

# Règles de Rebirth

## Comment jouer à Rebirth

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Placer stratégiquement vos tuiles sur la carte pour marquer un maximum de points grâce aux fermes, communautés, châteaux et missions.
- **Mécanique principale** : Pose de tuiles sur un plateau commun avec décompte de points immédiat à chaque placement.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le score le plus élevé à la fin de la partie remporte la victoire.

Salut et bienvenue dans **Rebirth**, un jeu signé Reiner Knizia où vous incarnez des chefs de clans cherchant à restaurer des terres en ruines. Le jeu propose deux modes : un **mode classique** sur la carte de l'Écosse et un **mode avancé** sur la carte de l'Irlande. On va décortiquer tout ça ensemble, et vous verrez, c'est bien plus simple qu'il n'y paraît. Si vous aimez les jeux de placement comme [Akropolis](#) ou [Patchwork](#), vous allez adorer.

## Le matériel de la boîte

Avant de commencer, faisons un petit tour de ce que vous allez trouver dans la boîte :

- **1 plateau recto-verso** : face Écosse (mode classique) et face Irlande (mode avancé)
- **144 tuiles de jeu** : 36 par joueur, réparties en **fermes agricoles**, **fermes énergétiques** et **communautés**, plus 4 tuiles vierges
- **48 pions Château** : 12 par joueur
- **32 pions Étage de cathédrale** : 8 par joueur
- **4 marqueurs de score** : 1 par joueur
- **8 tuiles de score** : 2 par joueur (pour compter au-delà de 100 points)

- **32 cartes Mission privée** (mode classique)
- **4 aides de jeu**
- Pour le mode avancé : **14 tuiles Tour ronde**, **12 cartes Mission publique** et **4 multiplicateurs**

## Installation de la partie (mode classique, Écosse)

### Préparation du plateau et du matériel commun

Ouvrez le **plateau** au centre de la table, **face Écosse** visible. Mélangez le paquet de **cartes Mission privée** et posez-le face cachée sur son emplacement (coin inférieur gauche du plateau). Chaque joueur choisit une couleur, puis place son **marqueur de score** sur la case départ de la piste de score.

### Préparation personnelle

Chacun récupère devant soi tous les **pions Château** et **pions Étage de cathédrale** de sa couleur, ainsi qu'une **tuile de score vierge**.

#### Adaptation selon le nombre de joueurs :

- **À 2 joueurs** : prenez 32 tuiles d'une couleur non utilisée et placez-les face cachée sur les cases du plateau marquées d'une icône spéciale.
- **À 3 joueurs** : placez toutes vos tuiles devant vous, pas de retrait.
- **À 4 joueurs** : rangez dans la boîte 3 tuiles Ferme agricole, 3 tuiles Ferme énergétique et 3 tuiles Communauté spécifiques de votre couleur. Gardez le reste.

Ensuite, mélangez toutes vos tuiles **face cachée**. Piochez-en **2**, consultez-les secrètement, puis mettez-les de côté face cachée : elles ne serviront pas de la partie (mais vous pouvez les regarder quand vous voulez). Le reste de vos tuiles forme votre **réserve personnelle**. Enfin, piochez **1 tuile** de cette réserve : c'est votre main de départ.

Désignez un premier joueur, et c'est parti en sens horaire.

[IMAGE\_MATERIEL]

# Déroulement d'un tour

Chaque tour se déroule toujours en **3 étapes**, dans cet ordre précis :

## Étape 1 : poser sa tuile

Vous posez la tuile de votre main, face visible, sur une **case libre** du plateau. Attention, vous ne pouvez jamais poser sur une case déjà occupée, ni sur une case **Château** ou **Cathédrale**. Les zones bleu clair (la mer) ne sont pas des cases non plus.

Les règles de placement varient selon le type de tuile :

- **Ferme agricole** : se pose sur une case sans icône ou sur une case portant l'icône Ferme agricole. Si aucune case éligible n'est libre, vous pouvez exceptionnellement la poser sur une case Ferme énergétique.
- **Ferme énergétique** : même logique, mais sur les cases Ferme énergétique (ou sans icône). Exception identique inversée si aucune case n'est disponible.
- **Communauté** : se pose uniquement sur une case portant l'icône Communauté correspondante. Le nombre d'icônes sur la tuile (1 à 4) indique sa **valeur d'influence**.

## Étape 2 : compter les points

Une fois votre tuile posée, vous marquez des points selon son type. Déplacez votre **marqueur de score** en conséquence.

## Étape 3 : piocher une nouvelle tuile

Piochez **1 tuile** de votre réserve, regardez-la secrètement, et gardez-la en main pour votre prochain tour. C'est au joueur suivant (à gauche) de jouer.

# Comment marquer des points avec les fermes

## Fermes agricoles

Quand vous posez une **ferme agricole**, vous marquez **1 point par tuile** dans le groupe de fermes agricoles que vous venez de créer ou d'agrandir (votre nouvelle tuile comprise). Un **groupe**, c'est un ensemble de cases contiguës (qui se touchent) occupées par des fermes agricoles **de même couleur**.

Exemple concret : vous posez votre ferme agricole à côté d'une autre ferme agricole de votre couleur. Votre groupe compte maintenant 2 tuiles, vous marquez 2 points. Simple !

## Fermes énergétiques

Le principe est exactement le même que pour les fermes agricoles, mais avec les **fermes énergétiques**. Vous marquez **1 point par tuile** du groupe de fermes énergétiques de votre couleur.

**Point important** : les fermes agricoles et les fermes énergétiques ne se mélangent jamais dans un même groupe. Même si elles sont côte à côte, un groupe ne contient qu'un seul type de ferme.

## Comment marquer des points avec les communautés

Les **communautés** fonctionnent différemment. Elles s'inscrivent dans des **villes**, c'est-à-dire des ensembles de cases Communauté délimitées par un contour blanc sur le plateau. Le décompte ne se déclenche que lorsque **toutes les cases d'une ville sont remplies**.

### Villes modestes (1 case)

Dès que vous posez votre tuile sur cette unique case, vous marquez autant de points que la **valeur d'influence** de votre communauté (1 point par icône).

### Villes moyennes (2 cases)

Quand les 2 cases sont occupées, on compare l'influence de chaque tuile. La communauté **la plus influente** rapporte **5 points** à son propriétaire, et la **moins influente** rapporte **3 points**. En cas d'égalité, la première communauté posée est considérée comme la plus influente. Si un

même joueur occupe les 2 cases, il empoche  $5 + 3 = 8$  points.

## Villes importantes (3 cases)

Même principe avec 3 niveaux de récompense. Le joueur le plus influent marque **6 points**, le second **4 points**, et le troisième **2 points**. Les égalités se départagent selon l'ordre du tour (en partant du dernier joueur ayant posé une tuile et en remontant dans le sens horaire) : le joueur le plus proche dans cet ordre est favorisé.

Voici un récapitulatif des points par taille de ville :

Taille de la ville	1er (plus influent)	2e	3e
Modeste (1 case)	Influence x 1 pt	-	-
Moyenne (2 cases)	5 pts	3 pts	-
Importante (3 cases)	6 pts	4 pts	2 pts

## Ports, châteaux et cathédrales

### Les ports

Si la case sur laquelle vous posez votre tuile porte une **icône de port**, vous marquez immédiatement **1 point bonus**. Si cette tuile complète aussi une ville, le décompte de la ville se déclenche ensuite normalement.

### Les châteaux

Les **châteaux** ne rapportent des points qu'en fin de partie (**5 points chacun**), mais le contrôle se joue tout au long de la partie. Pour contrôler un château, vous devez avoir **le plus de tuiles adjacentes** à celui-ci.

- Quand vous posez une tuile à côté d'un château libre, posez un **pion Château** de votre couleur dessus : vous en prenez le contrôle.
- Si un autre joueur le contrôle déjà, comparez vos tuiles adjacentes. Si vous en avez plus, vous prenez le contrôle (échange de pions).
- En cas d'**égalité**, le joueur qui a le plus de **fermes** (agricoles + énergétiques) adjacentes

au château l'emporte. Si l'égalité persiste, c'est le joueur actif qui perd : le contrôle reste à l'autre.

Petite astuce : gardez toujours un oeil sur les châteaux convoités par vos adversaires. Un château bien placé peut faire basculer la victoire en fin de partie !

## Les cathédrales

La première fois que vous posez une tuile à côté d'une **cathédrale**, posez un **pion Étage** de votre couleur dessus (on empile si d'autres joueurs l'ont déjà fait). Puis piochez la première **carte Mission privée** du paquet. Lisez-la en secret et gardez-la face cachée devant vous.

Chaque cathédrale ne donne qu'une **seule carte par joueur**. Les missions vous rapportent des **points bonus** en fin de partie si vous avez rempli leur objectif. Et bonne nouvelle : en cas d'égalité sur l'objectif d'une mission, vous la validez quand même. Certaines cartes « Don de la cathédrale » offrent **3 points gratuits** sans condition, un joli cadeau !

[IMAGE\_FIN]

## Fin de partie et décompte final

La partie s'achève quand chaque joueur a posé **toutes ses tuiles**. On procède alors au **décompte final** en 3 temps :

### 1. Villes incomplètes

Chaque tuile Communauté restée dans une ville incomplète est décomptée comme si elle était seule dans une ville modeste : vous marquez simplement **1 point par icône** de la tuile.

### 2. Châteaux

Chaque joueur marque **5 points par château** qu'il contrôle.

### 3. Cartes Mission privée

Révélez vos cartes et marquez les points indiqués si vous avez atteint les objectifs.

Le joueur avec le **score le plus élevé** gagne ! En cas d'égalité, c'est le joueur qui contrôle le **château d'Édimbourg** (marqué d'un trèfle blanc) qui l'emporte. Si aucun des ex-aequo ne le contrôle, on regarde le **château de Stirling** (autre trèfle blanc), et ce joueur gagne même s'il n'était pas en tête !

## Le mode avancé (Irlande)

Si vous maîtrisez bien le mode classique et cherchez plus de profondeur (un peu comme quand on passe des [règles de Sushi Go Party](#) à un jeu plus costaud comme [Dune Imperium](#)), le mode Irlande est fait pour vous. Voici les différences principales.

### Mise en place spécifique

- Retournez le plateau **face Irlande**.
- Mélangez le paquet de **cartes Mission publique**, posez-le face cachée, puis alignez les **8 premières cartes face visible** au-dessus du plateau.
- Placez aléatoirement les **tuiles Tour ronde** (faces cachées, puis retournées) sur chaque case jaune du plateau.
- Chaque joueur prend en plus un **multiplicateur** de sa couleur.
- Au lieu de mettre de côté 2 tuiles en début de partie, vous en mettez **4**.

### Les villes étendues (4 cases)

En plus des villes modestes, moyennes et importantes, l'Irlande comprend des **villes étendues** à 4 cases. Quand les 4 cases sont remplies, on classe les joueurs par influence :

Taille de la ville	1er	2e	3e
Étendue (4 cases)	8 pts	5 pts	3 pts

Si seulement 2 joueurs sont présents, le plus influent marque  $8 + 5 = 13$  **points**, et l'autre **3 points**. Si un seul joueur occupe les 4 cases, il empoche  $8 + 5 + 3 = 16$  **points**.

### Missions publiques (remplacent les missions privées)

Il n'y a plus de cartes Mission privée via les cathédrales. À la place, les **8 cartes Mission publique** visibles au-dessus du plateau sont accessibles à tous. Quand vous posez une tuile, vérifiez si vous avez rempli l'objectif d'une mission :

- **Premier joueur** à accomplir la mission : il marque le **grand nombre de points** indiqué et place un pion Étage sous cette valeur.
- **Joueurs suivants** accomplissant la même mission : ils marquent le **petit nombre de points** et empilent leur pion à côté.
- Chaque joueur ne peut accomplir chaque mission **qu'une seule fois**.

Quand une mission demande de « relier » des châteaux ou des tours rondes, cela signifie créer une **chaîne ininterrompue de vos tuiles** entre ces éléments (les cases Château et Tour ronde elles-mêmes ne comptent pas dans la chaîne).

## Les tours rondes

Quand vous posez pour la première fois une tuile à côté d'une **tour ronde**, vous pouvez activer sa capacité. Chaque tour ronde ne s'active **qu'une seule fois par joueur**, mais plusieurs joueurs peuvent activer la même. Voici les différentes capacités :

- **Placer 1 seconde tuile (x4 tours)** : piochez l'une de vos 4 tuiles mises de côté et posez-la immédiatement en respectant toutes les règles normales. Attention : une seule activation de ce type par tour, même si votre seconde tuile atterrit à côté d'une autre tour du même type.
- **Placer 1 multiplicateur (x2 tours)** : posez votre multiplicateur sur une carte Mission publique non encore accomplie par vous. Si vous remplissez cette mission plus tard, vous doublez la récompense !
- **Marquer 13 points (x3 tours)** : vous empochez immédiatement **13 points**.
- **Piocher 3 tuiles (x2 tours)** : en fin de tour, au lieu de piocher 1 tuile, piochez-en **3**. Au tour suivant, choisissez-en 1 à jouer et remélangez les 2 autres dans votre réserve.
- **Piocher 1 carte Mission publique (x1 tour)** : piochez la première carte du paquet Mission publique et gardez-la face cachée devant vous. Elle devient une **mission privatisée** que vous seul pouvez accomplir. En fin de partie, si l'objectif est rempli, marquez le grand nombre de points indiqué.

- **Marquer 3 points (x2 tours) :** vous gagnez immédiatement **3 points**.

Conseil stratégique : les tours « Placer 1 seconde tuile » sont extrêmement puissantes.

Essayez de les activer au bon moment pour enchaîner deux placements décisifs dans le même tour !

## Exploitations en mer

Elles remplacent les **ports** du mode classique. Même fonctionnement : quand vous posez sur une case adjacente à l'icône correspondante, vous marquez **1 point bonus** immédiat.

## Décompte final du mode avancé

La fin de partie suit le même principe qu'en Écosse (villes incomplètes + châteaux), avec un ajout :

- **Missions privatisées :** les joueurs qui en possèdent les révèlent et marquent les points si l'objectif est atteint.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui contrôle le **château de Blarney** (trèfle blanc) qui gagne.

Sinon, on regarde qui occupe le plus de cases adjacentes à la **tour ronde de Tara** (trèfle blanc aussi). Si l'égalité persiste encore, les joueurs concernés partagent la victoire.

## Récapitulatif des points

Source de points	Quand	Points
Ferme agricole / énergétique	Immédiat (pose)	1 pt par tuile du groupe
Communauté (ville modeste)	Immédiat (ville complète)	1 pt par icône
Communauté (ville moyenne)	Immédiat (ville complète)	5 pts / 3 pts
Communauté (ville importante)	Immédiat (ville complète)	6 / 4 / 2 pts
Communauté (ville étendue, Irlande)	Immédiat (ville complète)	8 / 5 / 3 pts
Port / Exploitation en mer	Immédiat (pose)	1 pt
Château	Fin de partie	5 pts par château contrôlé

Source de points	Quand	Points
Mission privée (Écosse)	Fin de partie	Variable selon la carte
Mission publique (Irlande)	Pendant la partie	Variable (1er > suivants)
Ville incomplète	Fin de partie	1 pt par icône

Voilà, vous avez toutes les clés en main pour lancer votre première partie de **Rebirth**. Que vous optiez pour les landes d'Écosse ou les collines d'Irlande, chaque placement de tuile compte. Et si jamais vous cherchez d'autres jeux de stratégie après ça, jetez un oeil aux [règles du Risk](#) pour un classique intemporel. Bonne partie !