



# CAMBRIA



*Nous sommes en l'An 400 après J.C, l'occupation romaine de la Grande Bretagne prend fin. La plupart des troupes légionnaires ont levé le camp. Les fortifications romaines et le réseau routier ne sont que faiblement défendus, en particulier dans le pays de Galles. En mer, les soldats irlandais se préparent à l'invasion....*

Cambria est un jeu de prise d'assaut rapide et agressif. Pour gagner, les joueurs doivent placer leurs dés intelligemment afin d'encercler et d'occuper les fortifications romaines.

### **Matériel:**

Un plateau de jeu, les règles du jeu, deux dés, 25 soldats en 5 couleurs sous forme de cubes, 23 jetons, une légion sous forme de pion.

### **Disposition du plateau de jeu:**

Le plateau de jeu montre Cambria (le nom romain pour le pays de Galles) et les routes qui mènent aux fortifications. Chaque route relie deux fortifications. Chaque fortification montre un dé numéroté de 2 à 6. Le nombre de routes qui mènent à une fortification correspond au nombre inscrit sur le dé. En mer, il y a 5 bateaux numérotés de 2 à 6.

### **Préparation:**

Sur chaque fortification avec un 6, on place visiblement un jeton de 4 points (4 VP= Victory Points). Sur chaque fortification avec un 5, un jeton de 3 points (3 VP) et sur chaque fortification avec un 4, un jeton de 2 points (2 VP).

Ensuite, on place sur chaque fortification un jeton supplémentaire avec le nombre correspondant au dé de la fortification. Ces jetons sont posés directement sur les jetons comportant le nombre de points (VP). Chaque joueur prend 5 soldats (cubes) d'une couleur. Le pion qui représente la légion est placé en mer sur le symbole de l'étendard.

Le joueur qui commence est tiré au sort, ensuite on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur jette un dé et place un soldat et seulement un sur une route non occupée qui mène à une fortification avec le nombre correspondant au dé jeté.

Si on obtient un 1, on jette le dé jusqu'à ce que l'on obtienne un autre nombre que 1.

### **Déroulement d'un tour:**

Le joueur jette deux dés. S'il a au début de son tour un soldat sur un bateau, il peut renoncer, après avoir jeté les dés, à un des dés et à la place mettre le soldat qui était dans le bateau sur les terres. Le chiffre du bateau remplace alors un dé jeté. Le joueur a le droit d'utiliser ce chiffre de remplacement pour jouer normalement, pour un doublet ou en combinaison avec un 1 (voir plus bas). Au début, les joueurs mettent leurs soldats sur le plateau de jeu. Seulement quand leurs réserves de soldats sont épuisées, ils peuvent déplacer les soldats sur le plateau. Un soldat enlevé d'un bateau peut être immédiatement déplacé. À chaque tour, on peut bouger précisément un soldat ou la légion.

**Si le joueur obtient en jetant les dés deux nombres différents et pas de 1**, il peut placer un de ses soldats sur une route non occupée qui mène à une fortification avec un des nombres obtenus par les dés.

**Si le joueur obtient en jetant les dés un doublet (excepté le 1 ),** il peut placer un de ses soldats sur une route inoccupée mais aussi sur une route déjà occupée par un soldat d'un autre joueur ou la légion qui mène à une fortification avec le nombre obtenu par les dés. Dans ce cas, le soldat de l'autre joueur retourne dans la réserve de son joueur et la légion retourne en mer sur le symbole de l'étendard.

**Si le joueur obtient en jetant les dés un 1 et un autre chiffre,** il peut utiliser le chiffre autre que le 1 pour placer sur une route inoccupée (voir plus haut) ou il déplace avec le 1 la légion: Il peut la placer sur une route qui correspond au nombre obtenu par l'autre dé. Si la route est occupée par un soldat d'un autre joueur, celui-ci retourne dans la réserve de ce joueur (voir plus haut).

**Si le joueur obtient un doublet avec le chiffre 1,** il doit bouger sa légion, il peut la placer sur n'importe quelle route, un soldat déjà présent retourne dans la réserve de son joueur (voir plus haut).

**Après chaque mouvement de la légion,** le joueur peut mettre un de ses propres soldats sur un bateau non occupé. Seul un soldat peut occuper un bateau.

Le joueur peut aussi passer son tour même si c'est le plus souvent dénué de sens .

Si à la fin d'un tour, toutes les routes qui mènent à une fortification sont occupées par des soldats et un joueur a la majorité (par exple 2-1-1), le joueur prend alors d'assaut cette fortification: Il prend le jeton de la fortification avec le symbole du dé. Important: Si la légion se trouve sur une des routes ou qu'il y a égalité (2-2), la fortification ne peut pas encore être prise d'assaut!

Le joueur qui est deuxième prend alors le jeton avec les points (VP). Si deux joueurs se disputent la deuxième place (par exple 2-1-1) ou que toutes les routes ne sont occupées que par un joueur, le jeton avec les points ne peut être pris .

### **Fin de la partie:**

Le jeu se termine si, après un tour, **seulement six fortifications ou moins** n'ont pas été prises d'assaut: La légion est retirée du jeu. Les fortifications restantes sont prises d'assaut même si les routes sont restées inoccupées si un joueur a la majorité d'occupation des routes (voir plus haut ).S'il y a égalité, la fortification n'est pas prise d'assaut. Les points sont distribués selon les règles citées plus haut.

### **Répartition des points:**

Un jeton compte pour autant de points que sa valeur inscrit (VP ou chiffre du dé). Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. S'il y a égalité, le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de jetons. S'il y a de nouveau égalité, le vainqueur est le joueur qui a joué le dernier .

### **Variante pour deux joueurs:**

Cambria a été développé en tant que jeu pour plusieurs personnes, cependant, on peut très bien jouer une variante à deux:

### **Une couleur est utilisée comme joueur fantôme.**

Avant de jouer pour lui-même, le joueur jette un dé et place un soldat de la couleur du joueur fantôme sur une route inoccupée qui mène à une fortification avec le nombre correspondant au dé. S'il n'y a pas de route qui correspond, alors le joueur place le soldat sur une route inoccupée de son choix.

Si en jetant le dé, on obtient un 1, on a le droit de placer le soldat sur une route de son choix. Ce n'est que lorsque tous les soldats du joueur fantôme sont placés sur le plateau de jeu que l'on peut alors les déplacer. Un soldat du joueur fantôme ne peut jamais battre un autre soldat ou la légion et être placé sur un bateau non plus. Les fortifications ne peuvent pas être prises d'assaut après le tour du joueur

fantôme, ceci ne peut se passer qu'après le tour d'un joueur régulier. Le joueur fantôme peut gagner des points. S'il devait arriver que le joueur fantôme gagne, les autres joueurs devraient mourir de honte! En tout cas, le joueur régulier qui a le plus de points remporte officiellement la partie. Sinon, pour les cas non expliqués, valent les règles du jeu de base.

### **Remerciements**

Droits réservés 2008 à Eric B Vogel et Vainglorious Games

Développement et configuration du jeu : Eric B Vogel

Traduction française par Magalie Nieder-Vahrenholz

Remerciements à tous les joueurs testeurs: Shannon Appelcline, David Boyd, Michael Economy, Larry Heller, Tony Jackson, Joe Rickard, Tin Sakulsirimatana, and Jon Spinner. Special thanks to Shannon Appelcline and Endgame

