

RIXE MARSEILLE

REGLE DU JEU

2 A 5 JOUEURS



- RIXE MARSEILLE -

RÈGLES DU JEU

1. APERCU DES ELEMENTS

- PIECES D'ARMEE :

Les équipes sont au nombre de 5. Chaque équipe possède 30 obélisques, 15 pions dont la forme dépend de l'équipe et 1 bonne mère.

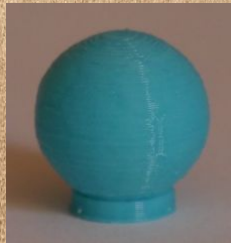
"Pastis"



"Goéland"



"OM"



"Pétanque"



"Savon"



1 Armée

3 Armées

5 Armées

- PLATEAU DE JEU :

Le plateau représente la carte de Marseille qui est divisée en 39 territoires regroupés en 7 régions. Certains territoires comportent des ports et/ou des châteaux.

Les châteaux ont chacun une couleur qui correspond à une équipe, il y a trois châteaux par couleur.



Les châteaux jaunes correspondent à l'équipe "Pastis" et sont situés :

- sur les territoires "Les Riaux" et "Bonneveine" qui comportent deux endroits où il fait bon boire un petit Pastaga : la Côte Bleue et la plage Escale Borély.
- sur le territoire "La Plaine" où l'on trouve la Maison Cristal, une des dernières usines à fabriquer du Pastis de Marseille à Marseille,

Les châteaux verts correspondent à l'équipe "Savon" et sont situés :

- sur les territoires "Les Aygalades" et "Bon-secours" où l'on trouve deux fabriques de savon de Marseille : la Savonnerie du Midi et la Savonnerie du Fer à Cheval, deux des membres fondateurs de l'UPSM (Union des Professionnels du Savon de Marseille) qui défend, promeut et fait connaître le savon de Marseille authentique.
- sur le territoire "La Corniche" où se trouve le musée du Savon de Marseille de la savonnerie La Licorne.

Les châteaux blancs correspondent à l'équipe "Goéland" et sont situés :

- sur les territoires "Luminy" et "Castellane" où l'on trouve deux sommets aussi hauts que l'altitude à laquelle volent les goélands : le Mont Puget (563 mètres d'altitude) et la basilique Notre-Dame de la Garde (225,7 mètres d'altitude).
- sur le territoire "Île de Pomègues" où de nombreux goélands élisent domicile pour faire leur nid.

Les châteaux bleus correspondent à l'équipe "OM" et sont situés sur les territoires "Prado", "Château Gombert" et "La Buzine" où l'on trouve respectivement les stades Vélodrome, de la Rose Rollandin et Pastour.

Les châteaux gris correspondent à l'équipe "Pétanque" et sont situés sur les territoires "Les Baumettes", "Saint-Marcel" et "Palama" où l'on trouve des terrains de pétanque.

- DES :

Les dés sont utilisés pour résoudre les batailles entre les territoires attaquants et les territoires défenseurs. Les 3 dés noirs sont les dés d'attaque et les 2 dés blancs sont ceux de défense.

- CARTES :



- Cartes Territoires : 39 cartes représentent les 39 territoires du jeu. En dessous du dessin du territoire, un symbole est inscrit. Ce dernier représente une étoile, un soleil ou une lune en référence au jeu de tarot de Marseille qui comprend ces symboles.



- Carte "C'est la sardine qui a bouché le port de Marseille" : elle arrête la partie lorsqu'elle est piochée. Cette expression date du XVIIIème siècle et signifie qu'une histoire est exagérée ou à dormir debout. Elle est issue d'une histoire vraie où le vaisseau nommé "Sartine" coula dans le chenal de l'entrée du Vieux-Port de Marseille et boucha l'entrée et la sortie d'autres bateaux durant un certain temps.

2. DEROULEMENT D'UNE PARTIE :

- BUT DU JEU :

Le but du jeu est de GAGNER. Le joueur qui comptabilise le plus de points gagne la partie. Les joueurs récoltent des points en contrôlant des territoires, des châteaux et des ports.

- MISE EN PLACE :

- Le joueur qui est né le plus près de Marseille choisit son équipe en premier puis les autres joueurs choisissent leur équipe dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Mélangez les cartes et distribuez-les toutes. Pour les parties à 4 et 5 joueurs, le premier joueur aura une carte en moins que les autres.
- Les cartes que vous avez en main correspondent à vos territoires. Placez 3 armées sur chacun de ces territoires sur le plateau.
- Récupérez toutes les cartes, mélangez-les et insérez au hasard la carte "C'est la sardine qui a bouché le port de Marseille" dans la moitié inférieure du tas de cartes.
- La partie peut commencer en débutant par celui qui a choisi en premier son équipe.

Particularité d'une partie à 2 joueurs : après avoir choisi vos équipes, choisissez une 3ème équipe pour représenter les armées neutres. Piochez 15 territoires qui seront contrôlés par cette dernière. Distribuez ensuite 12 cartes par joueur.

- TOUR DE JEU :

A. Renforcez

ARMÉES DE RENFORT	
TERRITOIRES -CHATEAUX	ARMÉES EN PLUS
1 - 9	3
10 - 13	4
14 - 17	5
18 - 21	6
22 - 25	7
26 - 29	8
30 - 33	9
34 - 37	10
37 - 40	11

1. Additionnez les territoires et les châteaux que vous contrôlez et référencez-vous ensuite au tableau "Armées de renfort" ci-contre et sur le plateau de jeu pour connaître le nombre d'armées en plus auquel vous avez droit.
Note : vous gagnez toujours au moins 3 armées à chaque tour.

Attention, les châteaux qui portent votre couleur ne vous rapportent pas plus de points.

2. Déterminez si vous avez droit à des bonus régions qui s'appliquent si vous contrôlez tous les territoires d'une région. Ce bonus vaut le nombre écrit à côté du nom de la région et correspond au nombre d'armées supplémentaires que vous pouvez utiliser.

TABLEAU DE RENFORT	
★ ★ ★	4 ARMÉES
☾ ☾ ☾	5 ARMÉES
☼ ☼ ☼	6 ARMÉES
★ ☾ ☼	7 ARMÉES

3. Echangez 3 cartes territoires en armées supplémentaires :
Pendant le jeu, vous allez accumuler des cartes Territoire. En regroupant les symboles en bas de ces cartes, vous pourrez échanger vos cartes contre des armées. Référencez-vous au "tableau de renfort" ci-contre et sur le plateau de jeu.
De plus, lorsque vous échangez vos cartes et si vous contrôlez un ou plusieurs territoires parmi les 3 cartes, vous obtenez un bonus de 2 armées supplémentaires que vous devez déployer sur ce ou ces territoires en question.
Note : Vous ne pouvez jamais avoir plus de 5 cartes Territoires en main. Si vous avez 5 cartes au début de votre tour, vous devez procéder à un échange de 3 de vos cartes en armées.

4. Déployez vos armées : après avoir récupéré la totalité de vos armées de renfort, vous allez devoir toutes les placer sur des territoires que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de toutes les déployer sur un territoire ou bien les répartir sur plusieurs.

B. Envahissez

Qui ? Le joueur que vous voulez !

Où ? Un territoire contrôlé par un adversaire à condition qu'il y ait une frontière commune avec le vôtre ou que ce soit une île de la même région pour l'"Archipel du Frioul".

Attention : l'"Archipel du Riou" comprend 3 îles qui correspondent à un seul territoire donc il ne peut être contrôlé que par un seul joueur. Ce territoire est relié à celui "Les Goudes" par un trait noir et ils sont donc considérés comme adjacents.

Vous pouvez également envahir un territoire doté d'un port depuis un territoire avec un port.

Bonus équipe : l'équipe qui contrôle un territoire avec un château de sa couleur peut attaquer un territoire adverse qui a un autre château de sa couleur. Exemple : j'ai l'équipe "Pastis", le territoire "La Plaine" m'appartient et contient un château jaune. Je peux attaquer l'équipe "Goéland" qui a le territoire "Les Riaux" puisque le château de ce territoire est de couleur jaune.

Combien de fois ? Autant d'invasions que vous voulez pendant votre tour mais chaque invasion ne peut provenir que d'un seul de vos territoires à la fois.

Comment ?

- Le territoire attaquant doit avoir au minimum 2 armées sur celui-ci pour lancer une attaque car vous ne pouvez jamais laisser un territoire non occupé, une armée doit toujours être présente sur un territoire. Toutes les autres armées peuvent être utilisées dans l'invasion.
- Chaque invasion se compose d'une série de batailles :
 - choisissez le nombre d'armées de votre territoire attaquant à s'engager dans la bataille (entre 1 et 3, même s'il en possède davantage sur son territoire attaquant) et prenez le nombre de dés d'attaque correspondant au nombre d'armées choisi.

- le joueur en défense choisit le nombre d'armées de défense à s'engager (entre 1 et 2, même s'il en possède davantage sur son territoire de défense) et prend le nombre de dés de défense correspondant au nombre d'armées choisi.
- Les joueurs lancent les dés pour chaque armée engagée dans la bataille. Classez ensuite les dés d'attaque du plus élevé au plus faible puis comparez les paires de dés d'attaque et de défense :
 - si le dé d'attaque est supérieur au dé de défense, retirez une armée de défense de la bataille et remettez-la en réserve.
 - si le dé de défense est égal ou supérieur au dé d'attaque, retirez une armée d'attaque de la bataille et remettez-la en réserve.

Continuez en comparant les seconds dés d'attaque et de défense, le perdant retire une armée de son territoire. Si vous n'avez pas la possibilité de comparer vos dés (ce qui signifie que vous lancez plus de dés que votre adversaire), laissez les dés de côté (les dés aux scores les moins élevés).

- Si le défenseur possède toujours des armées dans son territoire qui vient d'être envahi, l'attaquant peut continuer l'actuelle invasion depuis le même territoire en engageant des armées supplémentaires pour la bataille (maximum 3). L'attaquant peut toujours choisir de mettre fin à l'invasion après la première bataille et lancer ou non une autre invasion sur un autre territoire.
- Lorsque la dernière armée est vaincue durant une invasion, le territoire est conquis. Déplacez obligatoirement les armées attaquantes engagées dans la bataille finale sur le territoire défendu. Vous pouvez également déplacer des armées supplémentaires en provenance du territoire attaquant sur le territoire conquis.

Note : lancer une invasion n'est pas obligatoire, vous pouvez choisir de ne pas attaquer lors de votre tour.

Si vous parvenez à éliminer de la carte toutes les armées d'un adversaire, ce dernier est éliminé du jeu. Vous récupérez alors les cartes Territoire de ce joueur. Si vous en récupérez plus de 5, vous devez procéder à un échange pour acquérir des armées supplémentaires et les déployer immédiatement, même si vous n'êtes pas en phase de renfort.

C. Manoeuvrez

Une fois que vous avez terminé vos invasions, vous pouvez manoeuvrer vos armées c'est-à-dire les déplacer. Pour cela, prenez le nombre d'armées que vous voulez en provenance d'un territoire que vous contrôlez et déplacez-les sur un territoire que vous contrôlez également et qui est voisin au premier, relié par un port ou par des châteaux de la même couleur. Vous pouvez aussi déplacer vos armées entre deux territoires non adjacents dans le cas où vous contrôlez les territoires situés entre les deux.

D. Piochez

Version longue : si vous avez conquis avec succès au moins un territoire adverse, vous pouvez tirer la première carte du tas Territoire. Vous pouvez tirer seulement une carte, quel que soit le nombre de territoires que vous avez conquis.

Version courte : vous tirez autant de cartes Territoire que de territoires conquis à ce tour.

• GAIN DE LA PARTIE

Lorsque la carte "C'est la sardine qui a bouché le Port de Marseille" est tirée, la partie se termine immédiatement. Les joueurs comptabilisent leurs points et celui qui en a le plus est déclaré vainqueur. Chaque joueur reçoit un point pour chaque territoire qu'il contrôle et un point supplémentaire pour chaque château et chaque port.

Si un joueur possède tous les territoires de la carte, il gagne immédiatement la partie. S'il y a égalité, le vainqueur est celui qui peut citer le plus de joueurs de football ayant joué pour l'OM !

*Ci-dessous, un QR-code pour
écouter des chansons sur Marseille.
A l'image de cette dernière, les
styles de musique sont très
hétéroclithes et cela fait partie du
charme de la playlist comme de la
ville !*

*A écouter sans modération pendant
le jeu ou non !*

