



CONTENU

- 98 cartes Clan
- 1 carte Initiative
- 1 Règle du jeu

JOUABLE

Joueurs: 2-5

Age: 12+

Durée: 35 min

LECTURE DES CARTES

Chaque carte reprend les informations suivantes:

1. Rang - Chaque carte représente un clan écossais. Son rang unique au sein du clan est indiqué dans le coin supérieur droit de la carte et peut être utilisé pour départager les égalités.

2. Lignée - Chaque clan appartient à l'une des huit lignées normales ou à la lignée royale Bruce. Le nom de la lignée d'un clan, le portrait de son chef, le tartan de son clan, badge et couleur sont indiqués sur chaque carte. Durant la partie, les armées de deux ou plusieurs clans, tous de la même lignée, combattent avec une force doublée.

3. Force - La force d'un clan est indiquée dans le coin supérieur gauche de chaque carte. A la fin de chaque escarmouche, l'armée avec le plus grand total en force remporte le droit de réclamer le premier partisan. Durant l'escarmouche, la force détermine si vous pouvez ou pas activer le pouvoir du clan. La valeur en force d'un clan représente également sa valeur quand il réclame un partisan.

4. Pouvoir - Il y a neuf pouvoirs différents dans la partie correspondants aux huit lignées normales et à la lignée royale Bruce. Si, quand vous jouez un clan de votre main, il n'y a pas de clan dans l'escarmouche avec une force inférieure, vous pouvez activer le pouvoir spécial du clan décrit sur le côté gauche de la carte.



MISE EN PLACE DU JEU

- Donnez la carte Initiative au joueur le plus âgé.
- Mettez de côté deux cartes Clan Bruce. Après avoir joué plusieurs parties, vous pouvez les mettre en jeu pour un jeu plus tendu.
- Mélangez, ensemble, toutes les cartes restantes.
- Distribuez cinq cartes à chaque joueur (Lord).
- Créez une pioche avec les cartes restantes.
- Prenez les cinq premières cartes de la pioche et placez-les, face cachée, côte à côte sur la droite de la pioche pour former la Pile de Recrutement.
- Prenez un nombre de cartes du dessus de la pioche égal au nombre de joueurs et placez-les face visible, côte à côte sur la gauche de la pioche, horizontalement par rapport à la pioche pour former la Pile Partisan.
- Créez un espace pour la défausse sur un autre côté de la pioche.
- Le Lord avec la carte Initiative commence.

BUT DU JEU

Etre le premier à acquérir une force équivalente à quarante avec ses partisans et à revendiquer le trône.

COMMENT JOUER

Vous obtenez le soutien dont vous avez besoin pour remporter la partie en remportant des escarmouches contre vos rivaux. Une escarmouche consiste en cinq manches consécutives. Durant chaque manche d'une escarmouche, vous avez l'opportunité de soit construire votre armée en jouant des cartes de votre main ou de recruter des partisans qui combattront pour vous en tirant des cartes de la Pile Recrutement. A la fin des cinq manches, chaque Lord reçoit le droit d'enrôler un partisan suivant l'ordre de l'armée la plus puissante à la plus faible. Ensuite vous défaussez tous les clans que vous avez rassemblé et débutez une nouvelle escarmouche.

À VOTRE TOUR

Durant chaque manche de chaque escarmouche, quand c'est votre tour, vous pouvez soit:

A. Recruter un Clan - Prenez n'importe quelle carte de la Pile Recrutement et remplacez-la par une carte de pioche. Si la carte que vous avez prise était face visible, placez la carte de remplacement face visible. Vous pouvez seulement recruter un clan si vous avez moins de dix cartes en main, OU...

B. Rassembler un Clan - Jouez une carte devant vous, soit FACE CACHÉE ou FACE VISIBLE pour l'ajouter dans votre armée pour l'escarmouche en cours. Si vous jouez une carte face visible et qu'il n'y a pas d'autre carte dans l'escarmouche avec une force INFÉRIEURE à votre carte, alors vous pouvez activer immédiatement le pouvoir décrit sur la carte.

Après avoir recruté un Clan ou rassemblé un clan et/ou activé son pouvoir, votre tour est terminé et c'est au tour du Lord suivant (dans le sens horaire).

** Règle Spéciale: Si vous avez la carte Initiative, alors vous devez retourner une des cartes face cachée de la Pile Recrutement avant de réaliser votre action lors de votre tour de chaque manche.

LA FIN D'UNE ESCARMOUCHE

À la fin de chaque escarmouche, retournez tous les clans face cachée dans l'escarmouche et totalisez la force de tous les clans dans chaque armée de chaque Lord. Doublez le total de toute armée contenant plus d'un clan et dont TOUS les clans de l'armée sont de la même lignée. Si votre armée a la plus grande force, vous remportez l'escarmouche. Prenez l'un des clans de la pile Partisan, et mettez cette carte de côté dans votre pile Victoire pour noter combien de points vous avez. Ensuite, dans l'ordre de la seconde plus grande armée à la l'armée la plus faible, chaque Lord réclame un partisan et le place de côté dans sa pile Victoire. S'il y a une égalité entre deux ou plusieurs Lords, le Lord qui contrôle le clan de plus haut rang dans l'escarmouche remporte l'égalité. Dès que tous les clans de la pile Partisan ont été réclamés, défaussez toutes les cartes de la pile Recrutement et toutes les cartes rassemblées lors de l'escarmouche. Ensuite remplacez les cartes dans les deux piles Partisan et Recrutement avec de nouvelles cartes de la pile (arrangez-les comme vous l'avez fait lors de la mise en place) et débutez une nouvelle escarmouche. Le lord qui a remporté l'escarmouche prend le premier tour de l'escarmouche suivante. Donnez à ce lord la carte Initiative.

FIN DE LA PARTIE

Continuez à jouer et terminez des escarmouches jusqu'à ce que quelqu'un accumule au moins une valeur de quarante en force de ses partisans. A cet instant, le Lord avec le plus de force de ses partisans remporte la victoire. Si deux ou plusieurs Lords sont à égalité, alors le Lord le plus fort dans l'escarmouche finale gagne.

POUVOIR DES CLANS

Chaque clan a un pouvoir écrit sur le côté gauche de la carte. Quand vous jouez un clan face visible, vous pouvez activer le pouvoir du clan si, et seulement si, à cet instant, il n'y a pas d'autre clan face visible dans l'escarmouche avec une force INFÉRIEURE. La plupart des effets doivent être résolus immédiatement et nécessitent un choix de votre part après avoir joué le clan. Certains pouvoirs, par contre, prennent seulement effet à la fin d'une escarmouche. Une fois activé, ces pouvoirs prennent effet même si un autre clan avec une force inférieure à la vôtre est joué par la suite. Cependant, l'effet surviendra pour vous uniquement si vous contrôlez le clan à la fin de l'escarmouche et si le clan reste en jeu. Si, malheureusement, votre clan rejoint l'armée d'un autre Lord à la fin de l'escarmouche, alors l'effet surviendra pour ce Lord. Les clans qui sont joués face cachée n'activent par leurs pouvoirs.

LISTE DES POUVOIRS DES CLANS

- **Défausser un autre Clan:** Défaussez un autre clan de cette escarmouche.
- **Echange avec un Partisan:** Echangez ce clan avec un clan de la pile Partisan.
- **Echange avec un autre Clan:** Echangez ce clan avec un autre clan de cette escarmouche.
- **Tirer une carte:** Tirez une carte de la pioche.
- **Ne pas défausser ce Clan:** Ne défaussez pas ce Clan à la fin de l'escarmouche.
- **Engager un autre Clan:** Engagez un clan supplémentaire immédiatement après ce clan.
- **Copier un autre pouvoir:** Copiez le pouvoir de n'importe quel clan face visible de cette escarmouche.

- **Rejoindre chaque Lignée:** Ce clan compte comme même lignée que tous les autres clans.
- **Réclamer deux Partisans:** Si vous contrôlez ce clan à la fin de l'escarmouche, réclamez deux clans de la pile Partisan au lieu d'un. Ce pouvoir ne peut être cumulé.

CLARIFICATIONS DES RÈGLES

- Si la pioche est vide, mélangez à nouveau la défausse et créez une nouvelle pioche.
- Vous pouvez regarder n'importe quand les clans face cachée de votre armée.
- Vous devez au moins avoir un clan dans votre armée à la fin d'une escarmouche pour réclamer un Partisan.
- S'il ne reste plus de partisans à réclamer quand c'est à votre tour d'en réclamer un, vous ne réclamez aucun partisan lors de cette escarmouche.
- Si un ou plusieurs partisans n'ont pas été réclamés à la fin d'une escarmouche, défaussez-les et remplacez-les par de nouveaux partisans.
- Si au début d'une escarmouche, tous les clans que vous tirez de la pile Partisan ont la même force, défaussez-les immédiatement et remplacez-les par des nouveaux.
- Le pouvoir d'un clan est seulement activé durant le tour où il a été joué. S'il débute l'escarmouche en jeu ou entre en votre possession via un échange, son pouvoir ne s'active pas.
- Copier le pouvoir d'un autre clan n'annule pas le pouvoir du clan copié.

RÈGLES ALTERNATIVES POUR 4 OU 5 JOUEURS

Si vous jouez à quatre ou cinq joueurs, le pouvoir d'un clan s'active aussi longtemps qu'il n'y a pas d'autre clan de la même lignée dans l'escarmouche avec une force égale ou inférieure à la force de votre clan. Simplement, quand on détermine si le pouvoir d'un clan s'active dans une partie avec au moins quatre joueurs, ignorez la force de toutes cartes n'ayant pas la même lignée.

CRÉDITS

Auteur: Richard James
Développement: Luca Holme
Illustrations: Gabrielle Levion
Edition: Sharlene Lee, Ross James, Pat Mannion
Editeur: Z-Man Games, Inc.
Design Studio: Evertide Games
Website: www.evertidegames.com
Copyright: (C) 2010 Evertide Games

Pour plus d'informations, visitez www.zmangames.com