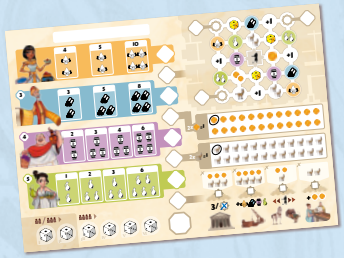
Une partie de Corinth retrace quelques semaines dans la vie d'un port antique. Vous y incarnez des marchands qui devront livrer des marchandises ou des chèvres pour se faire un nom et ainsi devenir incontournables...

À l'issue des 18 (à 2-3 joueurs) ou 16 (à 4 joueurs) tours que dure la partie on saura lequel d'entre vous aura laissé son empreinte et pourra récolter les fruits de son labeur.

MISE EN PLACE DU JEU







Placez le plateau port (1) au centre de la table, et donnez à chaque joueur une feuille de notes et un crayon (2). Déterminez un premier joueur de la manière qui vous convient et donnez-lui les 9 dés blancs (3). Les dés jaunes sont placés à côté du port pour le moment (4).

Chaque joueur commence la partie avec une pièce d'or et une chèvre (symboles encerclés sur la feuille).

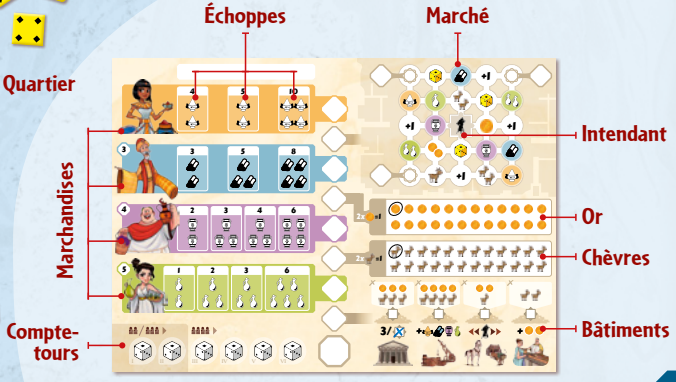
Dans une partie à 4 joueurs, chacun raye les 2 premières cases (les plus à gauche) du compte-tours sur sa feuille.







Feuille de notes



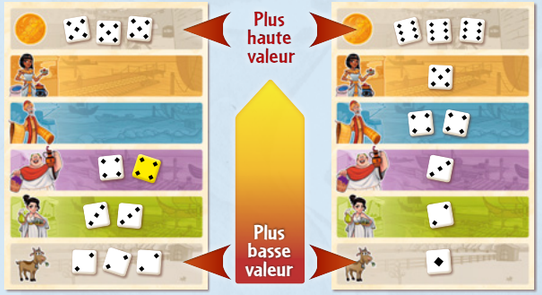
APPROVISIONNEMENT

Le premier joueur commence par cocher la case disponible la plus à gauche sur son compte-tour.

Il peut acheter jusqu'à 3 dés jaunes s'il le souhaite au prix d'une pièce d'or par dé (pour dépenser une pièce, il suffit de cocher un des symboles encerclés sur sa feuille). Il prend aussi les 9 dés blancs et lance tous ces dés.

Il trie alors les dés par valeur. Tous les dés de plus haute valeur sont placés sur le quartier Or du port. On répartit les autres dés sur les différents quartiers du port en mettant un groupe de dés par quartier, les plus faibles sur le quartier Chèvres puis en montant le long du plateau.

Exemples de placement des dés



Note : Les dés jaunes ne bénéficient qu'au premier joueur de chaque manche. Il existe un autre moyen de s'en procurer grâce à l'intendant (voir plus loin).

Note : Dans le cas improbable où tous les dés afficheraient la même valeur, bravo, vous avez gagné la partie et toutes les suivantes... Prenez une photo, postez-la sur les réseaux sociaux, encadrez-la dans votre salle de jeu et offrez cette boîte à un ami.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Note : Les règles pour deux joueurs sont légèrement différentes. Les ajustements à appliquer sont précisés à la fin de ce document.

Le premier joueur choisit un groupe de dés, les enlève du plateau et effectue l'action correspondante. Il peut ensuite s'il le souhaite construire un ou plusieurs bâtiments.

Après qu'il a joué son tour, s'il reste des dés jaunes sur le port, on les enlève.

Chaque joueur, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, procède de même.

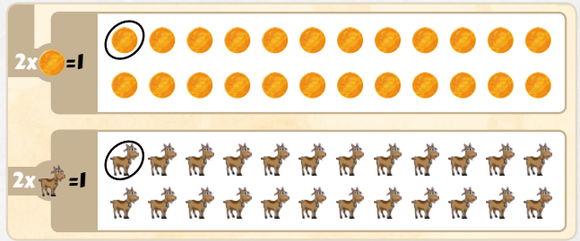
Note : Si un joueur ne peut effectuer aucune action avec les dés à sa disposition, il doit quand même choisir un groupe de dés et l'enlever du port. Si un jet de dés ne crée pas assez de groupes pour tous les joueurs, les joueurs lésés peuvent effectuer l'action « déplacer l'intendant d'un pas » en compensation (voir plus loin).

Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, tous les dés sont retirés du port. Si toutes les cases du compte-tour de tous les joueurs ont été cochées, la partie s'achève et on passe au décompte final. Sinon, le joueur à gauche du premier joueur récupère les dés blancs et devient le nouveau premier joueur. Il procède à la phase d'approvisionnement du port pour la manche suivante.

DESCRIPTION DES ACTIONS

Recevoir de l'or ou des chèvres

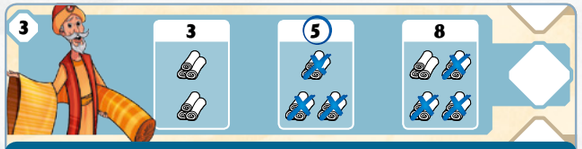
Lorsqu'un joueur choisit un groupe de dés sur le quartier Or ou le quartier Chèvres du port, il reçoit autant de pièces d'or ou de chèvres que le nombre de dés qui étaient sur la case (en encerclant autant de symboles correspondants sur sa feuille).



Livrer des marchandises

Dans les 4 autres quartiers du port, on peut livrer des marchandises dans les différentes échoppes. Lorsqu'un joueur choisit un groupe de dés sur un de ces quartiers, il peut cocher autant de symboles de ce quartier sur sa fiche que le nombre de dés qui étaient sur la case. Une fois qu'une échoppe est complète (tous les symboles y sont cochés), il peut aussi entourer l'emplacement au-dessus de la boutique, cela facilitera le décompte final.

Le premier joueur qui coche **tous les symboles** d'un quartier (sauf le orange) entoure également l'emplacement situé en haut à gauche de ce quartier. **Tous les autres joueurs** rayent cet emplacement. Ils peuvent toujours livrer des marchandises dans ce quartier, mais ne pourront pas prétendre au bonus, même s'ils finissent par y cocher tous les symboles.



Dans cette situation, avec 3 dés on peut compléter l'échoppe à 8 points puis celle à 3 points. On récupère aussi les 3 points de bonus de ce quartier puisqu'on est le premier joueur à y livrer toutes les marchandises. Joli coup !

Note :

- *L'ordre dans lequel on coche les symboles d'un quartier est libre (il n'est pas obligatoire de servir les échoppes dans l'ordre).*
- *Par contre, dans tous les cas, il est obligatoire de compléter une échoppe entamée avant d'en entamer une nouvelle.*

Déplacer l'intendant

Il est possible de déplacer l'intendant sur le marché **au lieu** de faire l'action du quartier dont on a pris les dés.

Dans ce cas, on **doit** déplacer l'intendant d'autant de pas que la valeur faciale des dés du groupe choisi.

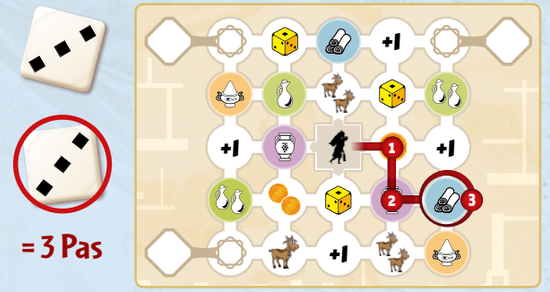
Il est possible de dépenser des pièces d'or pour moduler le déplacement de l'intendant : chaque pièce d'or dépensée permet d'ajouter ou de retirer un pas. Un bâtiment permet de faire de même (voir plus loin).

Note : Le nombre de dés dans le groupe n'influe pas sur le nombre de pas.

Pour déplacer l'intendant sur le marché, on dessine un chemin en traçant autant de traits que le nombre de pas, puis on entoure le symbole d'arrivée et on bénéficie de l'effet de ce symbole (voir plus loin).

Le premier déplacement se fait à partir du symbole central du marché (où l'intendant est représenté). Les déplacements suivants se font à partir du dernier symbole entouré. **Il n'est pas permis de repasser par un symbole déjà traversé ou entouré**.

Exemple de déplacement de l'intendant





Note : Si un joueur se retrouve dans la situation où il ne peut pas effectuer un déplacement complet avec l'intendant (pas assez de pièces d'or pour réduire le nombre de pas), il ne peut pas choisir cette action.

L'effet de l'intendant dépend du symbole entouré :



Cocher autant de symboles qu'indiqué dans le quartier correspondant.



Recevoir autant de chèvres ou de pièces d'or qu'indiqué.



Ajouter un dé jaune à **tous** ses lancers ultérieurs (dans la limite de 3 dés jaunes par lancer).



La première fois que vous encerclez un de ces emplacements, inscrivez dans la case correspondante autant de points que le nombre de zones entourées dans le marché plus un point par symbole "+1" entouré. Les deuxième ou troisième fois, inscrivez-y la somme du score précédent et des points que vous rapporte le déplacement entre la zone de décompte précédente et l'actuelle (voir l'exemple de décompte en fin de règles).

Construire des bâtiments

À la fin de son tour, après avoir effectué son action, un joueur peut construire un ou plusieurs bâtiments.

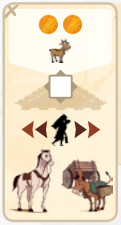
Pour construire un bâtiment, il faut dépenser les pièces d'or et/ou les chèvres indiquées au-dessus de ce bâtiment sur la feuille de note en rayant autant de symboles encerclés. Cochez la case correspondant au bâtiment choisi, ce qui vous donnera accès à son pouvoir :



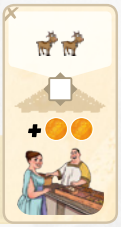
Temple - Pendant le décompte final, chaque bâtiment construit (y compris celui-ci) rapporte 3 points..



Entrepôt - Lorsque l'on effectue l'action "livrer des marchandises", on coche un symbole de plus dans le même quartier.



Étable - Lorsque l'on déplace l'intendant, on peut augmenter ou réduire le nombre de pas d'un ou deux gratuitement (combinable avec la dépense de pièces d'or).



Magasin - Lorsque l'on effectue l'action "recevoir de l'or", on prend 2 pièces supplémentaires.

DÉCOMPTE FINAL

Lorsque tous les joueurs ont agi lors de la dernière manche (toutes les cases sont cochées sur les compte-tours de tous les joueurs), chacun procède au décompte de ses points.

Ajoutez les points des échoppes complètes, les éventuels points bonus des quartiers complets, 1 point par tranche de 2 pièces d'or restantes, 1 point par tranche de 2 chèvres restantes, les points de l'intendant ainsi que les points du Temple s'il a été construit.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur à qui il reste le plus de pièces d'or gagne.

Si l'égalité persiste les joueurs ex-æquos se partagent la victoire.



Exemple de décompte dans une partie à 4 joueurs

AJUSTEMENTS POUR DEUX JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, le déroulement de la manche est modifié comme suit :

- Le premier joueur approvisionne le port
- Le premier joueur joue un tour puis les dés jaunes qui n'ont pas été pris sont retirés du port
- Le deuxième joueur joue un tour
- Le premier joueur joue encore un tour

On passe alors à la manche suivante en changeant de premier joueur.

CRÉDITS

Auteur : Sébastien Pauchon

« Yspahan le jeu de dés... cela faisait longtemps que j'avais ce titre potache en tête, et même si aujourd'hui le jeu s'appelle Corinth, j'aimerais remercier toute l'équipe de Days d'avoir cru en ce projet. Reste une question épineuse, que fait-on avec 9 dés identiques ? »

Illustrations : Julio Cesar

Graphisme : Cyrille Daujean

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.