



Faire des raids pour capturer des bovins était une noble tradition dans l'ancienne Irlande: de nombreux héros ont été loués dans des chansons pour leur habileté à voler du bétail le bétail de leurs voisins.

De nombreuses histoires racontent encore avec détail les hauts faits de ces personnes, et le vol de bétail à Cooley trouve toujours sa place dans le plus ancien et le plus important des livres de "La mythologie irlandaise".

Les bovins furent volés par les royaumes voisins et par les vikings qui envahirent l'Irlande.

C'est ainsi que les clans voisins en vinrent à se faire la guerre pour s'octroyer les troupeaux des prairies adverses.

Le jeu traite de cette partie de l'Histoire.

Bienvenue, noble celte

Nous vous remercions d'avoir acheté " Tain ", un jeu dans lequel vous effectuez des raids dans les prairies adverses pour y voler le bétail. Le jeu peut se pratiquer de 2 à 4 joueurs, chacun endossant le rôle d'un chef d'un petit clan essayant de gagner richesses et pouvoir face à leurs voisins.

Durant la partie vous enverrez les membres de votre clan libérez les bovins du rapt de vos voisins et tenterez de vous infiltrer chez eux pour y dérober des bijoux.

Celui qui obtiendra le plus de richesses en bovins, bijoux et prisonniers, sera déclaré vainqueur.

Contenu de la boîte

Dans cette boîte vous trouverez le matériel suivant :

- ❖ 4 plateaux individuels représentant les terres de chaque clan.
- ❖ 1 plateau du royaume avec un compte-tour.
- ❖ 4 lots de 18 pions aux couleurs de leur clan.
- ❖ 4 écrans de jeu aux couleurs des différents clans.
- ❖ 25 compteurs bovins, jaunes.
- ❖ 12 compteurs bijoux, rouges.
- ❖ 1 marqueur premier joueur.
- ❖ 1 livret de règles en trois langues.

Si une partie du matériel venait à manquer dans la boîte, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse mpodsiadlo@wolf-fang.pl et nous vous enverrons les parties manquantes dans les plus brefs délais.

Le matériel du jeu

Les plateaux de clan.

Chaque plateau individuel représente les terres d'un clan et est divisé en deux parties : les prés (1), où sont placés les bovins appartenant au clan et la maison (2) où sont entreposés les bijoux et amenés les prisonniers. Il y a aussi 5 paires d'emplacements sur le plateau (3) sur lesquels les pions des différents clans pourront être placés.

Ils représentent les différentes entrées des terres du clan (trois dans les prés et deux dans la maison).

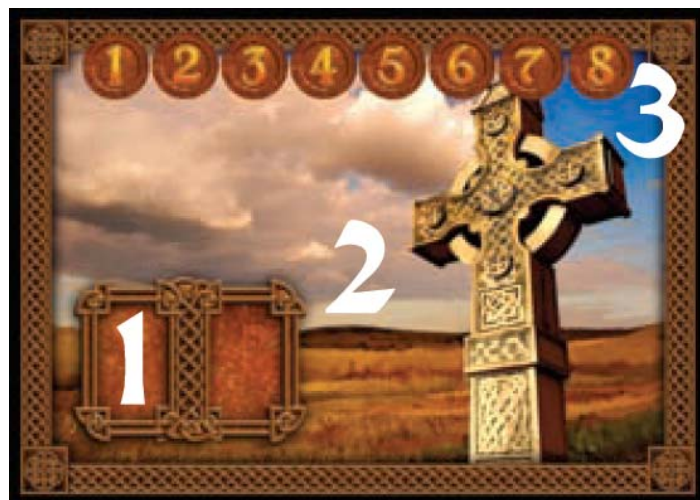
Chaque paire d'emplacement peut contenir un pion gardien d'entrée (3a) ou un pion assaillant (3b).



Le plateau du royaume.

Les Celtes décident parfois de voler les bovins du royaume en pratiquant des raids éclairs.

Le plateau du royaume possède deux emplacements sur lesquels les membres d'un raid de n'importe quel clan peuvent être placés (1), une prairie (2) sur laquelle les bovins sont entreposés et une piste (3) servant de compte-tour, pour visualiser la progression de la partie.



Les pions de clans.

Chaque joueur démarre la partie avec ses 18 pions représentant la totalité de son clan, qu'il pourra utiliser pendant les phases de raids : les hommes du clan pourront prendre parts aux raids ou défendre les biens du clan et essayer de déjouer les attaques adverses.

Il y a cinq types différents de pions de clan :



Le chef de clan (1 pion) : Il est le leader du clan. Un vieux renard rusé qui a passé la majeure partie de sa vie à faire des raids pour attraper du bétail. Ce jeu ne possède pas de secrets pour lui.



Guerrier (2 pions) : Le celte au summum de ses capacités : fort, intelligent et courageux. Il peut capturer facilement les bovins de ses voisins et n'hésitera pas à faire des prisonniers.



Garçon (6 pions) : Un jeune homme qui deviendra un guerrier plus tard, mais il est pour le moment un débutant pour garder les prés de son clan et participe à ses premiers raids.



La fille du chef (1 pion) : Une beauté celtique qui ne participe pas aux raids de son clan, mais elle garde les biens de son clan farouchement et peut repousser ses assaillants.



Bluff (8 pions) : Une ruse qui rend difficile aux ennemis de deviner d'où partira vraiment le raid.

Les écrans des joueurs.

Vous pouvez conserver les pions qui n'ont pas encore été utilisés lors d'un raid et qui ne seront pas défaussés à l'abri des regards des autres joueurs, derrière votre écran. Sur la partie intérieure de votre écran, vous trouverez un résumé des résultats de toutes les possibilités de raids et les récompenses qui en découlent.



Démarrer le jeu

Avant de démarrer la partie, détachez soigneusement les tuiles et compteurs nécessaires au jeu.

Mettez le plateau du royaume au centre de la table et mettez le marqueur compte-tour sur le chiffre " 1 " de la piste servant de compte-tour.

Chaque joueur choisit ensuite un clan et prend le plateau individuel, les 18 pions et l'écran associés à la couleur du clan.

Chaque joueur place son plateau de clan (le plateau individuel) près du plateau du royaume, face à lui. Il met ensuite son écran de jeu devant lui et place ces pions derrière ce dernier de façon à ce que les autres joueurs ne les voient pas.

Chaque joueur reçoit cinq compteurs bovins qu'il met dans son pré (partie gauche de son plateau personnel) et trois bijoux qu'il met dans sa maison (partie droite de son plateau personnel). Les bovins restants sont placés dans la prairie du royaume et les bijoux restants sont rangés dans la boîte de jeu : ils ne seront pas utilisés pour le reste de la partie.

Le joueur ayant les cheveux les plus rouges démarre la partie. Il reçoit le pion premier joueur.

Les différentes phases d'un tour

Le jeu se joue en huit tours, sauf si un joueur gagne plus rapidement (voir plus loin). Chaque tour est divisé en trois phases : commando, raid et résolution.

Phase de commando

En commençant par le premier joueur, les joueurs vont jouer des pions de leur clan à tour de rôle, face cachée, sur les différents plateaux de jeu. Durant votre tour, vous pouvez jouer un pion sur n'importe lequel de ces trois emplacements :



- ❖ Sur votre propre plateau individuel, sur n'importe quelle entrée, côté intérieur. **Ce pion garde l'entrée.**



- ❖ Sur le plateau individuel d'un autre joueur, sur n'importe quelle entrée, côté extérieur. Ce pion fait partie du **commando** qui prend part au raid. **NOTE:** La fille du chef ne peut jamais participer à un raid.



- ❖ Sur le plateau du royaume, sur l'un des deux emplacements disponibles. Ce pion fait un **raid** solitaire et ne fait pas partie du commando. Chaque joueur ne peut jouer qu'un seul pion dans le royaume. **NOTE:** La fille du chef et un garçon ne peuvent jamais pratiquer de raid solitaire (ces pions ne peuvent pas être placés sur le plateau du royaume).

Un seul pion peut être joué sur chaque emplacement. Si un emplacement est déjà occupé, aucun autre pion ne peut y être placé.

Après avoir placé votre pion, c'est au tour de votre voisin de gauche. Si vous ne voulez ou ne pouvez pas placer de pion, vous pouvez choisir de passer votre tour. A partir du moment que vous passez, vous ne pouvez plus jouer de pion lors de cette phase.

Si vous ne possédez plus de pion non utilisé ou qu'il n'y a plus d'emplacement légal disponible pour vos pions, vous devez passer.

Exemple : Patrick est le premier joueur ce tour-ci. Il joue son premier pion sur le plateau de jeu de Brigitte, sur l'un des emplacement de sortie de son pré. Ce pion est un pion commando faisant partie du raid sur le pré. C'est ensuite au tour de Brigitte et elle décide de placer son pion sur son propre plateau, sur la partie intérieure de l'entrée où Patrick a joué son pion commando. Son pion est maintenant en train de garder l'entrée. Arthur est le suivant à jouer et il place son pion sur un des deux emplacements du plateau composant le royaume. Il n'est plus autorisé à placer de pion sur le plateau du royaume ce tour-ci; ainsi le dernier emplacement ne pourra être utilisé que par Patrick ou Brigitte.

C'est maintenant de nouveau au tour de Patrick, qui choisit d'envoyer un commando sur la plateau d'Arthur cette fois-ci, en plaçant un pion sur une des entrées de la maison. Brigitte choisit d'occuper la dernière place disponible sur le plateau du royaume et y place un pion, ce qui fait que Patrick ne pourra y placer de pion ce tour-ci. Arthur place un pion sur l'une des entrées du plateau de Patrick. Et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun passe.

NOTE: Si les seuls emplacements restant disponibles sont les entrées intérieures des plateaux individuels, alors les joueurs peuvent jouer en simultanément leurs derniers pions afin de rendre le tour plus rapide. Ils peuvent jouer autant de gardiens d'entrée qu'ils veulent et les placer dans l'ordre de leur choix, ceci n'ayant pas d'influence sur la partie.

Phase de raid

Tous les pions joués sont maintenant révélés. Tous les jetons " bluff " sont retirés des plateaux et retournent à leurs propriétaires, qui les mettent en pile dans leur défausse, face cachée, devant leur écran, ainsi les autres joueurs ne peuvent voir quels pions leurs adversaires ont déjà utilisés.

On résout alors la phase de raid du plateau du royaume puis celles des autres plateaux.

Une fois la phase de résolution terminée, les joueurs placent leurs pions utilisés lors de la phase de commando dans leur défausse devant leur écran, face cachée.

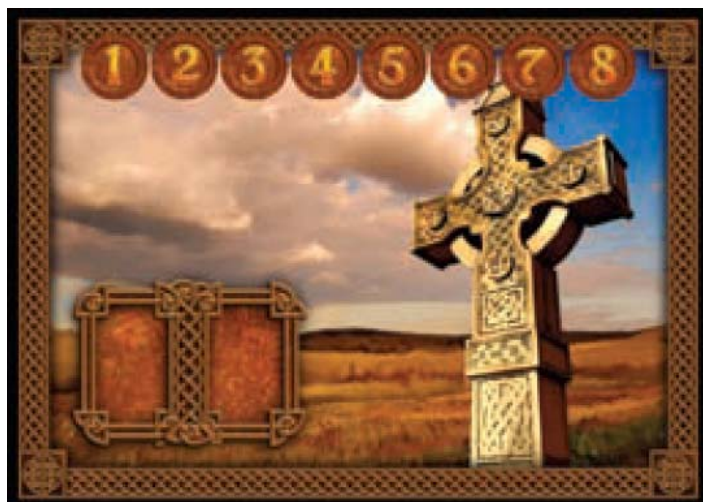
NOTE: Ne mélangez jamais les pions utilisés (y compris les pions de bluff) avec ceux non servis !



Raid solitaire sur le plateau du royaume

Après avoir retiré les éventuels pions " bluff ", il ne peut rester que des pions chef de clan ou guerrier sur le plateau du royaume.

Voici ce qu'il advient dans chacun des différents cas de figure:



- ❖ S'il n'y a qu'un pion sur le plateau du royaume, chef de clan ou guerrier, le possesseur de ce pion peut prendre un compteur bovin du royaume et le placer à proximité de son plateau individuel. *Souvenez vous que chaque joueur ne peut placer qu'un seul pion dans le royaume.*
- ❖ S'il y a **deux chefs de clan** ou **deux guerriers** (chacun des deux joueurs a placé un pion du même type), chaque joueur prend un bovin et le place près de son plateau personnel.
- ❖ *Ajout dans les règles françaises : S'il n'y a qu'un bovin, c'est le joueur ayant occupé l'emplacement de gauche qui récupère le bovin.*
- ❖ S'il y a **un chef de clan** et **un guerrier**, alors seul le joueur ayant placé un chef de clan récupère un bovin. L'autre joueur ne reçoit rien.

Le plateau du royaume peut ne plus contenir de bovin dans sa prairie. Les joueurs ne peuvent alors plus y voler de bovins mais peuvent toujours y placer leurs pions afin de faire tourner leurs pions plus rapidement. Cependant, seuls des pions chef de clan, guerrier ou bluff peuvent y être placés.

Exemple : Après avoir révélé les pions joués sur les différents plateaux, on voit qu'Arthur a envoyé un guerrier sur le plateau du royaume, tandis que Brigitte y a envoyé son chef de clan. Arthur reprend son pion guerrier et le met face cachée dans sa défausse. Brigitte défausse son pion de la même façon mais elle prend aussi un marqueur bovin qu'elle place à proximité de son plateau individuel.

Raids sur les terres des clans adverses

Une fois la phase de raid du plateau du royaume résolue, les joueurs résolvent les raids sur leur plateaux individuels dans l'ordre du tour actuel.

Vous pouvez suivre les mêmes règles que vous avez effectué un raid dans les prés ou dans la maison d'un joueur et ce à une exception près : un raid réussi dans un pré vous rapporte un bovin du pré en question tandis qu'un raid réussi dans une

maison vous rapporte un bijou se trouvant dans cette maison (ou de libérer un prisonnier, voir ci-dessous).



Une fois les pions de bluff retirés, il peut y avoir plusieurs combinaisons sur le plateau. Ces dernières sont énumérées ci-après :

- ❖ Si n'importe quel type de pion (chef de clan, guerrier ou garçon) se retrouve sur un emplacement d'assaillant **qui n'est pas gardé** (aucun pion n'a été placé pour garder le lieu, ou un pion bluff avait été placé) alors le raid est automatiquement réussi (le joueur qui avait placé le pion prend automatiquement un bovin ou un joyau, selon son emplacement).
- ❖ Si un pion assaillant se retrouve sur une entrée gardée par **le même type de pion** (un chef de clan rencontrant un chef de clan et ainsi de suite...), le raid a échoué.
- ❖ Si un pion assaillant garçon se retrouve sur une entrée gardée par un chef de clan ou une fille de chef de clan, le raid a échoué.
- ❖ Si un pion assaillant garçon se retrouve sur une entrée gardée par un guerrier, le raid a échoué. Mais en plus, le garçon est capturé; le possesseur du guerrier prend le pion garçon et le place à proximité de son plateau individuel.
- ❖ Si un pion assaillant guerrier se retrouve sur une entrée gardée par un garçon, le raid est réussi.
- ❖ Si un pion assaillant guerrier se retrouve sur une entrée gardée par un chef de clan, le raid a échoué.
- ❖ Si un pion assaillant guerrier se retrouve sur une entrée gardée par la fille du chef de clan, le raid a échoué. Cependant, la fille est kidnappée. le possesseur du guerrier prend le pion fille du chef de clan et le place à proximité de son plateau individuel.
- ❖ Si un pion assaillant chef de clan se retrouve sur une entrée gardée par un guerrier ou un garçon, le raid est réussi.
- ❖ Si un pion assaillant chef de clan se retrouve sur une entrée gardée par la fille du chef de clan, le raid a échoué.

Si, au cours du jeu, il arrive que les assaillants remportent plus que ne possède le clan attaqué (par exemple, deux raids réussis dans une maison pour un seul joyau récupérable), c'est le joueur dont c'est le tour qui se sert en premier (ou le joueur le plus à sa gauche) et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand un plateau de clan est résolu, on passe à celui du joueur à sa gauche. Quand tous les plateaux sont résolus, on passe au tour suivant.

Exemple : Les pions présents sur le plateau du clan d'Arthur (couleur vert) sont révélés.



Puis les pions " bluff " sont retirés.

Ensuite les situations entre les diverses entrées sont résolues:

1. *Un chef de clan a effectué un raid par une entrée non gardée. Patrick (qui joue avec les pions rouges) prend un bovin depuis le pré d'Arthur et le place près de son plateau de clan.*
2. *Un garçon a effectué un raid sur une entrée gardée par un guerrier. Non seulement le raid échoue mais le garçon de Patrick est capturé et Arthur prend le pion garçon.*
3. *Un guerrier a effectué un raid sur une entrée gardée par un garçon. Le raid réussi et Brigitte (qui joue avec les pions bleus) prend un joyau de la maison d'Arthur.*
4. *Un garçon a effectué un raid sur une entrée gardée par un autre garçon. Puisque les pions sont identiques, le raid échoue.*

Phase de résolution

Tandis qu'un nouveau jour se termine sur les terres irlandaises, les clans font le compte de leurs trophées et de leurs pertes.

En premier lieu, placez respectivement vos trophées du tour dans votre maison (bijoux et prisonniers) ou dans votre pré (bovins). **NOTE:** *Les trophées ne peuvent jamais être pris à un joueur qui les a remporté dans le même tour. Ils pourront de nouveau être volés (ou les captifs libérés) seulement dès le tour suivant, quand les bovins seront dans le pré et les bijoux et les prisonniers dans la maison.*

Ensuite, vérifiez si l'un des joueurs vient de remporter la partie ce tour-ci (voir plus loin).

Si vous n'avez plus de pions derrière votre écran, vous pouvez alors récupérer tous les pions se trouvant dans votre défausse et les remettre derrière votre écran. Vous pourrez les utiliser dès le prochain tour.

Pour terminer, avancez le marqueur compte-tour d'une case.

Prisonniers

Si l'un de vos guerriers capture un garçon ou une fille de chef de clan, vous devez les placer dans votre maison durant la phase de résolution. Ces pions y restent tant qu'ils n'auront pas été libérés; Leurs propriétaires ne peuvent pas les récupérer quand ils reprennent leurs pions défaussés.

Pour libérer un prisonnier, vous devez réaliser un raid dans la maison dans laquelle il se trouve. Si le raid est réussi, vous pouvez récupérer le pion prisonnier et le mettre face cachée dans votre défausse, mais vous ne pouvez pas prendre de joyau. Si vous réussissez un raid dans une maison dans laquelle se trouve un de vos pions prisonnier, vous ne pouvez pas choisir de prendre un joyau à la place : l'honneur celtique ne permet pas ça.

S'il y a plusieurs prisonniers d'un même joueur dans une maison et qu'il réussit un raid, il peut choisir quel pion il libère. Les joueurs ne peuvent ainsi prendre que des pions leur appartenant et ne peuvent pas capturer de pions prisonniers (prendre des pions d'autres joueurs se trouvant dans la maison pour les mettre dans la sienne).

Exemple : Au tour précédent un garçon du clan de Patrick qui avait tenté un raid dans le pré de Brigitte a été capturé par un guerrier. Durant la phase de résolution du tour précédent Brigitte a mis ce pion dans sa maison. Pour libérer le garçon, Patrick place un pion face cachée sur l'une des entrées extérieures de la maison de Brigitte. Si le raid réussit, il pourra reprendre le pion capturé et le mettre dans sa défausse. Il ne prendra pas de bijoux suite à ce raid cependant – s'il veut en récupérer, il peut placer un autre pion assaillant dans l'autre entrée extérieure de la maison de Brigitte et espérer que les deux raids réussissent. Si un seul réussit, Patrick devra prioritairement délivrer le pion garçon prisonnier.

Rempoter la partie

La partie s'achève quand **à la fin d'un tour** (après la phase de résolution) **un joueur possède onze bovins dans son pré ou si le tour en question était le huitième.**

Quand la partie prend fin, on calcule les scores des joueurs de la manière suivante :

Chaque bovin dans son pré rapporte au joueur **2 points.**

Chaque bijou dans sa maison rapporte au joueur **3 points.**

Chaque garçon capturé encore présent dans la maison rapporte **1 point.**

Chaque fille du chef de clan capturée encore présente dans la maison rapporte **5 points.**

Chaque joueur ayant au moins **11 bovins** dans son pré quand la partie est achevée gagne **3 points de bonus.**

Le joueur avec le score le plus important remporte la partie. En cas d'égalité, le nombre de bovins, puis celui de bijoux et en dernier recours le nombre de jetons non utilisés restants derrière l'écran des joueurs, font office de départageurs.

Si malgré tout l'égalité persiste, la partie s'achève sur une égalité.

Exemple : A la fin du cinquième tour, il y a 11 bovins dans le pré de Brigitte. En plus de ça, elle a dans sa maison un bijou et un garçon appartenant au clan de Patrick pour prisonnier. Elle compte ses

points : (11x2) en bovins, 3 points en bijoux, 1 point pour le garçon capturé et 3 points bonus pour avoir 11 bovins dans son pré. Elle atteint un total de 29 points.

Auteurs

Concept du jeu et design : Tomasz Z. Majkowski

Design additionnel: Małgorzata Majkowska, Marcin Podsiadło

Graphic design and layout: Bała

Illustrations: Tworek

Production: Podsiadło

Version française: Cédric Blaise

Mise en page version française: <http://www.ludigaume.net>

Version anglaise: Nahlik

Version allemande: Monika Krzynówek-Dzięgiel

Testeurs: Katarzyna Bodziony, Laura Gyabronka-Pasek, Kamila Dołęgowska-Narloch, Anna Kłosowska, Agnieszka Witkowska-Świech, Łukasz Czosnowski, Piotr Narloch, Janusz Pasek, Bogusz Przybylski, Wojciech Rzadek, Arkadiusz Słowik, Michał 'Puszon' Stachyra, Szymon Szweda, Andrzej Świech, Maciej 'Sqva' Zasowski, Krzysztof Zięba

© 2007 Wolf Fang P.H www.wolf-fang.pl

