

HIBERNIA

“Un combat de force violent fût convoqué par les hommes de Connacht , par Ailill et Medb, et ils apportèrent la nouvelle dans les trois autres provinces et des messagers furent envoyés par Medb aux Manes qui devaient se rassembler à Cruachan , les sept Manes avec leurs sept armées.... Ainsi se rassemblèrent les quatre provinces d’Irlande à Cruachan Ai. Ils dressèrent leurs camps en cette nuit , si bien qu’un épais nuage de fumée et le feu s’élevèrent entre les gués du fleuve Ai. ... et leurs poètes et druides ne les laissèrent pas partir pendant quinze jours , ils attendaient un bon présage.”

- Táin Bó Cúalnge

Contenu: 56 soldats (cubes de bois) en 4 couleurs , 1 dé de couleur , un pion marqueur pour le premier joueur , un plateau de jeu et les règles du jeu.

Préparation au jeu: Chaque joueur prend 16 soldats d’une couleur. Un de ces 16 soldats est placé sur le point de départ marqué d’une épée sur l’échelle de points. Pour la disposition de départ, on prend un soldat supplémentaire de chaque couleur, les soldats sont mélangés et disposés au hasard sur les champs du plateau de jeu où se trouve un château fort. Le joueur qui commence la partie est tiré au hasard, il dispose 3 soldats sur l’écusson dans le coin à gauche du plateau de jeu, le joueur suivant de gauche y dispose 2 soldats, le joueur suivant de gauche un soldat, le 4ème joueur aucun.

Déroulement d’un tour: Le joueur à qui c’est le tour jette le dé de couleur . S’il obtient la couleur bleue, verte , rouge ou jaune , alors il peut agir dans un seul comté de même couleur . La couleur noire permet au joueur d’agir dans un seul comté de son choix . La couleur lilas permet au joueur d’avancer d’une case sur l’échelle de points . De plus, chaque joueur peut, quand c’est son tour, agir dans un seul comté de son choix comme action supplémentaire (ceci avant ou après l’action avec le dé) comme s’il avait en fait obtenu la couleur noire avec un deuxième dé. Pour chaque action avec le dé (sauf pour la couleur lilas) on peut effectuer une des actions suivantes:

❁ **Action Déplacement:** Le joueur choisit selon la couleur obtenue par le dé un comté (voir plus haut). Il doit y mettre exactement le nombre de soldats de sa réserve qui correspond au nombre de régions voisines dans lesquelles il a déjà des soldats. S’il ne possède pas assez de soldats dans sa réserve, il doit retirer des soldats des autres comtés mais doit cependant laisser au moins un soldat présent dans chaque comté. Si des soldats sont bougés comme renfort (voir plus bas), les soldats retirés du plan de jeu ne peuvent revenir dans le comté d’où ils viennent d’être retirés. Si un joueur ne possède pas assez de soldats, alors il ne peut pas effectuer l’action déplacement. Le joueur ne peut s’introduire dans un comté s’il ne règne dans aucune des régions voisines. Remarque: les quatre comtés au centre sont tous considérés comme voisins entre eux ce qui est symbolisé par les flèches. Chaque joueur doit toujours posséder sur le plan de jeu au moins deux comtés voisins. Même s’il n’a plus que ces deux comtés, les adversaires ne peuvent en aucun cas y pénétrer. Si après la mise en place et l’action mouvement des soldats dans un comté, il y a des soldats de deux couleurs différentes, ils s’éliminent un à un réciproquement (par exple 5:3 devient 2:0). S’il y a égalité, tous les soldats sont retirés du comté. Les soldats retirés sont placés sur le plan du jeu sur l’écusson en haut à gauche. A la fin d’un tour, il ne doit y avoir que des soldats d’une même couleur dans un comté. Il est autorisé d’utiliser l’action mouvement comme renfort d’une couleur d’un comté que l’on possède: on rajoute autant de soldats comme renfort que l’on possède de régions voisines (on prend d’abord des soldats de sa réserve et si besoin des soldats des autres comtés, voir plus haut).

❁ **Action recrutement de soldats:** Le joueur peut utiliser le dé ou l’action supplémentaire (voir plus haut) pour passer tous ses soldats se trouvant sur le symbole de l’écusson dans sa réserve. A ce moment-là, tous les autres joueurs doivent alors passer la moitié (arrondie) de leurs soldats se trouvant sur le symbole de l’écusson dans leurs réserves.

Il n’est pas autorisé de passer son tour. Si un joueur ne peut effectuer l’action déplacement, il doit recruter des soldats.

Exemple: John obtient avec le dé la couleur jaune. Ses comtés ne sont pas voisins avec un comté jaune mais il possède 3 comtés qui sont voisins d'un comté bleu que possède Alison par ses deux soldats. John n'a que 2 soldats dans sa réserve. Alors il prend un soldat d'un de ses comtés dans lesquels il a deux soldats et met (comme action supplémentaire, voir plus haut) 3 soldats dans le comté bleu d'Alison. Deux soldats de John et deux soldats d'Alison vont alors sur l'écusson. John règne sur le comté bleu avec un soldat. Il aimerait utiliser son nouveau comté pour pénétrer dans un comté jaune voisin mais il n'a plus de soldat dans sa réserve et dans tous ses comtés, il ne reste qu'un soldat. Il utilise alors le résultat jaune du dé pour recruter des soldats.

Répartition des points: Après chaque tour le joueur compte ses points: pour chaque comté en sa possession il avance d'une case de la couleur correspondante sur l'échelle de points. Pour chaque couleur lilas obtenue par le dé, le joueur avance d'une case en plus, cela lui permet le cas échéant d'obtenir des points pour d'autres comtés en sa possession.

Exemple: Les 5 cases qui sont devant le pion d'Alison ont les couleurs: rouge, bleue, bleue, jaune, rouge. A la fin de son tour, Alison possède un comté bleu, deux verts, un rouge et un jaune. De plus, elle a obtenu une fois la couleur lilas avec le dé. Elle déplace son pion sur la case bleue. Normalement, elle devrait s'arrêter là car elle ne possède qu'un comté bleu mais elle peut avancer d'une case grâce à la couleur lilas. Désormais, elle peut encore avancer d'une case car elle possède un comté jaune. Elle s'arrête sur la case jaune car elle n'a pas de deuxième comté rouge. Le comté vert ne lui rapporte rien pour le moment.

Fin du jeu: Dès que le pion arrive à nouveau sur la case de départ jaune, c'est la fin de la partie: le tour continue jusqu'au joueur de droite du joueur de départ. Celui qui est arrivé le plus loin sur l'échelle de points a gagné. S'il y a égalité, on continue de jouer aussi longtemps jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Jeu pour 3 joueurs: Après avoir mis un soldat sur un château fort (voir plus haut), on met un soldat de la couleur restante sur la quatrième château fort. Ensuite, on met un soldat de la couleur restante dans chaque comté qui correspond à la couleur du château fort. Ces soldats se défendent certes selon les règles générales mais ne retournent pas sur le plateau de jeu s'ils en ont été retirés. De plus, ils ne comptabilisent pas de points.

Règles supplémentaires: Pour un jeu plus difficile, tous les joueurs commencent avec un soldat dans chaque comté de même couleur que le château fort en situation de départ. Pour le premier tour, on peut pénétrer dans n'importe quel comté tant que chaque joueur possède au moins deux comtés voisins ou tout du moins deux comtés qui ne sont seulement séparés par un autre comté. A partir du deuxième tour, chaque joueur doit toujours posséder au moins deux comtés voisins (voir plus haut).

Conseils stratégiques: Il est parfois mieux d'améliorer sa position sur le plateau de jeu que d'avancer au maximum sur l'échelle de points. Cela peut être très effectif d'organiser des lignes de défenses le long de ses propres frontières, en particulier dans le champ des quatre comtés au centre. Il est important de rappeler qu'au cas où deux joueurs à la fin du jeu sont arrivés aussi loin sur l'échelle de points, on rejoue au moins un tour. Si un autre joueur mène et que l'on ne peut l'atteindre, il est légitime de soutenir un autre joueur qui pourra peut-être l'atteindre et l'égaliser, cela donne une chance de gagner dans le tour prochain!

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 Applecline, David Boyd, Michael Economy, Larry Heller, Tony Jackson, Joe Rickard, Chris Ruggiero, Tin Sakulsirimatana, and Jon Spinner.

