



LAURENT ESCOFFIER & SYLVIE EDER

COLUMBA

RÈGLES DU JEU

À l'époque féodale, un colombier ou pigeonier était un édifice en forme de tour destiné à loger et à élever des pigeons. En posséder un ou plusieurs était un privilège du seigneur haut justicier. Petit patrimoine d'exception largement répandu et visible encore aujourd'hui en Angleterre, en Écosse ou en France, notamment dans le Sud-Ouest, il se caractérise par une diversité architecturale incroyable, révélant l'histoire des lieux...



BUT DU JEU

L'action se passe au XVII^e siècle. Les joueurs sont des châtelains qui bâtissent des pigeoniers sur leurs terres pour augmenter leur prestige. Celui qui aura le plus de pigeons sur ses domaines en fin de partie sera le vainqueur.

MISE EN PLACE

MATÉRIEL



16 pions "Pigeonnier"
(4 grands pigeoniers sur arcades
et 12 petits pigeoniers)

4 mini-plateaux individuels



34 cartes (montrant des pigeons sauvages
sur 4 types de terrains différents)
dont 4 cartes "objectif de départ"
marquées d'un dos différent.



60 jetons "pigeon domestique" et 12 jetons "faucon"

1. On distribue un mini-plateau à chaque joueur qu'il pose devant lui.
2. On distribue les pions "pigeonnier", en fonction du nombre de joueurs et de la couleur du mini-plateau, qu'on place sur son mini-plateau à droite.

- Pour une partie à 2 joueurs : 1 grand pigeonier sur arcade et 3 petits pigeoniers par joueur.
- Pour une partie à 3 joueurs : 1 grand pigeonier sur arcade et 2 petits pigeoniers par joueur.
- Pour une partie à 4 joueurs (2 équipes de 2, voir fin de règles) : 1 grand pigeonier sur arcade et 1 petit pigeonier par joueur.

3. Chaque joueur reçoit une carte "objectif de départ" et la pose face visible sur l'emplacement à gauche de son mini-plateau. Cette carte représente un objectif à atteindre : celui des pigeons sauvages qu'il faudra capturer pour développer son élevage. À moins de 4 joueurs, les cartes "objectif de départ" restantes sont mises de côté et ne serviront pas.
4. Les 30 autres cartes sont mélangées et forment une pioche face cachée. La première carte est prélevée et posée face visible au centre de la table : elle représente une partie du territoire, dans lequel vivent des pigeons sauvages. Les joueurs construiront ensemble un territoire en y ajoutant des cartes et en y créant des domaines composés de terrains de même type.
5. On constitue une réserve avec les jetons "pigeon domestique", que l'on sépare par couleurs, et les jetons "faucon".
6. Le joueur qui roucoule le mieux commence. On joue dans le sens horaire.

TOUR DE JEU

Action obligatoire

Piocher une carte et l'ajouter au territoire :

- soit en recouvrant 1 à 4 pigeons sauvages pour compléter sa carte objectif (voir illustration 3),
- soit sans rien recouvrir, dans ce cas la carte doit être accolée par au moins une case à une carte du territoire (voir illustration 5).

L'orientation de la carte est au choix du joueur qui la pose.

Actions facultatives

(pouvant être effectuées dans n'importe quel ordre)

- Poser un bâtiment sur un groupe de cases identiques contiguës du territoire, pour créer un domaine (voir illustration 6),
- Poser sur le territoire des jetons "pigeon domestique" (voir illustration 6),
- Échanger des jetons "pigeon domestique" contre un bébé faucon ou un faucon adulte,
- Poser un jeton "faucon" adulte sur le territoire.

1. Capturer des pigeons, pour compléter sa carte "objectif"

On attrape des pigeons en les recouvrant avec la carte piochée. On reçoit un jeton "pigeon domestique" de même couleur que la case pour chaque case recouverte. On place ces jetons sur les cases correspondantes de sa carte "objectif".

Important :

- On peut recouvrir des jetons « pigeon domestique ». La capture se fait en retirant le jeton du territoire. Il y a 3 situations où le joueur peut capturer un pigeon domestique :
- Le pigeon domestique est dans un de ses domaines depuis au moins un tour, si c'est le joueur qui l'a posé.
- Le pigeon domestique est dans un domaine de son allié (jeu à 4 joueurs).
- Le pigeon domestique est isolé suite à la pose d'un faucon et rendu à l'état sauvage.
- Il est interdit de capturer des pigeons dont on n'a pas besoin pour compléter sa carte.

- Il est interdit de capturer les pigeons d'un domaine adverse.
- Le nombre de jetons stockés sur son plateau n'est pas limité.

Dès qu'une carte "objectif" est complétée :

on fait glisser les 4 jetons "pigeon domestique" sur les emplacements prévus sur son plateau, puis on prend dans sa main la carte "objectif" pour l'ajouter au territoire, comme pour une carte venant de la pioche. Mais avant de le faire, on peut, si on le souhaite, piocher une carte et la poser sur son plateau : c'est une nouvelle carte "objectif". L'ancienne carte "objectif" peut tout de suite servir à capturer des pigeons pour compléter la nouvelle carte "objectif".

Si on parvient à capturer d'un seul coup les 4 pigeons permettant de compléter la nouvelle carte "objectif", on procède de même (et toujours dans le même tour de jeu) : mise des jetons sur les emplacements de son plateau, pioche éventuelle d'une nouvelle carte "objectif" avant d'ajouter l'ancienne au territoire.

Si le joueur ne souhaite pas piocher une nouvelle carte "objectif" (par crainte de ne pas la finir), il ne pourra plus capturer de pigeons jusqu'à la fin de la partie. Il devra se contenter d'agrandir le territoire sans rien recouvrir.

Important : on ne peut avoir qu'une carte "objectif" à la fois.

2. Agrandir le territoire et, si possible, ses propres domaines

Le territoire est composé de toutes les cartes posées au centre de la table.

Un domaine est une partie de territoire de même couleur sur laquelle est posé un pigeonier. Il peut être agrandi par la pose de nouvelles cartes ou de jetons, y compris par un adversaire, mais toujours au seul bénéfice du joueur qui le possède.

Important : il est interdit de relier des domaines entre eux.

3. Poser un pigeonier et créer un domaine

Un bâtiment se pose sur un groupe de pigeons identiques, tous accolés par au moins un côté (pas par les coins). Toute la zone devient un domaine protégé du joueur et rapportera des points de prestige en fin de partie (1 point par pigeon dépendant d'un petit pigeonier, 2 points par pigeon dépendant d'un grand pigeonier sur arcade). Seul le propriétaire du domaine peut y capturer des pigeons sauvages.

Important :

- Un pigeonier occupe une case précise du domaine, et ce de manière définitive.
- Il est interdit de poser un bâtiment sur le domaine d'un autre joueur.
- On n'est pas obligé de poser son bâtiment sur la carte que l'on vient d'ajouter au territoire.
- On ne peut poser qu'un seul bâtiment par tour.

4. Poser des jetons "pigeon domestique"



Chaque fois que l'on complète une carte "objectif", et avant de l'ajouter immédiatement au territoire, on garde les 4 jetons qui étaient dessus en les faisant glisser sur les emplacements de son plateau personnel.

Ce sont des pigeons domestiques qui servent (immédiatement ou lors d'un prochain tour) à agrandir ses domaines, par exemple en les connectant à des pigeons sauvages isolés.

Important :

- Un pigeon domestique **doit** appartenir à un domaine à la fin du tour où il a été posé sur le territoire.
- Un pigeon domestique **peut** :
- recouvrir un pigeon sauvage, à condition qu'il ne fasse pas

- partie d'un domaine adverse (dans ce cas, il n'y a pas capture du pigeon sauvage),
- être posé directement sur la table, en bordure d'une case d'un domaine,
- servir de nourriture pour l'élevage de faucons (2 pigeons pour 1 bébé faucon ou 2 pigeons pour transformer 1 bébé faucon en faucon adulte, prêt à la chasse).

Un pigeon domestique ne peut pas :

- recouvrir un pigeon situé dans un domaine adverse,
- recouvrir un autre jeton pigeon domestique,
- servir à connecter des domaines,
- servir à compléter une carte "objectif".

5. Elever un faucon pour la chasse



Dressez des faucons pour semer le chaos chez vos voisins...

A tout moment de son tour de jeu, un joueur peut échanger 2 jetons "pigeon domestique" contre 1 jeton "faucon" (le bébé faucon) visible.

Lors d'un tour suivant, il pourra le retourner sur sa face "adulte" en défaussant 2 jetons "pigeon domestique" supplémentaires et, s'il le souhaite, le jouer immédiatement.

En posant un faucon sur un pigeon, le joueur peut partager un domaine en deux. De fait, les pigeons n'étant plus rattachés au domaine attaqué rejoignent le territoire.

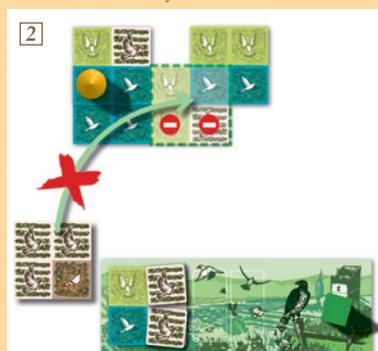
Important :

- Un joueur ne peut élever un faucon qu'une fois par tour. Il ne peut pas dans le même tour faire grandir son faucon, le jouer, puis prendre un fauconneau.
- Un faucon peut recouvrir n'importe quel pigeon d'un domaine adverse (sauf ceux qui sont sous les pigeoniers).
- Un pigeon recouvert par un faucon n'est pas capturé.
- Un faucon posé sur le territoire ne peut plus être déplacé.
- Un faucon ne rapporte pas de point à la fin, mais il peut permettre d'en enlever beaucoup à ses adversaires...
- Un faucon ne peut pas annuler un autre faucon.

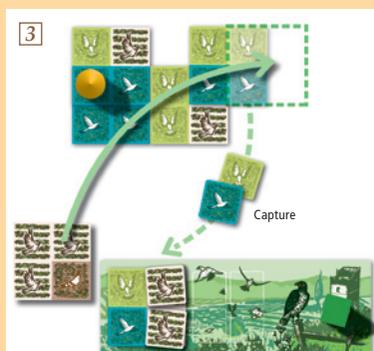
Exemple de déroulement du tour d'un joueur



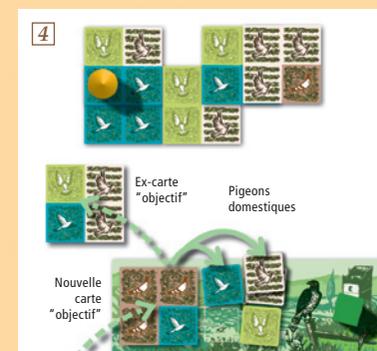
Le joueur Vert ne peut pas poser sa carte ici, car elle recouvrirait un pigeon du domaine appartenant au joueur Jaune...



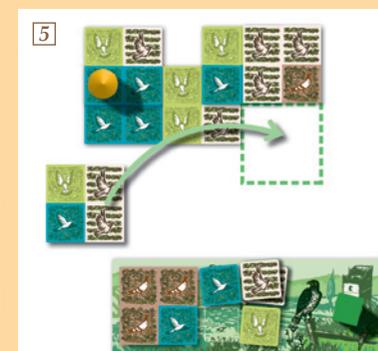
Il ne peut pas non plus la poser ici, car il capturerait deux pigeons dont il n'a pas besoin...



Mais il peut la poser ici. Il capture deux pigeons et complète sa carte objectif...



Il met de côté les 4 jetons (qui sont à présent des pigeons domestiques) et prend en main son ex-carte objectif. Mais avant de la poser sur le territoire, il pioche une carte qui devient sa nouvelle carte objectif.



Il pose son ex-carte objectif après une rotation à 90° vers la gauche, en l'accolant au territoire, sans capturer de pigeon.



Il termine son tour en posant 2 pigeons domestiques et en prenant possession avec son pigeonier d'un domaine de 9 cases qu'il vient de former.

PARTIE À 4 JOUEURS

À 4 joueurs, "Columba" se joue par équipes ! Les joueurs s'allient 2 par 2 et se disposent en diagonale.

Rouge et Vert joueront de préférence ensemble contre Jaune et Violet, pour jouer la complémentarité des coéquipiers (couleurs et formes des pigeonniers). Mais ce n'est pas une contrainte, vous pouvez aussi associer les couleurs que vous voulez pour former les équipes !

Un joueur peut capturer les pigeons des domaines de son allié, lui agrandir ses domaines, mais ne peut pas l'aider à compléter ses cartes "objectif". Les coéquipiers cumulent leurs points en fin de partie.

FIN DE PARTIE

Le jeu se termine à la fin du tour du joueur qui a pioché la dernière carte.

Ainsi, lorsqu'un joueur pioche la dernière carte, il joue son tour normalement et, le cas échéant, peut poser un bâtiment, ses jetons "pigeon domestique" et un jeton "faucon adulte".

Puis on procède au calcul des scores.

Chaque joueur gagne des points pour ses domaines :

- 1 point par pigeon dépendant d'un petit pigeonnier,
- 2 points par pigeon dépendant d'un grand pigeonnier sur arcade.

Les jetons et les bâtiments restant sur les plateaux ne rapportent rien. Les cartes "objectif"

inachevées, quelque soit le nombre de pigeons capturés, font perdre 4 points.

Le joueur totalisant le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, la victoire revient à celui qui possède le plus grand domaine.

Exemple de fin et de décompte



Le joueur Rouge pioche et pose la dernière carte du jeu. Comme il n'a pas de carte "objectif" sur son mini-plateau, il accole la carte piochée au territoire. Puis il pose son pion "pigeonnier" sur un domaine de 6 cases. Il lui reste 3 pigeons domestiques. Deux lui servent à transformer un fauconneau en faucon, qu'il pose sur le domaine du joueur Jaune, isolant deux cases qui lui sont accessibles. Avec le dernier pigeon domestique, il peut ainsi connecter son domaine à un groupe de 5 cases du territoire !

 Rouge gagne avec 12 points.

 Vert a 9 points.

 Jaune a 6 points.

RÈGLE "JUNIOR"

À partir de 6 ans / Durée : 15mn

Matériel utilisé : les pions "pigeonnier" et les 30 cartes (les mini-plateaux, les cartes "objectif de départ" et tous les jetons sont écartés dans la boîte).

On distribue les pions "pigeonnier" en fonction du nombre de joueurs.

- Pour une partie à 2 joueurs : 1 grand pigeonnier sur arcade et 3 petits pigeonniers par joueur.
- Pour une partie à 3 joueurs : 1 grand pigeonnier sur arcade et 2 petits pigeonniers par joueur.
- Pour une partie à 4 joueurs (2 équipes de 2) : 1 grand pigeonnier sur arcade et 1 petit pigeonnier par joueur.

Les 30 cartes sont mélangées et forment une pioche face cachée. La première carte est prélevée et posée face visible au centre de la table : elle représente une partie du territoire, dans lequel vivent des pigeons sauvages.

Le joueur qui roucoule le mieux commence.

On joue dans le sens horaire.

Tour de jeu

1. Piocher une carte et la poser :

- soit en recouvrant 1 à 4 cases, à condition qu'elles n'appartiennent pas à des domaines adverses,
- soit sans rien recouvrir, dans ce cas la carte doit être accolée par au moins une case à une carte du territoire.

2. (Facultatif) Poser un pigeonnier sur un groupe de cases identiques contiguës, pour créer un domaine.

Important : il est interdit de relier des domaines entre eux.

Fin de partie

Quand toutes les cartes ont été posées, on compte les pigeons dans les domaines.

Chaque joueur gagne 1 point par pigeon dépendant d'un petit pigeonnier, 2 points par pigeon dépendant d'un grand pigeonnier sur arcade.

Le joueur totalisant le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, la victoire revient à celui qui possède le plus grand domaine.