

viLLeFranchE

un palimpseste de Kontakt
pour 2 joueurs

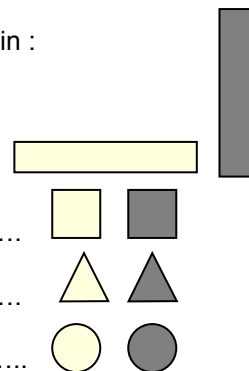


En 1234, le seigneur de Pullenart crée la bastide de Villefranche et accorde une charte de franchises qui fixe les privilèges politiques et économiques de ses habitants. Emmenés par Pierre Noiraud et Jean Blanchard, les marchands du bourg construisent alors la cité nouvelle. Dotée d'un mur d'enceinte qui garantit la sécurité du commerce, la ville prend un nouvel essor et de nombreuses boutiques sont ouvertes. Les artisans se constituent en corporations, des paroisses sont créées et les marchands ont à cœur de financer les plus belles églises. Des tours de noblesse marquent la réussite sociale. Au terme du développement de Villefranche, celui qui dominera la cité sera choisi comme consul par ses pairs.

Matériel

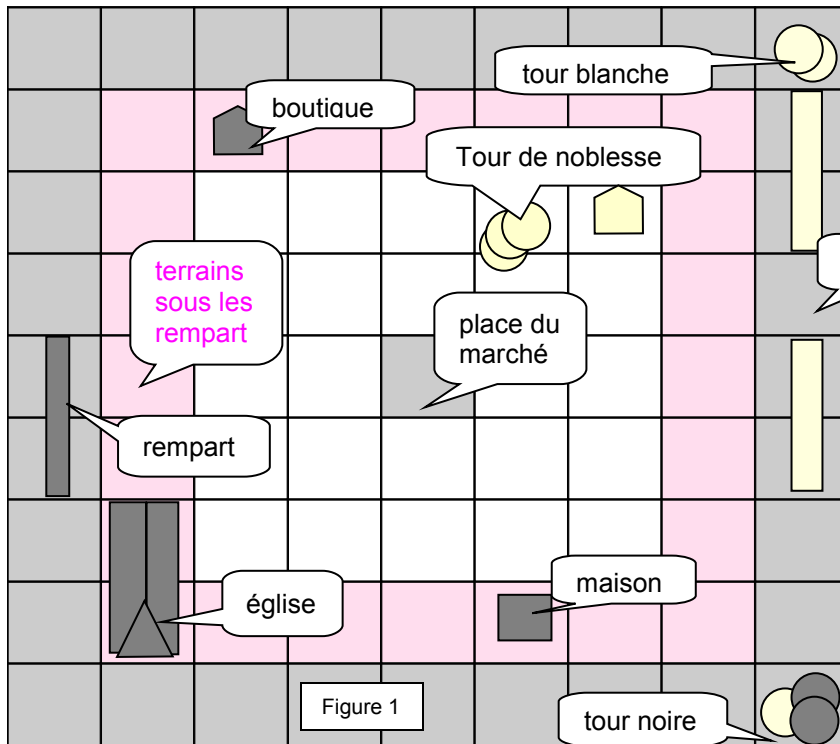
Le matériel du jeu est fourni dans la boîte de « Kontakt » édité vers 1978 par Dujardin :

- ✓ 1 plateau de 9x9 cases appelées terrains
- ✓ 10 briques blanches et 10 briques noires, qui figurent des remparts ou des corps de nef d'église
- ✓ 10 cubes blancs et 10 cubes noirs, qui figurent des maisons
- ✓ 10 pyramides blanches et 10 pyramides noires, qui figurent des toits ou des clochers
- ✓ 10 cylindres blancs et 10 cylindres noirs, qui figurent des étages de tours d'angle ou des tours de noblesse



Le plateau est constitué de trois zones :

- a) à l'extérieur du plateau, la zone d'enceinte, de couleur sombre, accueille les remparts, les portes et les tours d'angle
- b) la case sombre au centre du plateau figure la place du marché sur laquelle il est impossible de construire
- c) les 48 cases claires qui restent représentent les terrains sur lesquels seront construites les maisons, les boutiques, les tours de noblesse et les églises. Une règle de construction spécifique s'applique aux terrains situés en bordure de la zone d'enceinte, que nous appellerons "terrains sous les remparts".



Chaque joueur participe à l'édification de la cité en bâtissant les constructions suivantes :

- ▶ un **Rempart** : une brique posée verticalement sur deux terrains d'enceinte.
- ▶ une **Porte** : un terrain inoccupé de la zone d'enceinte, permettant d'entrer dans la ville.
- ▶ une **Tour d'angle** : superposition de 2 ou 3 cylindres sur les coins de la zone d'enceinte. La tour est attribuée au joueur qui a construit le premier deux étages de tour.
- ▶ une **Maison** : un cube
- ▶ une **Boutique** : une maison surmontée d'un toit c'est à dire un cube surmonté d'une pyramide

- ▶ une **Tour de noblesse** : trois cylindres de même couleur posés à l'intérieur de l'enceinte, à côté d'une boutique de la couleur de la tour
- ▶ une **Eglise** : deux corps de nef et un clocher c'est à dire deux briques posées verticalement et surmontées d'une pyramide, toutes de même couleur

Les joueurs assembleront ces constructions de façon à produire les ensembles suivants :

- ▶ une **Corporation** : un alignement – par les bords – de boutiques noires et blanches. C'est le joueur majoritaire dans l'alignement qui emporte la corporation.
- ▶ une **Paroisse** : toutes les constructions d'une couleur contiguës – par les bords – à une église de la même couleur

Mise en place et déroulement du jeu

Au début du jeu, le plateau est vide. Le joueur le plus jeune attribue les pièces noires et les pièces blanches à chacun des adversaires. Le joueur disposant des pièces noires commence.

Le joueur noir pose d'abord une seule pièce puis chaque joueur pose deux pièces de sa couleur. Les pièces déjà posées ne sont jamais déplacées ou retirées du plateau.

La construction d'une maison, d'une boutique, d'un étage de tour de noblesse ou d'un élément d'église obéit aux règles suivantes :

- a) la place du marché est inconstructible
- b) il est interdit de construire sur un terrain si cela empêche la circulation d'une des portes à la place du marché.
- c) **règle de la majorité** : cette règle sert à déterminer si une construction est possible. Pour l'appliquer, le joueur désigne le terrain sur lequel il veut bâtir. Il compte sur les terrains adjacents (par les côtés et par les angles), le nombre de pièces de sa couleur puis le nombre de pièces de la couleur adverse. La construction est autorisée sur le terrain désigné si la majorité des points est obtenue. En cas d'égalité, la construction est autorisée.
- d) les terrains adjacents à prendre en considération sont au nombre de huit lors de la construction d'une maison, d'une boutique, d'une tour de noblesse ou d'un clocher et au nombre de dix lors de la construction d'un corps de nef.

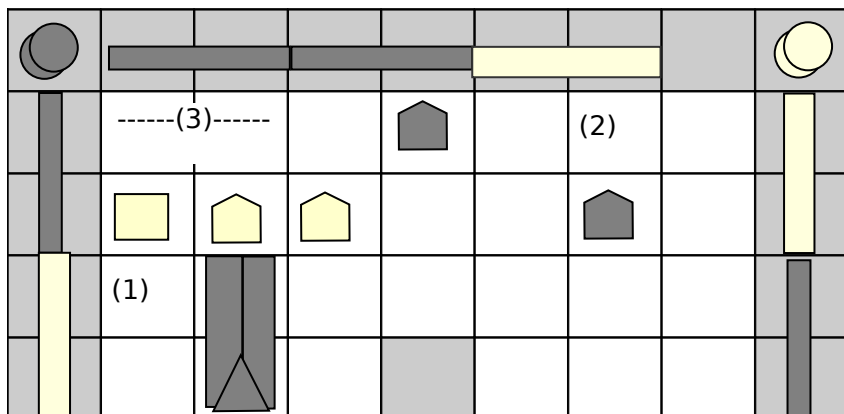


Figure 3

Exemples :

- ▶ Pour construire sur le terrain (1), les Blancs disposent de cinq points (un rempart, un rempart, une maison, une maison et un toit) et les Noirs de six points (un rempart, deux corps de nef, deux corps de nef et un clocher). Seul Noir peut donc construire en (1).
- ▶ Les Blancs et les Noirs ont la même influence de deux points sur le terrain (2) : deux remparts pour les Blancs et une maison et un toit pour les Noirs.
- ▶ Pour bâtir une église en (3), on compte les pièces sur les huit terrains adjacents. Cinq points pour les Blancs (une maison, deux maisons et deux toits) contre sept points pour les Noirs (deux étages de tour et cinq remparts) : seul les Noirs peuvent construire un corps de nef en (3). A noter que le décompte aurait été le même pour les Noirs si un corps de nef noir avait déjà été posé en (3).

Phase 1 : construction de l'enceinte

Le joueur noir pose un rempart noir puis, à son tour, chaque joueur pose d'abord un rempart et ensuite un étage de tour ou une maison. Après 6 tours de jeu, tous les remparts sont posés. Chaque joueur pose alors un étage de tour d'angle et une autre pièce (maison ou étage de tour).

La phase 1 se termine quand tous les remparts sont construits et que toutes les tours d'angle sont attribuées.

Construction des remparts et des portes : Chaque côté de la ville est constitué de 9 terrains. Entre les deux tours d'angle (qui occupent un terrain chacune), trois remparts et une porte seront construits. Il y a une seule porte par côté et son emplacement est fixé par la pose des remparts. Il est interdit de construire un rempart qui ouvrirait une deuxième porte sur un côté d'enceinte.



Figure 4

Exemple : la pose du rempart blanc est interdite car elle ouvre deux portes supplémentaires dans le rempart ; en fait, il y a nécessairement deux remparts entre le rempart noir et la tour blanche.

Pose d'un étage de tour d'angle : Les étages de tour sont posés dans les angles de la zone d'enceinte. Des étages blancs et noirs peuvent se superposer dans la même tour. Dès qu'une tour comporte deux étages de même couleur, elle est attribuée au joueur qui les a posés. La tour est alors dite "tour noire" ou "tour blanche" et elle ne peut alors plus être complétée. Une tour d'angle terminée est donc constituée de deux ou trois étages.

Construction d'une maison : Une maison est bâtie sur un terrain inoccupé à l'intérieur de l'enceinte. Toutefois, pour garantir qu'une porte ne sera pas ouverte ultérieurement devant une maison, empêchant ainsi d'aller de cette porte à la place du marché, il est interdit de construire "sous les remparts" tant que le rempart correspondant n'a pas été construit, même si la porte ne peut pas être ouverte à cet endroit. En particulier, pour construire une maison dans un coin "sous les remparts", il faut adosser la maison aux deux remparts qui forment le coin ; si un des deux remparts est absent, la construction est impossible.

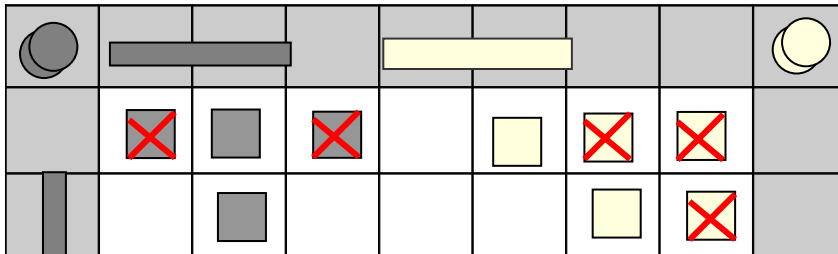



Figure 5


 Construction interdite


Phase 2 : développement de la ville


A son tour, chaque joueur pose deux pièces au choix parmi les suivantes :

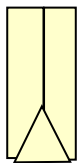
- ▶ une maison
- ▶ un toit sur une maison, pour former une boutique
- ▶ un étage de tour de noblesse
- ▶ un corps d'église ou un clocher sur deux corps d'église

Les deux pièces choisies peuvent être identiques.

 **Construction d'une maison** : Comme lors de la première phase, une maison est bâtie sur un terrain inoccupé à l'intérieur de l'enceinte.

 **Construction d'une boutique** : Une boutique est construite par ajout d'un toit sur une maison, tous deux étant de la même couleur. Cet ajout doit respecter la règle de la majorité.

 **Construction d'une tour de noblesse** : Une tour de noblesse est construite sur le côté d'une boutique de la même couleur. La tour est terminée quand elle comporte trois étages, tous de la même couleur. Chaque construction d'un étage doit respecter la règle de la majorité. Une tour de noblesse ne peut pas toucher une autre tour de noblesse ou une église, ni par un bord, ni par un coin, même si elles sont de la même couleur.



Construction d'une église : Une église est bâtie sur deux terrains inoccupés et contigus par les bords. Une église ne peut pas toucher une autre église ou une tour de noblesse, ni par un bord, ni par un coin, même si elles sont de la même couleur. Une église est constituée de trois pièces de la même couleur : deux corps de nef (briques posées sur la tranche) et un clocher.

La construction de chaque nouvel élément qui constitue l'église nécessite la présence d'une boutique, pour financer les travaux. Pour terminer une église, un joueur doit donc disposer de trois boutiques.

La règle de la majorité s'applique à la construction de chaque élément de l'église. Lors de la pose des corps de nef, le décompte se fait sur les dix terrains adjacents. Lors de la pose du clocher, le décompte se fait sur les huit terrains adjacents, et les deux moitiés de nef adjacentes au clocher sont comptées pour deux. Il est possible qu'une église commencée ne puisse pas être terminée.

On convient que le clocher est posé sur le chœur.

Fin de la partie

La partie prend fin immédiatement dans l'un des deux cas suivants :

- dès que la cinquième église ou tour de noblesse est construite
- si un joueur n'a plus de pièce disponible alors que c'est à son tour de jouer
- si un joueur ne peut pas jouer par absence de terrain constructible et de construction à terminer (boutique, tour de noblesse, église), alors que c'est à son tour de jouer

On procède alors à un décompte de points pour chaque joueur :

- ▶ 2 points par porte contrôlée c'est à dire pour chaque porte encadrée de remparts de la même couleur (ou d'un rempart et d'une tour d'angle de la même couleur). Si une porte est encadrée d'un rempart noir et d'un rempart blanc, elle ne rapporte à aucun des joueurs.
- ▶ 1 point pour chaque tour d'angle attribuée
- ▶ Les corporations sont formées de boutiques contiguës et alignées par les côtés; chaque alignement de deux boutiques ou plus rapporte 1 point par boutique (toutes de même couleur).

- ▶ 2 points par tour de noblesse terminée
- ▶ Une paroisse est formée des constructions contiguës - par les côtés - à une église terminée. 1 point est attribué par terrain construit dans chaque paroisse. Les terrains sur lesquels est bâtie la (ou les) église sont décomptés.

Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points est proclamé consul de Villefranche.

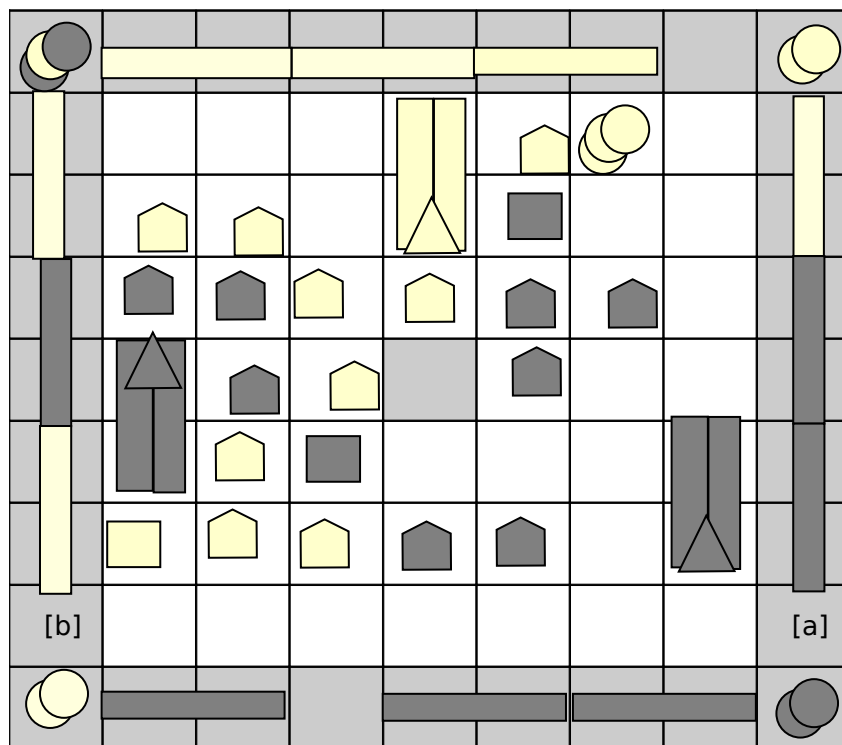
En cas d'égalité, on applique les critères successifs suivants (exemples tirés de la figure 6) :

- le détenteur de la tour de noblesse la plus proche de la place de marché gagne (exemple : 4 terrains entre la seule tour de noblesse blanche et la place)
- le détenteur de la porte la plus proche de la place du marché gagne (exemple : la porte [a] est à 6 terrains de la place) ; si il y a toujours égalité, on continue la comparaison des portes plus lointaines.

Exemple :

	Noir	Blanc
Porte	4	4
Tour d'angle	2	2
Corporation	6	6
Tour de noblesse	0	2
Paroisse	5	7
TOTAL	17	21

Le joueur Blanc est proclamé Consul



Villefranche, un jeu de Mosaïque

Version 6.7 des règles

L'auteur remercie tous ceux qui ont testé ce jeu

© 2003-2004 <http://mosa.ique.free.fr/>

Kontakt, un jeu de Jean-Louis Marti édité par les éditions Dujardin

Foire Aux Questions viLLeFrancHe

Questions ne concernant pas les règles

1) De quoi s'inspire le jeu ?

Le thème de Villefranche s'inspire de visites des bastides du Sud-Ouest, particulièrement celle de Monpazier (le plan orthogonal, la place centrale), et de Sarlat (les tours de noblesse).

La mécanique du jeu trouve modestement ses origines dans des réminiscences, pas forcément inconscientes, des jeux suivants :

- Medina pour l'aspect général de la cité (les murailles, les constructions) et le jeu de blocage
- Samurai pour la règle de la majorité
- Cathedral pour le décor moyenâgeux

A contrario, Villefranche n'est pas inspiré des jeux d'urbanisme suivants : Citadelles, Kardinal, Die Siedler von Nürnberg, Colons de Catane (le jeu de cartes), Alhambra. Je n'ai d'ailleurs jamais vu les trois premiers jeux.

2) Pouvez-vous préciser le contexte du jeu ?

Les « villes neuves » se sont multipliées au XIIIème siècle à cause des besoins financiers et économiques et des préoccupations politiques et militaires . Les fondateurs fixent sur les terres choisies des colons (charte de franchise, garantie du droit d'asile ?, exemption du service militaire, droit à l'héritage) pour le prix d'une parcelle de terrain à bâtir et une autre à cultiver. La bastille est gérée par le bailli qui représente le roi, rend la justice, perçoit les impôts. Les consuls, choisis par les habitants, assurent l'administration.

Les phases et mécanismes du jeu

1) Tour d'angle

Dans la phase de construction de l'enceinte, quand tous les remparts sont posés, est-il possible de poser simultanément deux étages de la même tour ? oui

2) Tour de noblesse

Peut-on adosser deux tours de noblesse à une seule boutique ? non.

Peut-on commencer la construction d'une deuxième tour de noblesse alors que la première n'est pas terminée ? oui mais seulement si l'achèvement des travaux sur la première est impossible (par perte de la majorité sur la chantier).

Peut-on commencer une tour de noblesse avec un ou 2 étages en stock, c'est à dire sans la possibilité de finir la tour ? oui.

3) Eglise

Peut-on commencer la construction d'une deuxième église alors que la première n'est pas terminée ?

oui mais seulement si l'achèvement des travaux sur la première est impossible (par perte de la majorité sur la chantier).

Peut-on commencer une église sans avoir les matériaux suffisants pour la terminer ? oui.

4) Passage à phase de développement

Celui qui termine l'enceinte lors de son premier coup peut-il passer à la phase de développement lors de son deuxième coup, pour construire une boutique par exemple ? oui

5) Les terrains sont-ils contigus par les coins ?

Lorsqu'il s'agit de construire sur un terrain, le décompte de la règle de la majorité s'applique au terrains contigus par les bords ET par les coins.

Au contraire, lors du décompte final, on ne considère que les terrains contigus par les bords :

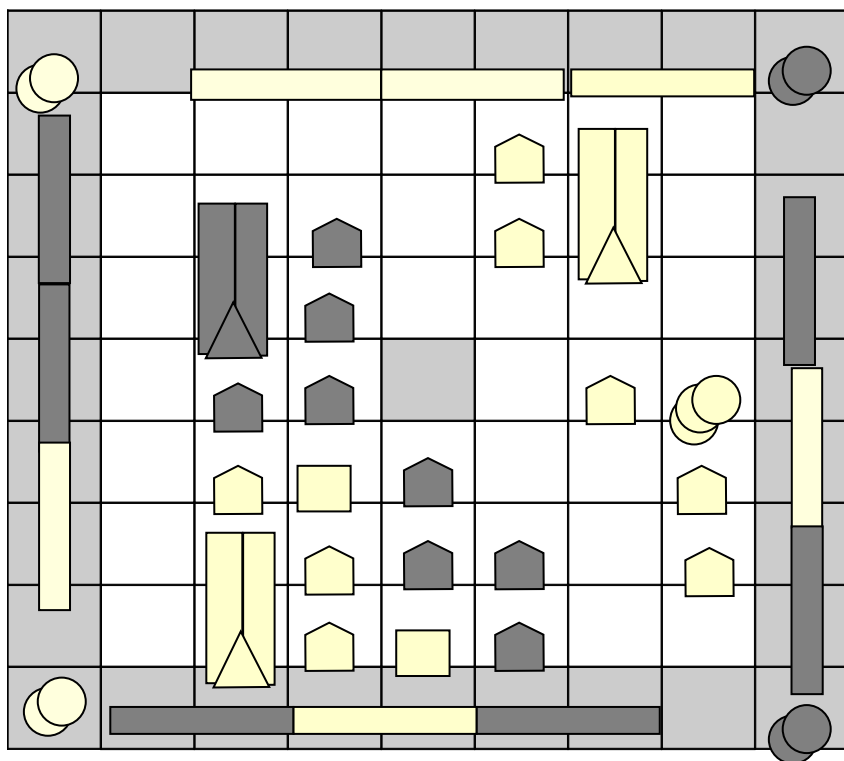
- les corporations sont des alignements par les bords
- les paroisses sont des aires contiguës par les bords

Décompte des points

1) Exemple de décomptes de points

	Noir	Blanc
Porte	4	4
Tour d'angle	4	4
Corporation	8	6
Tour de noblesse	0	2
Paroisse	6	11
TOTAL	22	27

Le joueur Blanc est proclamé Consul



2) Quel est le statut des bâtiments non terminés ?

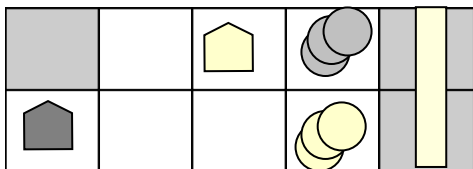
Les boutiques, tours de noblesse et églises non terminées sont comptées pour zéro dans le décompte final.

Une boutique non terminée (cad une maison) ne compte pas dans une corporation.

Par contre, ces bâtiments, terminés ou non, comptent dans une paroisse.

3) Comment mesure-t-on les distances pour départager les joueurs en cas d'égalité ?

Les distances sont mesurées en nombre de terrains traversés par les bords.



Ex :

distance de la place centrale à la tour blanche = 4

distance de la place centrale à la tour noire = 3