



# CHAMBRES - MODULE D'EXTENSION 4



Les règles de base de Wallenstein ne changent pas. Vous trouverez ici les modifications ou adaptations de ces règles.

## Matériel

• 1 plateau Chambre



• 5 x 15 marqueurs Joueur



• 36 marqueurs Chambre



• 5 tuiles Région



• 1 sac en coton



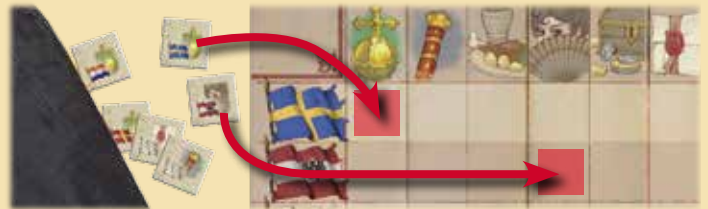
## Mise en place

Posez le plateau Chambre près de celui du jeu de base. Mélangez les 5 tuiles Région, puis alignez-les face visible près du plateau Chambre. Mettez les 36 marqueurs Chambre dans le sac.

## Déroulement du jeu

### Au début de chaque round :

Piochez 6 tuiles Chambre dans le sac, puis placez-les face visible sur les cases correspondantes du plateau Chambre.



### Fin d'un round :

Pour chaque tuile Région, dans l'ordre, déterminez quel joueur a le plus de provinces dans la région en question.

En cas d'égalité, le joueur qui agit le premier dans l'ordre de jeu l'emporte. Dans l'ordre, ces joueurs peuvent échanger 1 marqueur Chambre face visible contre 1 de leurs propres marqueurs Joueur.

Défaussez ces marqueurs Chambre du jeu (au cas où une région serait vide, sautez-la).

Une fois que vous avez examiné chaque région, retournez face cachée les éventuels marqueurs Chambres qui restent face visible. La première tuile Région de la rangée passe en dernière position.



## Fin de partie

En fin de partie, chaque joueur qui dispose de la majorité dans une colonne ou une rangée du plateau reçoit le nombre de points indiqué en face. Chaque marqueur Chambre face cachée est considéré comme appartenant à un joueur supplémentaire et neutre.

Pour chaque égalité dans une colonne ou une rangée, les joueurs concernés reçoivent le nombre de points indiqué moins 1.



	= 5 PV (3 + 0 + 2)
	= 4 PV (1 + 1 + 0 + 2)
	= 5 PV (3 + 2)
	= 6 PV (2 + 1 + 0 + 1 + 2)
	= 0 PV

