

Ludoville – Evolution d’une ville médiévale : règles du jeu.

1. Le but du jeu est de construire une ville médiévale avec remparts et faubourgs. Les joueurs doivent chercher à fermer les remparts en plaçant les pions de façon à former une enceinte.
2. Le jeu démarre quand un joueur pioche l’un des pions suivants : château, pont ou port.
3. Si aucun de ces pions n’est pioché au bout de 3 tours, l’un d’entre eux est extrait de la pioche et est placé sur le plateau. Les joueurs gardent les pions qu’ils ont piochés.
4. Tous les pions peuvent être placés à côté du pion servant de point de départ, SAUF les faubourgs et les églises.
5. Les pions « faubourgs » et « églises » ne peuvent être placés que quand les remparts sont fermés et tant qu’une case à l’intérieur de ceux-ci reste vide.
6. Un faubourg ne peut pas contenir plus de 3 cases « faubourg » et une case « église ».
7. Tous les 3 tours de jeu, un dé à 20 faces est lancé par chaque joueur et peut provoquer la destruction partielle de la ville :
 - Le chiffre 1 provoque un **pillage** : 1 faubourg est détruit complètement (remettre les pions dans la pioche).
 - Le chiffre 2 provoque la **peste** : 1 quartier avec rempart et 1 faubourg sont détruits complètement (remettre les pions dans la pioche).
 - Le chiffre 3 provoque un **incendie** : 2 quartiers urbains ainsi qu’un quartier urbain avec rempart sont détruits complètement (remettre les pions dans la pioche).
 - Le chiffre 4 provoque un **siège** : une porte et un quartier urbain sont détruits (remettre les pions dans la pioche).

Les autres chiffres n’ont aucune conséquence.
8. Le joueur qui provoque une destruction par son lancé de dé passe son tour : il ne pose aucun pion.
9. La ville est terminée quand elle contient 2 faubourgs complets (voir règle n° 5). Le jeu est alors fini.
10. A la fin du jeu, chaque joueur additionne les points figurant sur les pions qu’il n’a pas placés sur le plateau. Celui qui a le moins de points a gagné et se moque des autres.

Désignation du pion	Positionnement
Château	<ul style="list-style-type: none"> - Si ce pion sert de point de départ au développement de la ville, il doit être placé sur une case du centre du plateau. - Si ce pion est tiré en cours de jeu, il doit être placé sur une case à l’intérieur des remparts. - Si ce pion est tiré alors que les remparts sont fermés, il ne peut pas être joué et est gardé par le joueur.
Cathédrale	<ul style="list-style-type: none"> - Si ce pion sert de point de départ au développement de la ville, il doit être placé sur une case du centre du plateau. - Si ce pion est tiré en cours de jeu, il doit être placé sur une case à l’intérieur des remparts. - Si ce pion est tiré alors que les remparts sont fermés, il ne peut pas être joué et est gardé par le joueur.
Pont	<ul style="list-style-type: none"> - Si ce pion sert de point de départ au développement de la ville, il doit être placé sur une rivière au centre du plateau. - Si ce pion est tiré en cours de jeu, il doit être placé sur une rivière à l’intérieur des remparts. - Si ce pion est tiré alors que les remparts sont fermés, il ne peut pas être joué et est gardé par le joueur.
Port	<ul style="list-style-type: none"> - Si ce pion sert de point de départ au développement de la ville, il doit être placé sur une case située au bord de la mer ou sur une rivière au centre du plateau. - Si ce pion est tiré en cours de jeu, il doit être placé sur une rivière en dehors des remparts ou au bord de la mer.
Hôtel de ville	Ce pion peut être placé n’importe où à l’intérieur des remparts.
Halles	Ce pion peut être placé n’importe où à l’intérieur des remparts.
Foire	Ce pion peut être placé n’importe où à l’intérieur des remparts.
Jardins et vergers	Ce pion peut être placé : <ul style="list-style-type: none"> - n’importe où à l’intérieur des remparts. - à côté d’une case faubourg quand les remparts sont fermés.

Porte	Ce pion doit être placé à côté d'une case « quartier urbain avec rempart ». Il ne peut pas être placé à côté d'une autre porte.
Quartier urbain	Ce pion peut être placé n'importe où à l'intérieur des remparts. Si ce pion est tiré alors que les remparts sont fermés, il ne peut pas être joué et est gardé par le joueur.
Quartier urbain avec rempart	Ce pion a pour but de fermer la ville. Il peut être placé dans n'importe quel sens, de façon à ce que les traits rouges, qui symbolisent les remparts, se touchent. Si ce pion est tiré alors que les remparts sont fermés, il ne peut pas être joué et est gardé par le joueur.
Faubourg	Ce pion doit être placé face à une porte ou à coté d'un autre pion « faubourg ». Il ne peut pas être joué avant que les remparts soient fermés.
Eglise faubourg	Ce pion doit être placé face à une porte ou à coté d'un pion « faubourg ». Il ne peut pas être joué avant que les remparts soient fermés.