

MORDRED

Le Roi Arthur a uni les royaumes guerriers de l'antique Bretagne mais le Pays de Galles reste une terre périlleuse. Arthur envoie maintenant une partie de ses plus fidèles chevaliers dans le but de récupérer le Pays de Galles pour la couronne. Cependant, menaçant dans son château d'Anglesey, le diabolique Mordred est prêt à s'opposer aux chevaliers d'Arthur à chaque tour.

Vue d'ensemble de Mordred

Chaque joueur prendra un ensemble de pièces en bois, qui représentent les villages, les villes, les petits et grands châteaux. Généralement ce que vous essayez de faire est de placer ces bâtiments sur la carte. Vous jouerez à ce jeu en tours. Quand vous avez fini votre tour, le prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre aura le sien. Vous circulerez dans les cercles jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie ait été rencontrée.

Quand c'est votre tour vous prenez les deux dés et vous préparez à les lancer. Avant de les lancer vous devez clairement indiquer aux autres joueurs sur quelle 'rangée' de la 'table argent' vous souhaitez les lancer. Ceci peut être la rangée 'A', 'B' ou 'C'. Vous lancez les dés et les placez sur les images de dés au-dessus des rangées. En lisant la colonne sous chaque dé jusqu'à atteindre la rangée que vous avez choisie, vous pouvez voir combien d'argent vous avez gagné. Cependant, si le résultat est dans une boîte noire vous devez également placer des hommes de Mordred (les pièces noires). C'est le cœur du jeu, si vous êtes avide et lancez sur la rangée 'C', vous risquez d'aider Mordred, si vous agissez vertueusement, lancez sur la rangée 'A'. Placer des hommes de Mordred sur la carte n'est généralement pas une bonne chose, bien qu'un joueur méchant puisse les utiliser pour combattre les autres joueurs !

Une fois que vous avez collecté votre argent et placé tous les hommes de Mordred, vous pouvez maintenant dépenser votre argent pour placer vos bâtiments sur le plateau de jeu. Il y a une table qui vous indique combien coûte la pose de chaque bâtiment dans les bois ou les collines. Le tout premier bâtiment que vous construisez doit l'être dans une case encadrée de noir à l'est de la carte. Ensuite vous pouvez construire en étant connecté à un de vos propres bâtiments ou un bâtiment de quelqu'un d'autre. Si vous construisez et que vous n'êtes relié qu'à un bâtiment de quelqu'un d'autre, vous devez payer £1 supplémentaire. Vous pouvez également attaquer Mordred si vous vous sentez chanceux. Quand vous avez fini de dépenser votre argent, c'est le tour du joueur suivant. Vous pouvez économiser autant d'argent que vous voulez, vous n'êtes pas forcé de le dépenser.

La partie peut se terminer de différentes façons. A chaque fois que vous obtenez un résultat Mordred sur la table argent vous devez déplacer votre pion vers le bas de la piste Mordred. Si vous atteignez la limite de la piste la partie s'arrête immédiatement. Elle s'arrête également si au début de votre tour vous manquez d'un type de bâtiment ou si tous les hommes de Mordred sont sur le plateau de jeu ou si vous parvenez à tuer l'homme de Mordred dans le château d'Anglesey.

Une fois que la partie est terminée vous devez établir qui a gagné, ce qui n'est pas aussi simple qu'il paraît. La première chose que vous devez faire est de savoir si le Roi Arthur ou Mordred a gagné la bataille pour le Pays de Galles. S'il y a plus d'hommes de Mordred au Pays de Galles que le total des bâtiments possédés par tous les joueurs, le Roi Arthur a perdu et gagne le joueur qui a fait le moins pour aider Mordred, c'est-à-dire le joueur le plus vers le haut de la piste Mordred. Si Mordred ne gagne pas, le joueur avec le plus de points de victoire (PV) gagne. Chaque bâtiment sur la carte vous rapporte un certain nombre de PV, par exemple un village vaut deux PV.

Et voilà le jeu. Rien de terriblement profond, vous lancez juste les dés et voyez ce qui se produit. Le jeu devrait durer autour d'une demi-heure, si vous jouez toujours après deux heures, il est probable que vous avez fait quelque chose de travers.



Voici un exemple de la façon à laquelle la partie pourrait ressembler si vous avez joué de la bonne manière. Nous pouvons voir les différents bâtiments construits par les joueurs menacés par les hommes de Mordred.



Cette boîte devrait contenir les éléments suivants :

- Un plateau de jeu
- Ces règles
- 36 villages
- 24 villes
- 24 petits châteaux
- 16 grands châteaux
- 4 pions en bois
- 35 hommes en bois noir
- 2 Dé6

Il devrait également y avoir un sac de marqueurs en plastique qui sont utilisés pour représenter l'argent. Les pièces de cuivre valent £1 et les pièces d'argent valent £5.

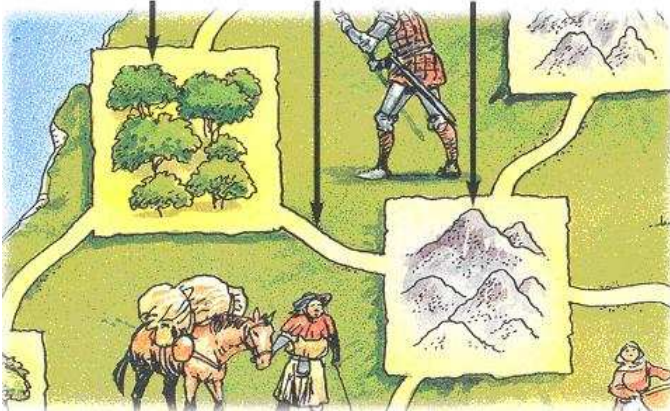


Village Ville Petit château Grand château Homme de Mordred Pions des joueurs

Règles de Mordred

La carte

La carte montre la terre mystérieuse du Pays de Galles. Il y a des cases carrées qui sont des bois ou des collines. Ces cases sont reliées par des voies. Pendant la partie les bâtiments ne peuvent être construits que dans ces cases.



Mise en place

Chaque joueur prend un ensemble de bâtiments.

Placez les hommes de Mordred près du plateau de jeu. Prenez l'un d'eux et placez-le sur le château d'Anglesey. Placez les pièces de monnaie près du plateau de jeu. Vous devez désigner le premier joueur en lançant les dés, chaque joueur lance les dés et celui qui obtient le plus grand total est le premier joueur.



Chaque joueur doit également placer son pion sur la case dragon de la piste Mordred.



Déroulement de la partie

Chaque joueur joue à son tour en commençant par le premier joueur puis en suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce mouvement continue jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie soit rencontrée.

A votre tour vous passerez par les phases suivantes :

- 1 Choisir une rangée et lancer les dés**
- 2 Collecter l'argent et les hommes de Mordred**
- 3 Placer les hommes de Mordred**
- 4 Dépenser votre argent**

Détail de chacune de ces phases.

1 Choisir une rangée et lancer les dés

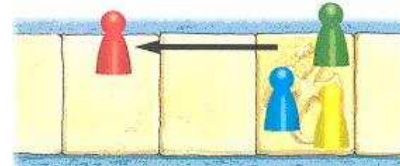
Prenez les deux dés et indiquez clairement si vous allez jouer sur la rangée 'A', 'B', ou 'C'. Si vous oubliez d'indiquer quelle rangée vous souhaitez utiliser on assume que vous avez dit 'C'. Vous lancez alors les deux dés. Placez chaque dé sur le symbole correspondant de la table argent.

Die	1	2	3	4	5	6
A	£1	£2	£2	£3	£3	£4
B	£2	£1	£3	£4	£5	£5
C	£3	£2	£2	£5	£6	£7

2 Collecter l'argent et les hommes de Mordred

Lisez la colonne pour chaque dé jusqu'à atteindre la rangée que vous avez choisie. Le carré vous indiquera combien d'argent vous obtenez de la banque. L'argent peut être dans un carré noir, qui signifie que vous prenez également le même nombre d'hommes de Mordred. Vous devez également déplacer votre pion du même nombre de cases sur la piste Mordred.

EXEMPLE : Vous déclarez que vous allez utiliser la rangée 'C'. Vous lancez un '2' et un '5'. Ceci signifie que vous prenez £8 de la banque (le '2' vous donne £2 et le '5' £6). Comme les £2 sont dans un carré noir, vous devez également prendre deux hommes de Mordred et déplacer votre pion de deux cases vers le bas de la piste Mordred.



3 Placer les hommes de Mordred

Vous devez placer tous les hommes de Mordred que vous avez récupéré avant de passer à la suite. Un homme de Mordred peut être placé dans n'importe quelle case reliée à une case contenant déjà un homme de Mordred. Un seul homme peut être placé dans chaque case. Si vous voulez être méchant, vous pouvez essayer de placer un homme dans une case contenant un bâtiment d'un autre joueur. Pour faire ceci vous devez lancer un dé. Regardez la table combat pour voir quel nombre vous devez faire. Si vous lancez au moins autant que le nombre indiqué, vous enlevez le bâtiment de l'autre joueur, lui rendez ce bâtiment, placez l'homme de Mordred dans la case et vous réjouissez. Si vous ne faites pas le dé nécessaire, l'homme de Mordred est retourné dans la réserve des hommes de Mordred. Si vous avez plus d'un homme à placer, vous pouvez effectuer plus d'une tentative d'enlever des bâtiments des autres joueurs.



EXEMPLE : Le premier homme de Mordred doit être placé dans la case reliée au château de Mordred à Anglesey.

Vous avez deux hommes de Mordred à placer. Vous décidez d'essayer d'enlever le petit château de Hannah (bleu). Vous pouvez l'attaquer parce qu'il y a un homme de Mordred dans une case adjacente par une route. Vous devez lancer 4 ou plus sur un dé pour enlever le château. Si vous échouez vous remettez l'homme de Mordred dans la réserve. Vous pourriez faire la même chose avec l'autre homme de Mordred. Si vous réussissiez à enlever le château vous le rendriez à son propriétaire puis placeriez l'homme de Mordred dans la case devenue vacante.



Plus tard pendant la partie il est possible que quelques hommes de Mordred soient séparés du groupe 'principal' d'hommes de Mordred. C'est toujours OK pour vous de placer un homme de Mordred relié à un autre même si ce dernier n'est pas relié au groupe principal.

4 Dépenser votre argent

Vous pouvez maintenant dépenser l'argent que vous avez gagné pour placer vos villages, villes et châteaux. La table de coût des bâtiments vous indique combien il coûte pour placer un bâtiment en fonction de l'endroit où vous voulez le construire, bois ou colline. Notez que vous ne pouvez pas construire de ville dans une case de colline.

PV	2	3	1	2
	£5	Inter-dit	£5	£8
	£3	£5	£7	£10

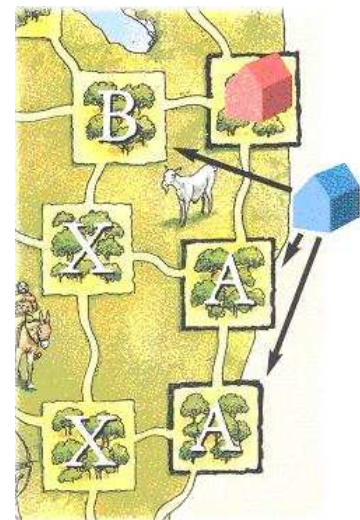
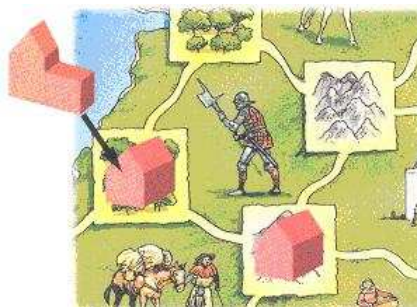
Il y a des conditions sur les cases où vous pouvez placer vos bâtiments. Le premier joueur à construire quelque chose DOIT le faire dans une des cases encadrées de noir à la frontière entre le Pays de Galles et l'Angleterre. Ensuite vous pouvez soit construire dans une case encadrée de noir ou une case reliée à un bâtiment d'un joueur (qui n'est pas obligatoirement un des vôtres). Si vous construisez dans une case qui n'est pas reliée à une de vos propres bâtiments vous devez payer £1 supplémentaire pour placer votre bâtiment. Vous n'avez jamais à payer ce montant supplémentaire si vous construisez dans une case encadrée de noir.

EXEMPLE : Vous avez les bâtiments rouges et vous êtes le tout premier joueur à jouer. Vous devez construire dans une case encadrée de noir et vous choisissez celui dans l'illustration de droite. Vous construisez un village qui vous coûte £3. Hannah, le joueur bleu, pourra maintenant construire dans les cases 'A' sans frais supplémentaires ou dans la case 'B' qui lui coûtera £1 supplémentaire. Elle ne peut pas construire dans les cases avec un 'X'.

Vos bâtiments n'ont pas à être tous connectés aux autres. Vous ne pouvez pas construire dans une case occupée par un bâtiment d'un autre joueur.

Vous pouvez construire dans une case où vous avez déjà un bâtiment. L'ancien bâtiment doit être enlevé et vous payez le coût intégral du nouveau bâtiment que vous placez.

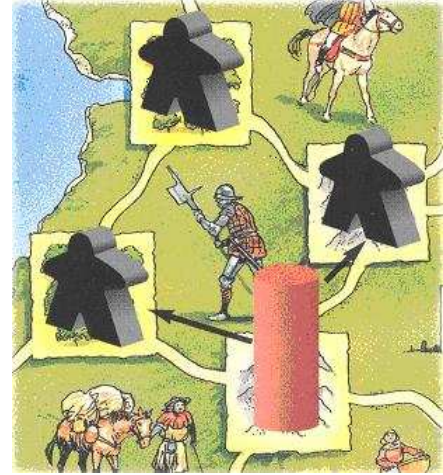
Vous choisissez combien d'argent vous voulez dépenser. Vous pouvez conserver une partie de votre argent à dépenser à votre prochain tour.



Pendant votre tour vous pouvez également attaquer Mordred. Vous pouvez faire une attaque à partir de n'importe lequel de vos bâtiments sur la carte. Un bâtiment peut attaquer n'importe quel homme de Mordred qui est dans une case adjacente. Lancer une attaque coûte £2, qui doivent être payés avant que vous ne lanciez le dé. Regardez la table combat pour voir quel nombre vous avez besoin de lancer pour réussir. Lancez un dé et regardez si vous obtenez ce nombre ou plus. Si c'est le cas enlevez l'homme de Mordred et déplacez votre pion d'une case vers le haut de la piste Mordred pour montrer que vous êtes un brave chevalier. Si vous échouez vous avez simplement gaspillé votre argent. Vous pouvez recommencer si vous le souhaitez, les seules limites au nombre d'attaques que vous pouvez tenter est le montant d'argent que vous avez et vos connections aux cibles potentielles. Si vous voulez vous pouvez mixer des attaques et des constructions de bâtiment, ainsi vous pourriez faire une attaque et, si elle réussit, construire sur la case que vous venez de dégager.

	Attaquer coûte £2	Attaquer Mordred	Vous défendez
	6	2	
	6	3	
	5	4	
	4	5	

EXEMPLE : Dans ce cas vous pourriez attaquer deux hommes de Mordred. Cela coûterait £2 pour faire chaque attaque. Vous décidez d'en attaquer un. Vous devez obtenir '4' ou plus sur un dé car vous attaquez d'un château. Vous obtenez '3' ce qui indique que vous échouez. Vous pourriez dépenser £2 supplémentaires pour recommencer. Vous le faites et obtenez un '6' ce qui indique que vous enlevez l'homme de Mordred. Vous déplacez également votre pion d'une case vers le haut de la piste Mordred. Vous pourriez maintenant construire dans la case devenue libre.



Fin de la partie

La partie se termine dès qu'une de ces conditions survient :

- Tous les hommes de Mordred ont été placés sur la carte.
- C'est le début de votre tour et vous avez placé tous vos bâtiments d'un type particulier sur le plateau de jeu, par exemple toutes vos villes.
- Vous êtes incapables de vous déplacer du nombre de cases demandées sur la piste Mordred vers le haut ou le bas ce qui signifie habituellement que vous avez atteint le bas de la piste.
- Vous parvenez à tuer l'homme de Mordred dans le château d'Anglesey (très difficile à faire !).

Notez que la partie se termine immédiatement dès qu'une de ces conditions survient, vous ne finissez pas votre tour, vous cessez de jouer et déterminez qui a gagné

Une fois que la partie est terminée vous devez établir si Mordred ou le Roi Arthur a gagné la lutte pour le Pays de Galles. S'il y a plus d'hommes de Mordred sur le plateau de jeu que le nombre total de bâtiments placés par tous les joueurs, Mordred a gagné. Si Mordred ne gagne pas, le Roi Arthur gagne, hurrah !

Si Mordred gagne, le joueur qui est le plus près du haut sur la piste Mordred gagne car c'est lui qui en a fait le moins pour aider le diabolique Mordred. En cas d'égalité, chacun des joueurs ex-æquo compte les PV qu'il a sur la carte et celui le qui en a le plus gagne. S'il y a toujours égalité, celui des joueurs ex-æquo qui a le plus d'argent gagne. S'il y a toujours égalité, Dieu l'a voulu comme ça et les joueurs ex-æquo gagnent ensemble.

Si le Roi Arthur gagne, vous calculez les PV pour les bâtiments que vous avez sur le plateau de jeu. La table de coût des bâtiments indique combien de PV vous obtenez pour chaque bâtiment. Le joueur avec le total de PV le plus élevé gagne. En cas d'égalité, celui des joueurs ex-æquo qui a le plus d'argent gagne. S'il y a toujours égalité, les joueurs ex-æquo gagnent ensemble.

Si vous parvenez à battre l'homme de Mordred dans le château d'Anglesey, vous gagnez automatiquement la partie quelle que soit la situation sur la carte.

Résumé des règles

Séquence de jeu

- 1 Choisir une rangée et lancer les dés
- 2 Collecter l'argent et les hommes de Mordred
- 3 Placer les hommes de Mordred
- 4 Dépenser votre argent

Rappelez-vous de choisir une rangée avant de lancer les dés. Si vous oubliez on assume que vous jouez sur la rangée 'C'. Tous les résultats dans une boîte noire vous donnent de l'argent mais également des déplacements sur la piste Mordred.

Assurez-vous que vous placez tous les hommes de Mordred avant de dépenser votre argent.


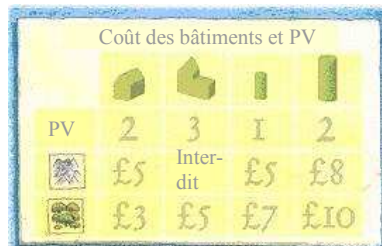


Table argent

Die	1	2	3	4	5	6
A	£1	£2	£2	£3	£3	£4
B	£2	£1	£3	£4	£5	£5
C	£3	£2	£2	£5	£6	£7

Vous pouvez toujours construire dans une case encadrée de noir. Vous pouvez toujours construire dans une case connectée à n'importe quel bâtiment d'un joueur. Si ce bâtiment n'est pas l'un des vôtres, vous devez payer £1 supplémentaire.

Vous pouvez remplacer un de vos propres bâtiments en payant le montant intégral du nouveau bâtiment que vous placez.



Coût des bâtiments et PV

	2	3	1	2
PV	2	3	1	2
£5	£5	Inter-dit	£5	£8
£3	£3	£5	£7	£10

Quand Mordred vous attaque, utilisez le nombre de la colonne de droite. Il s'agit du nombre minimum que Mordred doit obtenir pour enlever le bâtiment défenseur.

Quand vous attaquez Mordred, utilisez le nombre dans la colonne du milieu. Il s'agit du nombre minimum que vous devez obtenir pour enlever l'homme défenseur de Mordred.

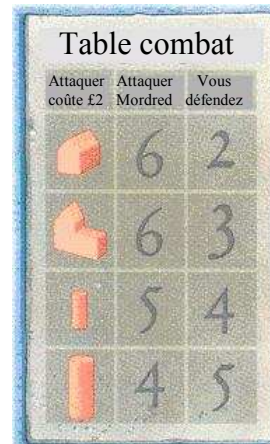


Table combat

	Attaquer coûte £2	Attaquer Mordred	Vous défendez
6	6	2	
6	6	3	
5	5	4	
4	4	5	

La partie se termine quand :

- Tous les hommes de Mordred ont été placés sur la carte.
- C'est le début de votre tour et vous avez placé tous vos bâtiments d'un type particulier sur le plateau de jeu.
- Vous êtes incapables de vous déplacer du nombre de cases demandées sur la piste Mordred vers le haut ou le bas.
- Vous parvenez à tuer l'homme de Mordred dans le château d'Anglesey, et vous gagnez automatiquement.