

Coin Age

Un jeu de Adam P McIver

Principe du jeu

Coin Age est un micro-jeu pour deux joueurs qui se joue sur une simple carte avec des pièces de monnaie. À leur tour, les joueurs vont placer ces pièces sur la carte pour prendre le contrôle des régions, déjouer les plans de l'adversaire et marquer des points de victoire.

Mise en place

Placez la carte au centre de la table. Chaque joueur dispose de 10 pièces de monnaie de 4 types différents. Chaque pièce possède une valeur dans le jeu qui est proportionnelle à sa taille (valeur 4 pour la plus grande, valeur 1 pour les plus petites). Les joueurs disposent donc chacun de 4 petites pièces de valeur "1" (2c), 3 pièces de valeur "2" (5c), 2 pièces de valeur "3" (20c) et 1 grande pièce de valeur "4" (50c) qu'ils placent à leur portée pour former leurs "banques" respectives.

Pour déterminer qui jouera "pile" et qui jouera "face", un joueur lance une pièce, la face visible de cette pièce détermine son côté de jeu. Quand ils placeront leurs pièces sur la carte, les joueurs s'assureront que leur côté de la pièce est bien visible.

C'est le joueur qui joue "face" qui commence.

Tour de jeu

Au début de son tour, le joueur actif prend une pièce de chaque taille depuis sa banque (au départ, il prendra donc 4 pièces différentes mais lors des tours suivants, il en aura de moins en moins).

Le joueur secoue les pièces dans sa main et les "abats" sur la table. Il peut alors effectuer des actions en fonction du nombre de pièces qui correspondent à son côté. Toutes les actions sont facultatives et peuvent être effectuées dans l'ordre voulu.

Nbr de pièces correspondant	Action(s) possible(s)
4	Placez 2 pièces ou payez 1 pour en placer 3
3	Placez 2 pièces
2	Placez 2 pièces
1	Placez 1 pièces et effectuez un déplacement
0	Effectuez une capture et un déplacement

Description des actions

Placement des pièces

Le joueur prend l'une des pièces qui est tombée du "bon" côté (côté face visible pour le joueur face par exemple) et la place sur la carte. La pièce peut être placée sur une région vide ou sur une région occupée si sa valeur est inférieure à celle de la pièce déjà visible sur cette région.

Paiement

Le joueur donne à son adversaire une pièce tombée du "bon" côté.

Déplacement

Le joueur prend une pile de pièces d'une région et la déplace vers une région adjacente libre (il est possible de déplacer une pile comprenant une seule pièce mais on ne sépare jamais une pile existante).

Capture

Le joueur prend la pièce du dessus d'une pile (sur la carte) et la place dans sa banque. Il est possible de libérer une région de cette façon en prenant la dernière pièce présente sur celle-ci.

Fin du jeu

Le jeu prend fin immédiatement lorsqu'un joueur place une pièce dans la dernière région vide de la carte **ou** lorsque la banque de l'un des joueurs est épuisée. Les joueurs passent alors au décompte des points selon les trois catégories ci-dessous.

Valeur des pièces

Les pièces qui contrôlent des régions rapportent leur valeur (de 1 à 4) à leur propriétaire. Une pièce contrôle une région si elle est la seule dans celle-ci ou si elle est au sommet de la pile.

Zones contrôlées

Les régions sont regroupées en 4 zones matérialisées par des couleurs. Ces zones comportent de 1 à 4 régions. Un joueur contrôle une zone si il contrôle une majorité absolue de régions la composant. Dans les zones qu'il contrôle, le joueur double la valeur de ses pièces.

Pièces restantes

Pour chaque pièce restant dans sa banque, le joueur comptabilise un point supplémentaire.

Victoire

Le vainqueur est le joueur comptabilisant le plus de points. La valeur totale des pièces restant en banque permet de départager les égalités.