



ALAN R. MOON'S & AARON WEISSBLUM'S

CAPITOLI

DIE BAUMEISTER DER EWIGEN STADT



II

CAPITOL

Un jeu de Alan R. Moon et Aaron Weissblum
Pour 2 à 4 joueurs

Matériel

Le plateau de jeu
90 étages (carrés de bois)
40 toits (4 sets de 10, 5 triangulaires et 5 circulaires)
8 fontaines
2 amphithéâtres
2 temples
62 cartes actions : 14 toits
24 étages
24 permis de construire
4 cartes sénateurs (STOP)
1 pion consul (premier joueur)
1 tablette de score
Un livret de règles

Note sur le vocabulaire : dans tout le texte de ces règles, le terme "étage" est employé à la manière américaine. Les rez-de-chaussée sont des étages. Un bâtiment constitué d'un seul niveau a un "étage", un bâtiment de deux niveaux a deux "étages", et ainsi de suite. Recourir à la distinction française entre rez-de-chaussée et étage aurait en effet compliqué à l'excès les explications.

Mise en place

Le plateau de jeu est placé au centre de la table.

Les cartes toit sont mélangées, et l'on en distribue deux à chaque joueur. Les cartes toit restantes sont placées en pile, faces visibles, à côté du plateau de jeu.

Les cartes étage sont mélangées, et l'on en distribue deux à chaque joueur. Les cartes étage restantes sont placées en pile, faces visibles, à côté du plateau de jeu.

Les cartes permis sont mélangées, et l'on en distribue quatre à chaque joueur. Les cartes permis restantes sont placées en pile, faces visibles, à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit :

- . 2 cartes toit
- . 2 cartes étage
- . 4 cartes permis
- . 1 carte sénateur (carte STOP)

2 cartes toit

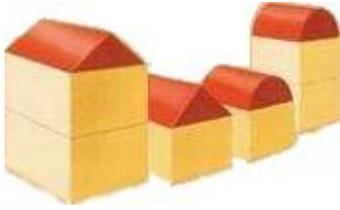
2 cartes étage

4 cartes permis



Chaque joueur reçoit une carte sénateur.

Chaque joueur prend 6 étages et un set de 10 toits, et construit, devant lui, les bâtiments suivants :



- 1 immeuble de 1 étage, avec un toit rond,
- 1 immeuble de 2 étages, avec un toit rond,
- 1 immeuble de 1 étage, avec un toit triangulaire,
- 1 immeuble de 2 étages, avec un toit triangulaire.

Les étages restants sont placés en pile, à côté du plateau de jeu.

Les fontaines, temples et amphithéâtres sont placés sur le plateau de jeu, aux emplacements ad hoc.

Le premier joueur du premier tour, désigné d'une manière ou d'une autre, prend le pion consul.

Déroulement du jeu

Une partie de Capitol dure quatre tours. Chaque tour se compose de quatre phases successives : phase de construction, phase d'aménagement, phase de décompte des points, phase de pioche et fin du tour.

A. Phase de construction

Chacun à son tour, en commençant par le premier joueur puis en tournant en sens horaire, effectue l'une des actions suivantes :

a. Jouer une carte étage

Le joueur prend alors deux étages. Il doit alors les rajouter sur ses immeubles en construction, et/ou les utiliser pour débiter la construction de nouveaux immeubles.

b. Jouer une carte toit

Le joueur place alors l'un de ses toits sur l'un de ses immeubles en construction. L'immeuble est dès lors terminé.

c. Jouer une carte permis

Le joueur place alors l'un de ses immeubles terminés sur le plateau de jeu, dans une zone dont la couleur correspond à celle du permis.

d. Passer

Le joueur ne fait alors plus rien durant la phase de construction.

a./b. Règles de construction

1- Lorsqu'un joueur joue une carte étage, il place ses deux étages comme il le souhaite. Une fois placés, ces étages ne peuvent plus être ôtés ou déplacés.

2- Le joueur peut utiliser chacun de ses deux étages soit pour augmenter la hauteur d'un immeuble en cours de construction, soit pour débiter la construction d'un nouvel immeuble.

III

Chaque joueur construit 4 bâtiments comme illustré ci-contre.

4 tours de jeu

Chaque tour :
A. Construction
B. Aménagement
C. Décompte
D. Pioche et fin de tour

Construction

Prendre 2 étages.

Placer 1 toit sur 1 immeuble en construction.

Placer 1 immeuble achevé sur le plateau.

Passer son tour.

IV

Permis de construire

1 immeuble est placé dans une zone de la couleur du permis, sur une case libre.

Chaque zone de couleur ne doit posséder qu'un seul type toit.

Les 3 zones d'une même couleur ne peuvent toutes avoir des toits d'un seul et même type.

La taille du 1^{er} immeuble d'une zone est de 1 étage, les suivants étant de même taille ou de taille+1 (et ainsi de suite).

3- Tant qu'un immeuble n'a pas de toit, il est en construction. On peut toujours ajouter des étages à un immeuble en construction. En revanche, les étages déjà placés ne peuvent jamais être enlevés.

4- Lorsqu'un joueur place un toit sur un immeuble, cet immeuble est terminé, et ne peut plus être modifié.

c. Règles sur les permis de construire

1- Il y a neuf zones sur le plateau de jeu, trois noires, trois rouges et trois blanches.

2- Lorsqu'un joueur joue une carte permis, il peut placer l'un de ses immeubles sur le plateau de jeu, en respectant les règles suivantes :

a- L'immeuble doit être placé dans une zone de la couleur du permis.

b- L'immeuble doit être placé sur une petite case libre. Les immeubles ne peuvent pas être placés sur les grandes cases ou sur les fontaines.

c- Le premier immeuble construit dans une zone peut avoir un toit rond ou triangulaire. En revanche, tous les immeubles placés ultérieurement dans la même zone doivent avoir un toit de même type. Une même zone ne peut jamais contenir à la fois des immeubles à toit rond et des immeubles à toit triangulaire.

d- Les trois zones d'une même couleur ne peuvent pas contenir des immeubles ayant tous le même type de toit. Par conséquent, si deux zones d'une même couleur ont des immeubles à toit triangulaire, la troisième devra avoir des immeubles à toit rond, et réciproquement.

e- Le premier immeuble placé dans chaque zone ne peut avoir qu'un seul et unique niveau. Les immeubles placés ultérieurement dans une zone doivent toujours soit être de la même hauteur que l'immeuble le plus haut de la zone, soit avoir un seul étage de plus. Ainsi, par exemple, s'il y a dans une zone deux immeubles, un de un étage et un de deux étages, le troisième immeuble placé dans cette zone devra avoir deux ou trois étages.

d. Passer

Les valeurs inscrites sur les cartes n'ont aucune signification lorsque les cartes sont jouées pendant la phase de construction.

Les joueurs jouent ainsi, chacun à son tour, jusqu'à ce que tous aient passé. Un joueur peut donc continuer à jouer des cartes même si tous les autres joueurs ont passé.

Un joueur peut jouer une carte et ne pas effectuer l'action correspondante. Ainsi, par exemple, un joueur qui n'a plus de toits disponibles peut jouer une carte toit, afin de ne pas passer et de rester en jeu.

Lorsque tous les joueurs ont passé, la phase de construction est terminée.

Règles sur les cartes

Le nombre de cartes dans la main de chaque joueur est public. En revanche, chacun peut garder secret la nature de ses cartes.

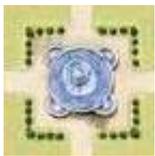
Lorsqu'une carte est jouée, elle est défaussée face cachée à côté de la pioche correspondante. Les piles ne sont jamais mélangées : lorsqu'une pioche est épuisée, on se contente de retourner la défausse pour former une nouvelle pioche, face visible.

Durant la phase de pioche, chaque joueur pioche ses cartes une à une. Ainsi, lorsqu'il pioche une carte, un joueur connaît la carte du dessus de chacune des trois pioches de cartes toit, étage et permis, et fait son choix en conséquence.

B. Phase d'aménagement

Chaque phase d'aménagement se compose de trois enchères successives.

- 1^{er} tour de jeu :
Fontaine / Fontaine / Amphithéâtre
- 2^{ème} tour de jeu :
Fontaine / Fontaine / Amphithéâtre
- 3^{ème} tour de jeu :
Fontaine / Fontaine / Temple
- 4^{ème} tour de jeu :
Fontaine / Fontaine / Temple

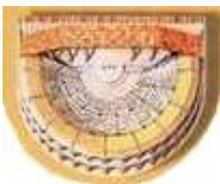


Fontaines

Huit fontaines sont en place sur le plateau de jeu dès le début de la partie.

Un joueur qui remporte les enchères pour une fontaine doit placer une fontaine sur une petite case libre du plateau de jeu. Il n'y a pas de limite au nombre de fontaines dans une zone.

Durant la phase de score, chaque fontaine rapporte 1 point aux deux joueurs ayant le plus grand nombre d'étages dans la zone.



Amphithéâtres

Un joueur qui remporte les enchères pour un amphithéâtre doit placer celui-ci sur une grande case libre du plateau de jeu. Il n'y a qu'une seule grande case par zone.

Chaque amphithéâtre permet aux deux joueurs ayant le plus d'étages dans la zone de piocher des cartes supplémentaires pendant la phase de pioche. Le joueur ayant le plus d'étage pioche deux cartes supplémentaires, le second pioche une carte supplémentaire. Les égalités sont tranchées comme durant la phase de score.



Temples

Un joueur qui remporte les enchères pour un temple doit placer celui-ci sur une grande case libre du plateau de jeu. Il n'y a qu'une seule grande case par zone.

Fontaine
rapporte 1 point
aux 2 joueurs
majoritaires.

Amphithéâtre
permet aux 2
joueurs
majoritaires de
piocher des cartes
supplémentaires :
· 1^{er} : 2 cartes ;
· 2^{ème} : 1 carte.

Temple
permet de doubler
les points de la
zone où il se
trouve.

VI

Enchères

La carte sénateur (STOP) permet de séparer les cartes de l'enchère – sur le dessus du paquet – des autres cartes.

En cas d'égalité, le joueur ayant la carte de plus forte valeur remporte l'enchère (puis les égalités sont tranchées en faveur du premier joueur dans l'ordre du tour).

Décompte

1^{ère} place :
2 points + 1 point par fontaine
2^{de} place :
1 point par fontaine

Durant la phase de décompte, tous les points marqués dans les zones où se trouve un temple sont doublés.

Règles d'enchères

Chaque phase d'aménagement se compose de trois enchères successives. Chaque enchère se déroule selon les règles suivantes :

- 1- Les joueurs peuvent enchérir à l'aide des cartes qu'il leur reste en main.
- 2- Seules les valeurs inscrites sur les cartes sont prises en compte, le type de carte (toit, étage, permis)n'ayant aucune importance.
- 3- chaque joueur range les cartes qu'il a en main, et sa carte STOP, en une pile qu'il pose, face cachée, devant lui. Les cartes qui sont au dessus de la carte STOP font partie de son offre, les cartes qui sont en dessous n'en font pas partie.

Exemple : Il reste à un joueur quatre cartes de valeurs 4, 6, 7 et 8. Il décide de miser 11 et fait donc une pile sur le dessus de laquelle se trouvent le 7, puis le 4, suivis du STOP, suivis des deux autres cartes, dans n'importe quel ordre.



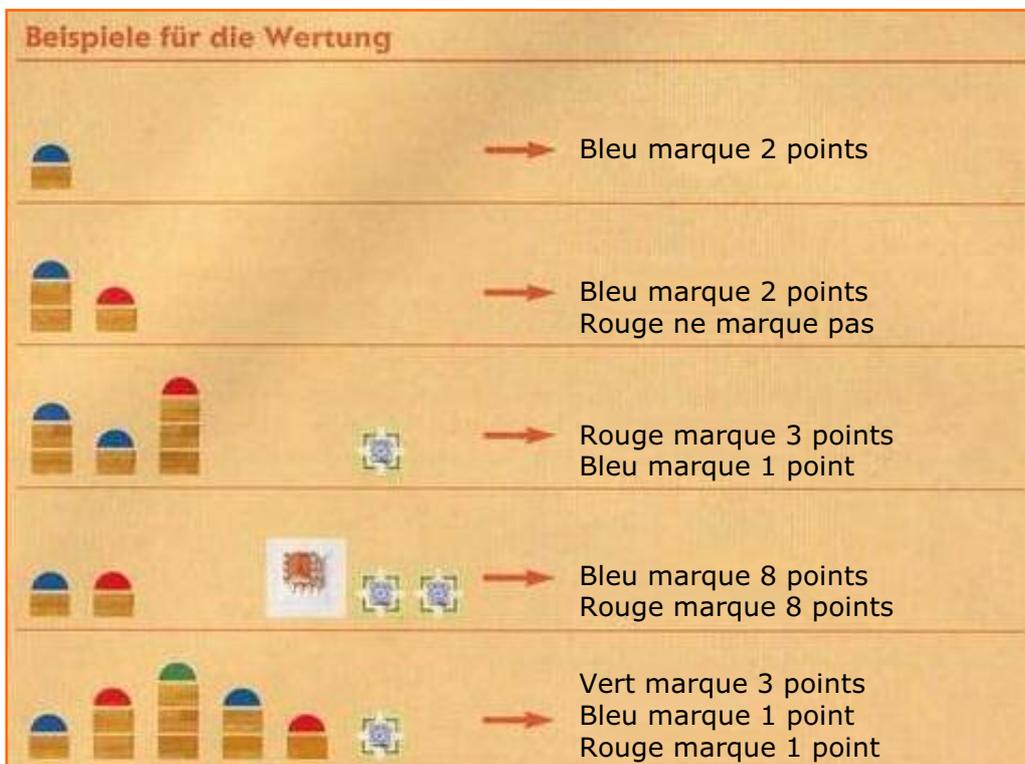
- 4- Une fois que tous les joueurs ont préparé leurs piles, chacun retourne la première carte de sa pile, puis la deuxième, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il retourne sa carte STOP.
- 5 - Un joueur qui ne souhaite pas participer à une enchère peut fort bien mettre sa carte STOP tout en haut de sa pile.
- 6- L'offre de chaque joueur est égale à la somme des valeurs de toutes les cartes qu'il a retournées avant de retourner sa carte STOP.
- 7 - En cas d'égalité, le meilleur enchérisseur est celui des ex-æquos ayant dans son offre la carte de valeur la plus élevée. S'il y a encore égalité, c'est celui des ex-æquos qui est premier dans l'ordre du tour qui remporte l'enchère.
- 8- Le joueur ayant fait l'offre la plus élevée remporte l'enchère. Il défause toutes les cartes de son offre, mais reprend sa carte STOP. Les autres joueurs reprennent leur carte STOP et toutes les cartes de leur offre.

C. Phase de décompte des points

Dans chacune des neuf zones du plateau de jeu, les deux joueurs ayant le plus grand nombre d'étages marquent des points.

Il y a une phase de décompte à la fin de chaque tour. À chaque phase de décompte des points, chacune des neuf zones du plateau de jeu rapporte des points. Dans chaque zone, les scores sont calculés comme suit :

- 1- Première place : le joueur ayant le plus d'étages dans la zone marque 2 points, plus 1 point par fontaine dans la zone.
- 2- Seconde place : le deuxième joueur ayant le plus d'étages marque seulement 1 point par fontaine dans la zone.



3- En cas d'égalité pour la première place, c'est celui des ex-æquos qui possède l'immeuble le plus haut dans la zone qui est premier, et marque les points de la première place. Tous les autres étant seconds et marquant donc les points de la seconde place.

4- En cas d'égalité pour la première place entre des joueurs dont les bâtiments les plus hauts ont la même hauteur, ils marquent tous les points de la première place, et personne ne marque ceux de la seconde.

5- Si un joueur est premier, mais qu'il y a ensuite égalité pour la seconde place, tous les ex-æquos marquent les points de la seconde place.

6- S'il y a un temple dans une zone, tous les points marqués dans cette zone sont doublés.

7- Le nombre d'immeubles n'a aucune importance. Seul le nombre d'étages est pris en compte.

D. Phase de pioche et fin du tour

Chacun à son tour, en commençant par le premier joueur, puis en tournant en sens horaire, pioche six cartes. Le premier joueur prend d'abord ses 6 cartes, puis le second joueur fait de même, et ainsi de suite. Après que tous les joueurs ont pioché leurs cartes, le premier joueur passe le pion consul à son voisin de gauche, qui devient le premier joueur pour le tour suivant.

Fin du jeu

Les scores doivent être notés à la fin de chaque tour. Le joueur ayant le score total le plus élevé à la fin du jeu est vainqueur.

VII

En cas d'égalité, le joueur ayant l'immeuble le plus haut est premier.

S'il y a égalité pour la 1^{ère} place, tous marquent les points de la 1^{ère} place.

S'il y a égalité pour la 2^{de} place, tous marquent les points de la 2^{de} place.

S'il y a un temple, tous les points sont doublés.

Pioche de cartes
A tour de rôle, chacun pioche 6 cartes faces visibles de son choix (penser aux amphithéâtres).