

**bauhaus**

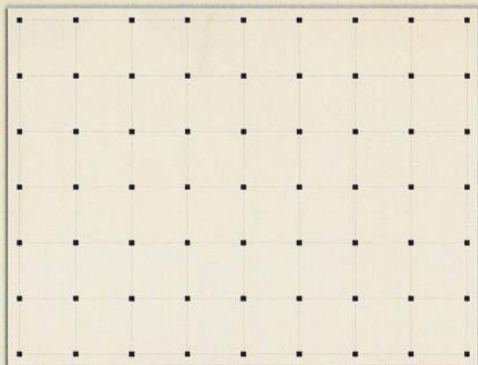
**Règles du Jeu**

# bauhaus

Bauhaus est un jeu de stratégie, abstrait, inspiré par les formes et couleurs classiques du design Bauhaus.

La Staatliche Bauhaus, ou tout simplement **Bauhaus** était l'école d'art, de design et d'architecture fondée en 1919 par Walter Gropius à Weimar (Allemagne) et fermée en 1933 par les autorités prussiennes.

Bauhaus est un jeu conçu pour 2 à 4 joueurs qui s'opposent pour le contrôle de zones sur le plateau de jeu, à l'instar de jeux classiques tels que le Go ou plus récemment *La traversée du Désert*.



Plateau de Jeu

## LISTE DU MATÉRIEL

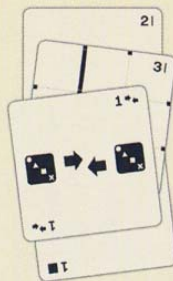
Un plateau de jeu ● Trente-deux [32] pions Contrôle, huit [8] pour chaque couleur ● Soixante-six [66] marqueurs de Limites de zones ● Soixante et onze [71] cartes Action ● Quatre [4] cartes Joueur ● Ces règles de Jeu ●



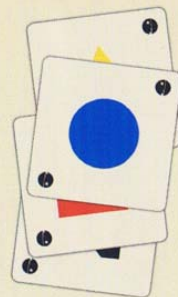
Pions Contrôle



Marqueurs de Limites  
(de zones)



Cartes Action



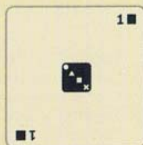
Cartes Joueur

## MISE EN PLACE

Posez le Plateau de Jeu au centre de l'aire de jeu, avec à côté les marqueurs de Limites accessibles à tous les joueurs.

Ensuite, attribuez les couleurs, chaque joueur étant libre de choisir celle qui lui plaît le plus. Nous vous conseillons de déterminer ces couleurs aléatoirement. Une fois fait, chaque joueur prend la carte Joueur ainsi que 8 pions Contrôle de la couleur correspondante.

Toutes les cartes Action sont rassemblées, et en fonction du nombre de joueurs, des cartes de placement des pions Contrôle doivent être mises de côté. Il y a 24 cartes de placement des pions Contrôle dans le jeu sur les 72 Cartes Action.



**Dans une partie avec quatre joueurs**, toutes les cartes de placement des pions Contrôle sont utilisées.

**Dans une partie avec trois joueurs**, six [6] cartes de placement des pions Contrôle sont mises de côté.

**Dans une partie avec deux joueurs**, douze [12] cartes de placement des pions Contrôle sont mises de côté. Les cartes de placement des pions Contrôle qui ne sont pas utilisées sont remises dans la boîte, car elles ne seront pas utilisées de toute la partie.

Les cartes Actions qui seront utilisées lors de la partie sont mélangées et le paquet qui en résulte est placé face cachée à côté du plateau de Jeu. Les quatre cartes au sommet de ce paquet sont ensuite placées face visible à côté du plateau de jeu.

## BUT DU JEU

Le but pour vous est de faire en sorte que vos pions Contrôle soient les seuls qui occupent des Zones Fermées (voir « Zones Fermées » page 6), faisant de vous leur possesseur.

## TOUR DE JEU

La partie débute par le tour du joueur ayant gagné la précédente, et si c'est la première de la session par la personne qui habite le plus loin du lieu ou se déroule celle-ci. Les tours de jeu s'effectuent alors dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Lors du premier tour, chaque joueur en commençant donc par le premier puis ensuite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre va placer un de ses pions Contrôle (face déploiement visible) sur n'importe quelle case libre du Plateau de Jeu.



Pion Contrôle du joueur bleu,  
face déploiement



Pion Contrôle du joueur bleu,  
face Contrôle

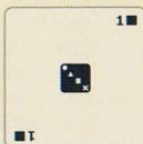
Après que chaque joueur a placé un pion, la partie commence véritablement ! Chaque joueur pendant son tour doit choisir l'une des quatre cartes Action, face visible, et effectue l'action correspondante. Ensuite la carte Action choisie est défaussée (dans une pile de défausse) et une autre carte Action est piochée puis posée à la place de la carte précédemment choisie. La main passe alors au joueur suivant qui choisit à son tour une autre carte Action. Et ainsi de suite.

Remarque : un joueur ne peut pas choisir de passer son tour et doit choisir une des cartes Action à disposition. Si aucune des actions disponibles ne peut être effectuée, que c'est confirmé par les autres joueurs, ce joueur passe son tour. Dans le cas improbable où tous les joueurs autour de la table ne peuvent pas choisir d'actions à effectuer, la partie prend fin prématurément. On fait alors le calcul des points de Contrôle (voir « Fin de la Partie » page 8).

## CARTES ACTION

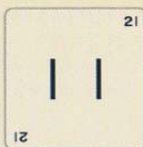
### 1. Carte de placement de pions

**Contrôle** : placez un pion Contrôle sur une case libre du plateau de jeu avec la face déploiement visible.



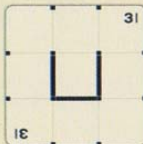
### 2. Carte de placement libre de Limites

placez séparément deux marqueurs de Limites sur deux bords de cases, libres du plateau de jeu.



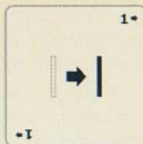
### 3. Carte de placement restreint de Limites

placez des marqueurs de Limites sur le plateau de jeu, en respectant scrupuleusement la configuration indiquée sur la carte Action.



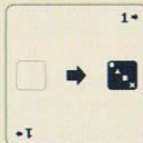
### 4. Carte de déplacement de Limites

déplacez un marqueur de Limites de votre choix qui ne fait pas partie d'une zone fermée.



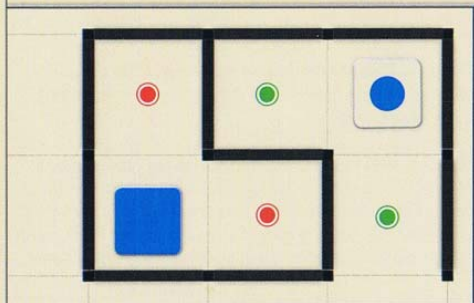
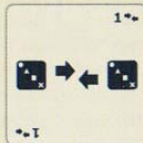
### 5. Carte de déplacement de pions Contrôle

déplacez un pion Contrôle, avec la face déploiement visible, de votre choix sur une autre case.

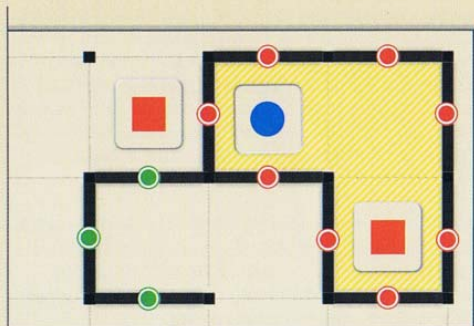


### 6. Carte d'inversion de pions Contrôle

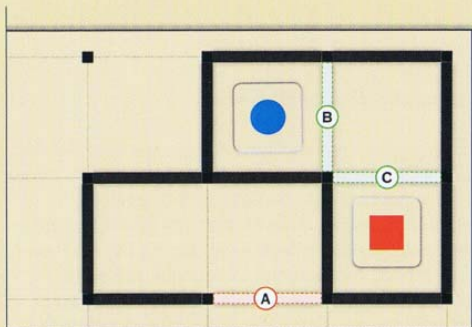
inversez, sur le plateau de jeu, la position de deux pions Contrôle face déploiement visible.



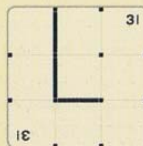
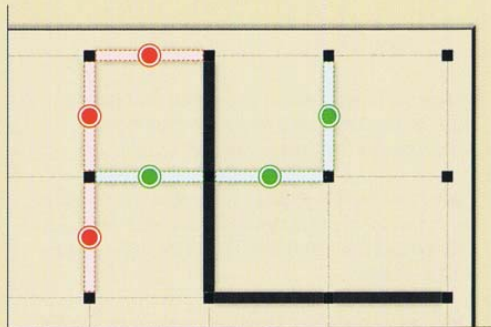
**Exemple 1** : les 2 points rouges indiquent que plus aucun pion Contrôle, ne peut être joué dans la zone sur la gauche [1 ■], car c'est une zone fermée. Même pour le joueur bleu c'est impossible. Des pions Contrôle peuvent être joués sur les deux points verts dans la zone sur la droite, car celle-ci n'est actuellement pas fermée.



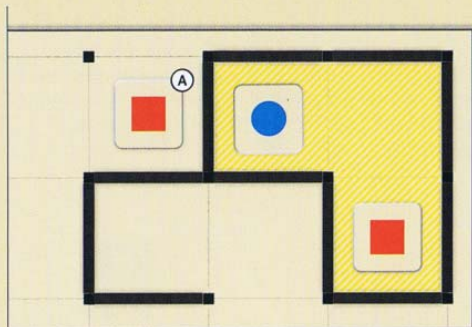
**Exemple 4** : les marqueurs de Limites indiqués en vert peuvent être déplacés sur n'importe quel autre bord de case [1 •], comme dans l'exemple 2. Les marqueurs de Limites indiqués en rouge ne peuvent être déplacés, car ils forment les limites d'une zone fermée.



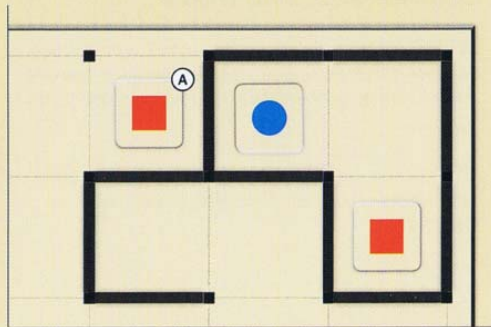
**Exemple 2 :** aucun marqueur de Limites ne peut être joué sur le bord de case A, car une zone fermée ne peut être créée s'il n'y a pas de pion Contrôle à l'intérieur de celle-ci. Comme la zone fermée sur la droite n'est possédée par personne, un marqueur de Limites peut être joué sur les bords de cases B ou C ; impliquant que la zone fermée ainsi créée est possédée et que le pion Contrôle à l'intérieur est retourné.



**Exemple 3 :** les trois marqueurs de Limites à placer peuvent être positionnés [ 31 ] sur les bords de cases marqués en vert, comme indiqué par la carte Action (cf. ci-contre). Ils ne peuvent pas être placés sur les bords marqués en rouge, car ils doivent être placés dans la configuration exacte de la carte.



**Exemple 5 :** le pion Contrôle A rouge peut être déplacé [ 1\* ] sur n'importe quelle case, y compris celles colorées en jaune, car elles font partie d'une zone fermée partagée par les joueurs bleu et rouge, qui est donc une zone fermée non possédée (voir « **Zones Fermées** » page 6).



**Exemple 6 :** le pion Contrôle A rouge et le pion bleu peuvent être inversés [ 1\*+ ], ainsi la zone fermée sera possédée par le joueur rouge. Les deux pions rouges devront être retournés à ce moment sur leur face Contrôle.

## ZONES FERMÉES

Une zone fermée est un ensemble de cases adjacentes du plateau de jeu, entièrement entourées par des marqueurs de Limites.

Une zone fermée ne peut être créée s'il n'y a pas au moins un pion Contrôle sur une des cases la composant comme décrit dans l'exemple 2 des cartes Action.

Deux types de zones fermées peuvent être créés, comme expliqué ci-dessous.

### Zones fermées possédées

Si un joueur crée une zone fermée qui ne contient que des pions Contrôle d'un joueur, ceux-ci sont tournés sur leur *face Contrôle*, la face entièrement recouverte par la couleur du joueur.

À partir de ce moment, ni les pions Contrôle dans la zone, ni les marqueurs de Limites qui entourent cette zone ne peuvent être affectés par des cartes Action.

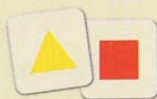
Par ailleurs, on ne peut plus ajouter de marqueur de Limites ou de pion Contrôle à cette zone fermée.

### Zones fermées non possédées

Si un joueur crée une zone fermée qui contient des pions Contrôle d'au moins deux couleurs différentes (qui appartiennent donc à plus d'un joueur), alors les marqueurs de Limites qui l'entourent ne peuvent plus être affectés par des cartes Actions. Cependant de nouveaux marqueurs de Limites peuvent être ajoutés à l'intérieur de la cette zone fermée, comme l'exemple 2 des cartes Action le montre.

Les pions Contrôle peuvent être déplacés, ajoutés ou inversés à une zone fermée non possédée par, une *carte d'inversion de pions Contrôle* [1♦], une *carte de placement de pions Contrôle* [1■] ou une *carte de déplacement de pions Contrôle* [1♣].

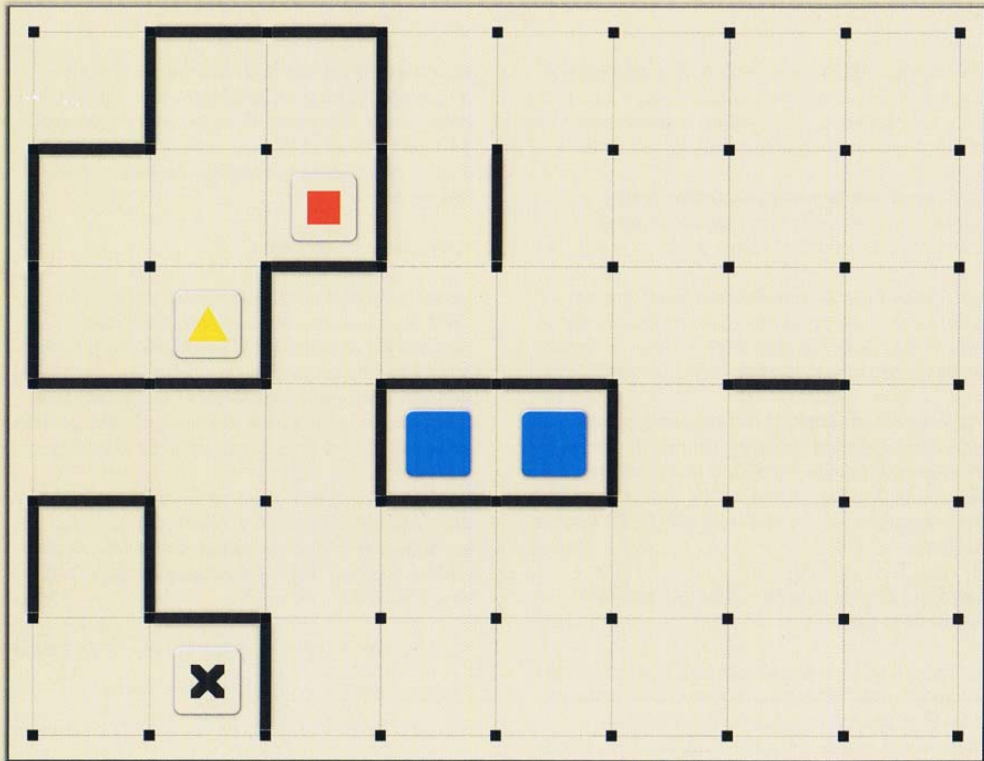
Si à un moment quelconque dans une zone fermée non possédée, on ne trouve plus que des pions Contrôle d'une seule couleur, celle-ci devient une zone fermée possédée et le joueur qui la possède retourne ses pions Contrôle pour indiquer sa possession.



Pion Contrôle, *face*  
déploiement



Pion Contrôle du joueur bleu,  
*face* Contrôle



Le joueur rouge et le joueur jaune, sont en compétition pour le contrôle d'une zone fermée. Comme on trouve des pions Contrôle des deux joueurs dans cette zone, elle n'est possédée ni par l'un, ni par l'autre.

Le joueur bleu est le possesseur d'une zone fermée, qui ne pourra plus être affectée par des cartes Action, jusqu'à la fin de la partie.

La zone contenant le pion Contrôle noir n'est pas une zone fermée, car il manque trois marqueurs de Limites sur les côtés.

## FIN DE LA PARTIE

Une fois que la dernière carte Action du paquet a été retournée, la partie se poursuit jusqu'à ce qu'il n'en reste aucune à jouer. Alors, la partie prend fin et les joueurs calculent leurs points de Contrôle.

Les **Zones fermées non possédées** (celles qui contiennent des pions Contrôle de différentes couleurs) ne rapportent aucun point.

Les **Zones fermées possédées** rapportent des points à leurs propriétaires. Chaque pion Contrôle rapporte au joueur autant de points que le nombre de cases composant la zone où il se trouve.

Par exemple, un joueur avec un pion Contrôle, face Contrôle, dans une zone fermée de 5 cases et deux pions Contrôle, face Contrôle dans une zone fermée de 6 cases, marquera 17 points. 5 points pour la première zone et 12 points (6+6) pour la seconde.

Le joueur avec le plus de points de Contrôle remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de Zones fermées l'emporte. Si une égalité persiste, c'est le joueur qui possède la Zone fermée comportant le plus de cases qui gagne. Si malgré tout une égalité demeure, c'est la taille de la

seconde plus grande Zone fermée qui est prise en compte. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'on détermine le vainqueur. Si on ne peut départager les joueurs, ceux impliqués dans ces égalités doivent se partager la victoire. Ou mieux refaire une partie.

### Exemple de fin de partie

La partie vient de s'achever. Certains pions de Contrôle ne se trouvent pas dans des zones fermées et par conséquent ne rapportent pas de point à leurs joueurs. D'autres pions de Contrôle se trouvent dans des Zones fermées non possédées, par exemple la zone dans le coin supérieur gauche. Ils ne rapportent donc aucun point de Contrôle.

Cependant, certains pions de Contrôle se trouvent dans des Zones fermées possédées à la fin de la partie et ont donc été retournés face Contrôle visible. Voici les totaux de chaque joueur à l'issue de cette partie.

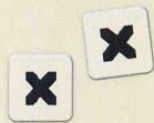
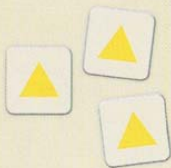
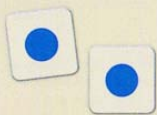
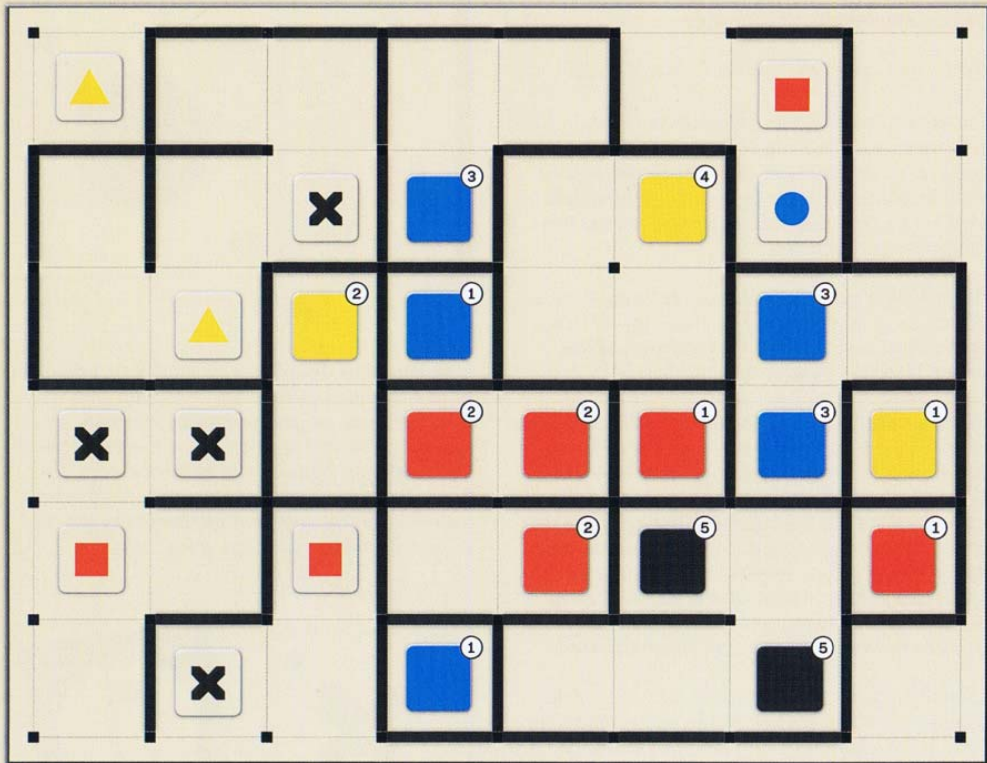
● Joueur bleu =  $3 + 1 + 3 + 3 + 1 = 11$  points

▲ Joueur jaune =  $4 + 2 + 1 = 7$  points

■ Joueur rouge =  $2 + 2 + 1 + 2 + 1 = 8$  points

✖ Joueur noir =  $5 + 5 = 10$  points





## RÈGLES OPTIONNELLES

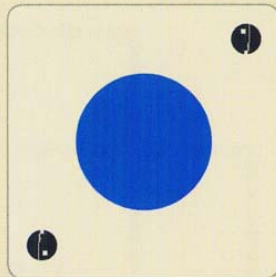
### ACTIONS SPÉCIALES DES JOUEURS

L'utilisation première des cartes Joueurs est de permettre aux joueurs de se souvenir des couleurs de chacun. Mais dans ces règles, nous vous proposons de les intégrer au jeu, cependant c'est à vous de choisir, car le jeu sans ces options fonctionne parfaitement.

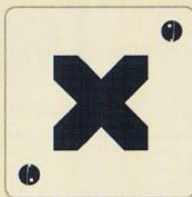
Si cette règle optionnelle est utilisée, chaque carte Joueur est placée en début de partie sur la table, face visible, avec la forme et la couleur visibles, devant le joueur qui se l'est vu attribuer.

Chaque carte procure au joueur une action spéciale unique qui pourra être utilisée durant la partie en retournant la carte (présentant alors la face avec l'icône Bauhaus). Cette action spéciale peut être utilisée à n'importe quel moment, que ce soit le tour du joueur ou pas, et ce indépendamment des cartes Action. Pour l'utiliser, le joueur dit à haute voix « Bauhaus » interrompant ainsi la partie. L'action spéciale est effectuée, la carte Joueur retournée et la partie reprend là où elle avait été interrompue.

Quand un joueur dit à haute voix « **Bauhaus** », le joueur dont le tour est interrompu ne peut plus rien faire, y compris revenir sur l'action en cours, de même celui qui a interrompu la partie doit effectuer son action spéciale. Il est hélas trop tard pour changer d'avis.



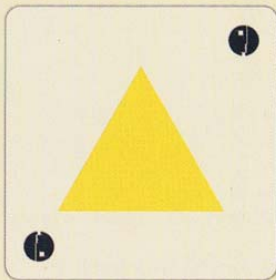
Il est important de se souvenir que l'action spéciale ne pourra être utilisée qu'une fois, il est donc important pour les joueurs de bien choisir le moment où ils vont la jouer. Les joueurs se doivent d'être patients, d'attendre le moment clé pour la jouer. Attention toutefois de ne pas trop attendre pour la jouer, car cela peut permettre aux autres joueurs de prendre une trop grosse avance.



Carte du joueur noir face visible.



Carte du joueur face cachée, après utilisation de l'action spéciale.

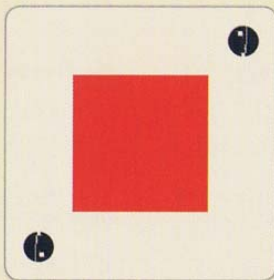


**Carte Cercle Bleu ➡ Contrôle Mental**

Quand un joueur pendant son tour choisit une des cartes Action, le joueur bleu peut choisir, en utilisant son action spéciale, comment résoudre l'action. Par exemple, si le joueur rouge choisit une carte de placement libre de Limites, le joueur bleu peut choisir ou placer les marqueurs de Limites.

**Carte Triangle Jaune ➡ Contrôle Partagé**

Dans une zone fermée non possédée contenant des pions Contrôle de plusieurs couleurs (donc de plusieurs joueurs), le joueur jaune peut retourner l'ensemble des pions Contrôle sur leur face Contrôle à l'intérieur de cette zone. De cette manière, tous ces pions Contrôle seront pris en compte lors du calcul de fin de Partie.

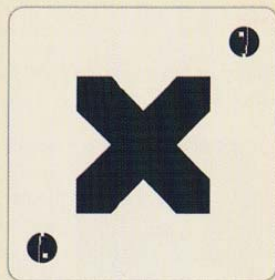


**Carte Carré Rouge ➡ Contrôle Forcé**

Le joueur rouge peut retourner sur sa face Contrôle, un pion Contrôle de n'importe quelle couleur sur le plateau de jeu comme s'il était en fait dans une zone fermée possédée, bien que cela ne soit pas le cas. Ce pion Contrôle retourné ne pourra plus être la cible d'autres actions pour le reste de la partie. Lors du calcul de fin de partie, il ne sera pris en compte que s'il est dans une zone fermée.

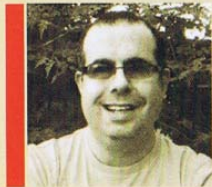
**Carte Croix Noire ➡ Contrôle Mimétique**

Cette action spéciale permet à un joueur d'imiter une des autres actions spéciales, de l'utiliser à la condition expresse que celle-ci n'a pas encore été utilisée par son joueur. L'autre joueur n'a pas à retourner sa carte Joueur, ce que doit faire le joueur noir. En d'autres termes, cette carte Joueur copie n'importe laquelle des trois autres actions spéciales, tant qu'elles n'ont pas été utilisées dans cette partie. Il est évident qu'il ne faut pas trop attendre pour jouer cette action spéciale, sinon vous pourriez vous retrouver dans l'incapacité de l'utiliser.



## CRÉDITS

Bauhaus est un jeu de Jordi Gené et Gregorio Morales [Piu Con Jocs].



Jordi Gené est la moitié nordique de *Piu Con Jocs*. Il travaille dans une entreprise de produits chimiques comme directeur de production et il s'identifie avec une chanson de Phineas et Ferb. Si vous ne connaissez pas, cherchez.



Gregorio Morales est la moitié sudiste de *Piu Con Jocs*. Formé en tant que mathématicien, et auteur d'autres jeux. Il aime l'architecture et a fait la connaissance de Mies van der Rohe à Dessau, avec qui il a échangé des idées rationalistes sur les jeux de société.

Piu Con  
JOCS

## Playtest du jeu

Gabriel Costoya, Laura Xifra, Montse Angulo, Víctor Gené, Ariadna Adell, Carles Fenoy, Marta Gené, Rubén Fernández, Julio Martínez, César Sánchez, Òscar Anguila, et le club de jeux appartement (ou inversement) de l'infâme Busanya.

Jordi et Gregorio remercient M<sup>re</sup> José Jaime et Christina Fernández. (Pas besoin de préciser pourquoi, eux le savent.)

Remerciements spéciaux à César Sánchez pour avoir graissé les rouages.

## Design graphique

Jose Gil

## Mise en page

Edge Studio

## Éditeur

Jose M. Rey

edge

Bauhaus © 2013 Edge Entertainment. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation explicite de Edge Entertainment. Le système de jeu Bauhaus est © Jordi Gené et Gregorio Morales. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tél : 05 34 55 19 06. Photos non contractuelles. Conservez ces informations dans vos archives. Fabriqué en Espagne. CECI N'EST PAS UN JOUET. NON CONÇU POUR DES PERSONNES DE 14 ANS OU MOINS.