

Traduction des règles de Druidenwalzer.

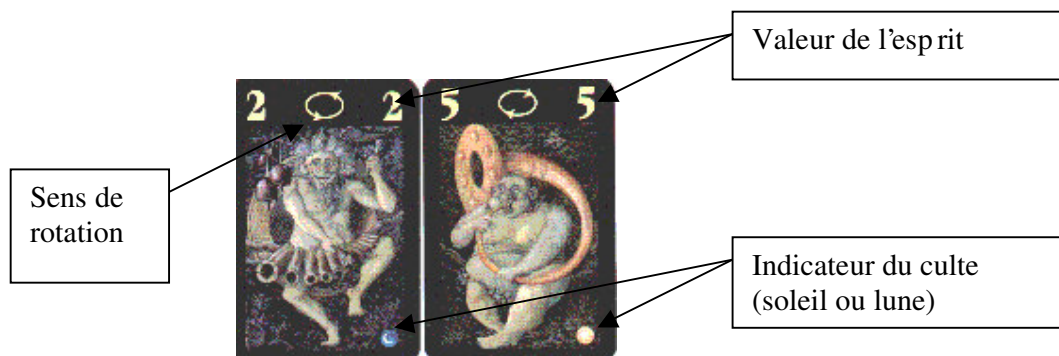
Auteur du jeu : Michael Rieneck.

Traduction française de Xavier RETAUX basée sur la traduction anglaise de Krissy LINSEY.

Je fais référence à des illustrations de la règle allemande originale.

Mise en place

- Chaque joueur choisit un culte : Le soleil ou la lune.
- Le jeu est ensuite mis en place comme sur la figure page 3 :
- Chaque joueur prend le matériel suivant :
 - Les 4 tuiles arbres (d'une valeur de 1 à 4) et la tuile de défausse (placée comme sur la figure page 2) de son culte. Le joueur « Soleil » place les arbres numérotés de 1 à 4 respectivement de gauche à droite devant lui. La défausse est placée à droite de l'arbre de valeur 4. Le joueur lune place les arbres numérotés de 1 à 4 respectivement de droite à gauche, la pile de défausse de la lune étant placée à droite de l'arbre lune de valeur 4.
 - Les 30 cartes d'esprits des arbres de son culte, de valeur de 1 à 5. Chaque joueur place une carte esprit de valeur 1 sur leur défausse. Les 29 autres cartes sont mélangées et distribuées face cachée de façon à former 4 piles de 5 cartes



devant chaque tuile arbre de chaque joueur. Seule la carte du haut de la pile est placée face visible. Chaque joueur place ensuite les cartes-esprit restantes face cachée à gauche des 4 piles : ce sera sa pioche. Il prend alors les trois premières cartes de cette pile pour constituer sa main.

- Les 20 marqueurs de son culte.
 - Trois druides : un jaune, un noire et un violet. Les druides sont placées sur 3 arbres différents, choisis par les joueurs.
- L'anneau féerique est placé au centre du plateau.

But du jeu

Le but du jeu est de corrompre 2 des 4 arbres adverses.

Le jeu

Le joueur du culte de la lune commence.

Chaque joueur peut réaliser une action par tour parmi celle-ci :

- A) La danse des esprits des arbres : jouer une carte-esprit.
- B) La défausse d'une carte-esprit
- C) Le déplacement d'un druide

Si un joueur n'a plus de carte-esprit à la fin de son tour, il en reprend trois dans la pioche. Si la pioche est vide, elle est reconstituée à partir des cartes de la pile de défausse après les avoir battues.

A. La danse des esprits des arbres

Cette action entraîne le mouvement d'autres cartes esprits. Elle se décompose en deux étapes :

- 1- jouer une carte esprit : le joueur place une carte-esprit de sa main face découverte sur une des 4 piles placées sous les arbres. La carte précédemment au dessus est retournée face cachée. Une carte ne peut être jouée sur les arbres corrompus (voir plus loin). L'anneau féérique est alors placé sur la tuile arbre ou la carte fut jouée.
- 2- Exécuter la danse des esprits des arbres : toutes les cartes de même valeur que la carte jouée se déplacent. La carte jouée et les cartes de la défausse ne se déplacent pas. Une carte se déplace d'arbre en arbre en passant par la défausse. Une carte se déplace dans le sens indiqué sur son sommet (voir exemple page 4 colonne de gauche). Les arbres corrompus ne comptent pas. La carte-esprit bouge d'autant de tuiles arbre+défausse que l'arbre OU A ETE JOUEE LA CARTE a de valeur. Par exemple si une carte-esprit de valeur 5 est jouée sous l'arbre de valeur 3, toutes les cartes-esprit de valeur 5 bougeront de 3 tuiles. Le sens de rotation est indiqué sur la carte. Au terme de tous les déplacements, les cartes sont placées face visible sur leur nouvelle pile et la carte précédemment face visible sur cette pile est retournée. Retournez ensuite une carte face visible sur toute pile n'ayant pas une carte face visible à son sommet. Sur l'exemple page 6, colonne de gauche. Un joueur joue une carte-esprit de valeur 5 en (1). Les cartes bougeront de 4 tuiles (valeur de l'arbre en (1)). L'anneau est alors placé en (2). La carte de la défausse en (3) ne bouge pas. La carte en (4) va dans la défausse et la carte en (5) va sous le druide jaune.
- 3- Conflit entre Druides : les druides de même couleur s'affrontent. Il n'y a pas de conflit entre les druides si l'un des deux est placé sur l'arbre ou se trouve l'anneau féérique. La force des druides est déterminée par la valeur de la carte-esprit face découverte placé sous l'arbre. Celui qui a la plus forte valeur gagne. En cas de match nul rien ne se passe. La carte-esprit la plus forte est alors défaussée et celle placée dessous retournée. Le joueur du druide vainqueur place un marqueur de son culte sur l'arbre du druide vaincu. Quand un arbre a 6 marqueurs il est corrompu. Toutes les cartes esprits sous cet arbre sont défaussées et le druide sur cet arbre devra bouger sur un arbre sain. Si un arbre est vide de cartes-esprit au terme d'un conflit, le joueur devra le remplir soit en y jouant une carte-esprit, soit en provoquant une danse qui permettra de recréer une pile à son prochain tour. Si il n'y parvient pas, l'arbre deviendra corrompu. Un druide sans carte-esprit perd automatiquement un conflit. Page 6 à droite, la suite de l'exemple précédent : les deux druides jaunes s'affrontent : celui en (7) qui a une valeur de 5 bat celui en (6) dont la carte esprit n'a qu'une valeur de 3. La carte la plus forte est défaussée. Un marqueur du camp vainqueur (soleil) est placé en (6).
- 4- L'anneau est remplacé au centre et le tour se termine.

B. Défausser une carte esprit

Un joueur peut défausser dans la pile de défausse une seule carte de sa main ou une carte face découverte au sommet des piles placées sous les arbres de son culte. Il pourra tirer trois cartes si il n'en a plus en main. Son tour prend alors fin.

C. Déplacer un druide

Un druide peut être déplacé sur tout arbre non corrompu et non occupé. Son tour prend alors fin.