

REGLES AVANCEES

On joue selon les mêmes règles que le jeu de base avec les changements suivants.

PREPARATION

On mélange les 10 cartes tactique pour former une pioche face cachée. Chaque joueur reçoit sept cartes clan. La main des joueurs est maintenant de sept cartes.

DEROULEMENT

A son tour, le joueur peut jouer une carte clan ou une carte tactique. A la fin de son tour, le joueur doit piocher une carte du paquet clan ou du paquet tactique pour avoir à nouveau sept cartes en main. Quand un paquet est épuisé, on ne peut plus y piocher de carte et le jeu continue normalement.

Les cartes tactique servent à influencer les formations. Quand un joueur ne peut pas jouer de carte clan, il peut choisir de passer ou de jouer une carte tactique. Cela se produit dans deux cas : un joueur peut déjà avoir rempli toutes les bornes disponibles de son côté ou un joueur n'a que des cartes tactique en main.

10

3. LES CARTES TACTIQUES RUSE

Ces cartes sont jouées, face visible, à côté de la pioche de cartes tactique et restant là jusqu'à la fin de la partie.

Eclaireur: le joueur pioche trois cartes des deux paquets ou d'un seul. Puis il choisit deux cartes de sa main qu'il place face cachée au bas du (ou des) paquet correspondant.

Redéploiement: le joueur choisit une carte clan ou tactique de son côté d'une borne non réclamée. Il la place face visible sur une autre borne disponible ou la défausse face visible à côté du paquet tactique sans recouvrir d'autre carte.

Déserteur: le joueur choisit une carte clan ou tactique du côté adverse d'une borne non réclamée. Il la défausse face visible à côté du paquet tactique sans recouvrir d'autre carte.

Traître: le joueur choisit une carte clan (pas une carte tactique) du côté adverse d'une borne non réclamée et la place face visible sur une autre borne disponible de son côté.

13

LES BORNES

Les cartes tactique qui n'ont pas encore été jouées ne peuvent pas servir à empêcher un joueur de réclamer une borne. Une fois qu'un joueur réclame une borne, les cartes tactique ne peuvent plus l'influencer.

LES CARTES TACTIQUE

Il y a 10 cartes tactique. On peut les jouer à la place d'une carte clan. Un joueur peut avoir autant de cartes tactique qu'il le souhaite dans la limite de sept cartes. On ne peut pas jouer plus d'une carte tactique que son adversaire. En d'autres termes, un joueur peut toujours jouer une carte tactique sauf s'il a déjà posé une carte tactique de plus que son adversaire. Chaque carte tactique a une capacité spéciale et appartient à l'une de ces trois catégories.

I. LES CARTES TACTIQUE MORAL

Ces cartes sont jouées de la même façon que les cartes clan.

Chef (MacFarlane, MacGregor): les chefs sont des cartes joker. On joue une carte chef comme une carte clan mais on définit sa couleur et sa valeur quand on prend une borne. Par exemple, vous avez déjà posé une carte 7 rouge. Si vous posez un Chef, cela vous donne la pos-

11

VARIANTE

Après plusieurs parties du jeu de base, vous aurez peut-être envie d'essayer cette variante. Un joueur ne peut revendiquer une borne qu'au début de son tour, avant de jouer une carte. Cela retarde la possession d'une borne d'un tour et donne l'opportunité à l'adversaire de retourner la situation en sa faveur en jouant des cartes tactique. Cette variante peut également s'appliquer avec le jeu de base sans les cartes tactique

CARTES TACTIQUES

MacFarlane MacGregor



Troupe de soutien



Porteur de Bouclier



14

sibilité d'ajouter un 5, 6, 8 ou 9 rouge pour former un Clan Organisé, ou un 7 pour faire une Equipe. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul chef de son côté des bornes. Si un joueur ayant déjà posé un Chef, pioche le second, il ne peut pas le jouer et doit le garder en main jusqu'à la fin de la partie.

Troupe de soutien: on joue cette carte comme une carte clan de valeur 7 mais on définit sa couleur quand on réclame la borne.

Porteur de Bouclier: on joue cette carte comme une carte clan mais on définit sa valeur (pas plus grande que 3) et sa couleur quand on réclame la borne.

2. LES CARTES TACTIQUES ENVIRONNEMENT

Ces cartes sont jouées, face visible, sous une carte borne disponible et y restent jusqu'à la fin de la partie.

Brouillard: cette carte désorganise les formations. On additionne la valeur des cartes jouées pour déterminer le vainqueur (le plus fort total l'emporte).

Boue: pour réclamer cette borne, il faut maintenant quatre cartes de chaque côté.

12

Boue



Redéploiement

Eclaireur



Brouillard



Déserteur



Traître



P 2004 PS-games, www.ps-games.nl
C 2004 Reiner Knizia