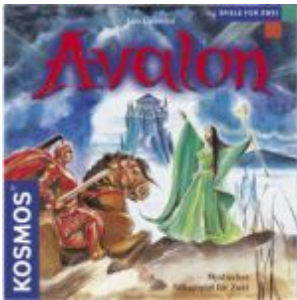


AVALON

2 joueurs
+ 12 ans
45 mn

CONTENU



Matériel

- **80 cartes "personnage"**
(40 sorcières et 40 chevaliers, 8 dans chacune des 5 couleurs)
- **11 cartes "région"** (avec 1 à 3 couronnes. Certaines avec des spécificités)
- **9 tuiles "renfort"**,
(5 claires, 4 foncées)
- **2 aides** de jeu avec un court résumé des règles

Leo Colovini • 2003 • Kosmos

traduction "Etienne Grignou" 1.0



Les joueurs tentent avec leurs chevaliers de conquérir des régions, dont chacune possède une valeur plus ou moins importante et parfois une spécificité. Mais au début, impossible de percer leur mystère car elles sont perdues dans le brouillard (face cachée dans le jeu). Pour aider les chevaliers dans leurs conquêtes, les grandes prêtresses n'hésitent pas à utiliser la magie, afin d'enchanter les chevaliers ou les sorcières adverses ... pour qu'ils changent de camp.

BUT DU JEU

Le joueur qui, à la fin de son tour, possède suffisamment de régions totalisant 15 couronnes gagne la partie.

PRÉPARATION

- Mélangez les 11 cartes "région" et formez, entre les deux joueurs, une rangée face cachée
- Triez les 9 tuiles de renfort selon leur teinte (claire/foncée) et disposez-les face visible à portée de main des 2 joueurs.
- Mélangez les 80 cartes "personnage" (sorcières et chevaliers). Placez une carte face visible devant chaque région et dans chaque camp, de telle sorte que chaque joueur possède devant lui une rangée de 11 personnages : la couleur et le type de personnage n'a bien-sûr aucune importance dans cette mise en place.



Le Clube

clube.free.fr

- Chaque joueur reçoit ensuite 5 cartes “personnage” : cela constitue sa main de départ. Les cartes restantes forment la pioche, face cachée.
- Celui qui s’est rendu récemment en Angleterre commence la partie.

DEROULEMENT

A son tour, un joueur peut jouer autant de cartes qu’il le souhaite. Les cartes sont toujours placées dans son camp, en face des cartes “région”, dans le but de défendre ou d’attaquer un territoire. À la fin de son tour, le joueur prend une tuile de renfort qui lui permet de piocher de nouvelles cartes.

Les cartes peuvent être jouées de différentes façons :

- **Renforcer** votre camp, **avec chevaliers ou sorcières.**
- **Ensorceler** un chevalier ou une sorcière adverse, **avec une sorcière de même couleur**
- **Attaquer** une région, **avec un chevalier.**

a - Renforcer son camp avec chevaliers ou sorcières

Dans son camp, le joueur place face visible une carte de sa main (sorcière ou chevalier) en face d’une carte “région”. S’il possède déjà une ou plusieurs cartes à cet endroit, il doit faire en sorte qu’on puisse toujours distinguer le nombre et le type de cartes posées.

b - Ensorceler un chevalier ou une sorcière d'un adversaire

1. Devant la région de votre choix, vous jouez une sorcière **de même couleur** que la dernière carte adverse posée en face (sorcière ou chevalier).

Vous dites alors : "j'ensorcelle votre sorcière/chevalier!"

2. Si votre sort n’est pas contré, le personnage adverse change de camp et il est placé sur votre propre pile, à cheval sur la sorcière que vous venez juste de poser.

Contre-sort : si votre adversaire pose une sorcière de la même couleur que votre sorcière sur cette région, il résiste à votre enchantement. Si un joueur souhaite contrer un sortilège, il doit le faire immédiatement après que l’adversaire ait annoncé l’enchantement et posé sa sorcière. Le personnage visé par le sort initial, ainsi que la sorcière qui a contré le sortilège, restent en place du côté du défenseur. La carte “sorcière” contrée est ajoutée à la main du défenseur.

Important : Même si une tentative d’enchantement échoue, le joueur attaquant peut continuer à poser des cartes.

CONQUERIR AVEC UN CHEVALIER

Si un joueur possède dans une région un nombre égal ou supérieur de personnages à son adversaire - quel que soit le type de carte - , il peut l’attaquer en posant un chevalier devant la région concernée.

Il annonce ensuite : "j'attaque cette région!" S’il n’y a aucune résistance, la région est vaincue. Cependant, l’attaquant subit toujours des pertes de conquête (voir Pertes de Conquête).

Important : Pour vaincre une région, le chevalier doit être joué de la main du joueur. Vous ne pouvez pas attaquer avec un chevalier que vous avez pris chez votre adversaire par le biais d’un enchantement.

Si une région face cachée est vaincue, on retourne la carte et on l'oriente de telle manière que les couronnes (points de victoire) soient du côté du vainqueur. Le type de paysage (plaine, forêt, colline) de la carte n'a d'importance que lors des renforts.

Quelques cartes "région" ont cependant une fonction spéciale. : excepté les 3 cartes représentant un château, le pouvoir spécifique des autres cartes est appliqué immédiatement. Pour les châteaux, leur capacité ne sera prise en considération que lorsqu'ils seront à nouveau attaqués. Quand une région face visible appartenant à votre adversaire est vaincue, vous le tournez simplement de 180° pour qu'elle indique le nouveau propriétaire.

Résistance : si votre adversaire joue sur la région attaquée un chevalier de la même couleur que votre chevalier, votre attaque est repoussée. Les deux chevaliers restent en place dans leur camp respectif. Si un joueur veut résister à une attaque, il doit le faire immédiatement après l'annonce de l'attaque. Même si le défenseur est en infériorité numérique avec ses cartes, la résistance est couronnée de succès.

Important : Même si une attaque échoue, le joueur attaquant peut continuer à jouer autant de cartes qu'il le souhaite.

Un joueur peut attaquer plusieurs fois pendant son tour mais **il ne peut conquérir que 2 régions au maximum**. Après chaque succès, il doit subir des pertes de conquête.

PERTES

1. Toutes les cartes appartenant au perdant de la région vaincue sont défaussées. Le conquérant se défait du même nombre de cartes que le vaincu : il supprime la ou les cartes devant le territoire conquis, en commençant par la carte supérieure, puis la suivante, etc...

2. Le conquérant **renonce aussi** à un nombre de cartes égal au total des cartes posées des 2 côtés de la région conquise, avant que les premières pertes aient été appliquées.

Exemple 1 *une région est vaincue par 3 cartes contre 1. Le perdant se défait de sa seule carte et le gagnant se défait de sa dernière carte sur sa propre pile. Il se défait ensuite de 4 cartes (3 + 1), c'est à dire le nombre total de cartes impliquées dans le combat.*

Exemple 2 *une région est vaincue par 1 carte contre 0. Le conquérant ne doit pas renoncer à une carte (puisque le perdant n'avait pas de carte dans son camp) mais il subit la perte d'une carte (1 + 0 = 1) car cela représente le total des cartes impliquées dans le combat.*

Le joueur qui a gagné un territoire peut défausser, pour ces pertes additionnelles, des cartes de sa main et/ou n'importe laquelle des cartes posées dans son camp, issues d'une ou plusieurs régions (incluant la région juste vaincue). Mais il doit toujours supprimer les cartes en commençant par la carte supérieure de chaque pile

Conseil Dans l'optique d'une attaque victorieuse, vous devez toujours avoir à l'esprit les pertes encourues. Si vous perdez trop de cartes - de votre main ou dans votre camp - vous deviendrez une cible facile pour votre adversaire dès le tour suivant. Donc, n'essayez pas d'attaquer jusqu'à votre dernière carte ! Pensez plutôt à vous renforcer (voir Tuiles de Renfort). Les régions les plus faciles à vaincre sont bien-sûr celles où votre adversaire ne possède qu'une seule carte (ou aucune !) Vos pertes s'élèveront alors de 1 à 3 cartes : c'est dans ce cas précis que vous pouvez envisager deux conquêtes dans le même tour.

Les régions avec un château sont plus faciles à défendre puisque l'attaquant doit avoir une carte de plus que le défenseur avant d'attaquer. Et en cas de victoire, ces pertes seront également plus lourdes (voir "Régions Spéciales").

FIN D'UN TOUR : TUILES DE RENFORT

Les joueurs obtiennent de nouvelles cartes grâce aux tuiles “renfort”.

À la fin de son tour, un joueur doit choisir une tuile de renfort encore disponible.

Certaines tuiles vous donnent un nombre fixe de cartes. D'autres vous donneront un nombre de cartes calculé selon les territoires en votre possession. Les cartes "Avalon" et "Sumpf" (Marais) ne sont jamais prises en compte dans ce type de calcul.

Les tuiles claires rapportent moins des cartes mais vous permettent de piocher des cartes immédiatement après la fin de votre tour. Un joueur qui prend une tuile claire pioche immédiatement le nombre de cartes indiqué.

Les tuiles plus foncées rapportent généralement plus de cartes. Cependant, un joueur qui prend l'une de ces tuiles doit la placer devant lui : il ne piochera le nombre de cartes indiqué sur la tuile qu'au début de son prochain tour.

Une fois utilisée, une tuile de renfort est posée face cachée, à côté du jeu. Dès que les neuf tuiles ont été employées, elles sont retournées face visible et les joueurs peuvent choisir à nouveau n'importe laquelle d'entre elles.

Si la pioche de cartes est épuisée, mélangez la pile de défausse et reformez une nouvelle pioche.

Important : à la fin de son tour, c'est-à-dire après avoir pioché ses cartes, un joueur ne peut avoir plus de 5 cartes en main. Il doit donc se défausser des cartes de son choix afin de n'en garder que 5. Pendant son tour, un joueur peut - par contre- avoir autant de cartes qu'il souhaite (grâce aux tuiles de renfort sombres).

Conseil : Vous devez prendre les tuiles claires si vous avez moins de deux cartes en main à la fin de votre tour.. Autrement, vous risquez d'avoir des difficultés pendant le tour de votre adversaire.. Attention cependant, à n'avoir pas plus de 5 cartes en main.

Vous devez prendre les tuiles plus foncées si vous avez au moins trois cartes en main à la fin de votre tour : Cela devrait vous permettre de répondre en juste proportion aux attaques de votre adversaire... tout en vous laissant obtenir des nouvelles cartes au début de votre tour. Mais attention, selon la tuile sélectionnée, votre adversaire tentera sans doute d'attaquer des régions-clés pour réduire vos renforts.

Si vous n'avez pas joué beaucoup de cartes à votre premier tour, il est conseillé de prendre la tuile foncée qui vous donne "4 cartes".

Les tuiles de renfort :

Tuiles de renfort claires

- **Nimm 2 Karten**

Vous piochez immédiatement 2 cartes

- **Nimm 1 Karte für jedes Gebiet der Landschaftsart, von der du die meisten Gebiete hast.** . Pour le type de région que vous possédez le plus, piochez 1 carte par territoire en votre possession

*Exemple : un joueur possède 2 x forêt, 1 x plaine et 1 x colline. Il pioche 2 cartes pour les 2 régions de forêt qu'il possède.
Avalon et le Marais ne comptent pas.*

• **Nimm 1 Karte für jedes Gebiet in deinem größten zusammenhängenden Landschaftsbereich..**
Déterminez le plus grand groupe de territoires adjacents en votre possession et prenez 1 carte pour chaque région "connectée".
Vos régions doivent former une chaîne continue. Le type de paysage est sans rapport. Avalon et le marais ne peuvent pas faire partie d'un tel groupe et, en fait, "cassent la chaîne".

Tuiles de renfort sombres :

• **Nimm 4 Karten**

Vous piocherez 4 cartes, mais seulement au début de votre prochain tour

• **Nimm 2 Karten für jedes Gebiet der Landschaftsart, von der du die meisten Gebiete hast.**
Pour le type de région que vous possédez le plus, piochez 2 cartes par territoire en votre possession, mais seulement au début de votre prochain tour

*Exemple : un joueur possède 2 x forêt, 1 x plaine et 1 x colline. Il pioche 4 cartes pour les 2 régions de forêt qu'il possède.
Avalon et le Marais ne comptent pas.*

• **Nimm 1 Karte für jedes deiner Gebiete.** (Prenez 1 carte pour chacune de vos régions)
Vous piochez 1 carte pour chaque région en votre possession au début de votre prochain tour.
Aucune carte pour Avalon ou le marais.

Les Régions Spéciales

Quelques cartes "région" ont des fonctions spéciales pour le joueur qui les possède. Celles-ci ne sont effectives qu'une fois sorties du brouillard

• **Landschaften mit Burgen** (Régions avec Châteaux)

Il y a 3 cartes "région" avec des châteaux. Chaque château a un bonus de défense de 1, c'est-à-dire qu'on considère que le défenseur a une carte en plus dans cette région. Avant de jouer un chevalier pour conquérir un territoire avec un château, vous devez donc avoir au moins 1 carte de plus que votre adversaire. Cet avantage dû au château doit être également pris en compte lors de vos pertes annexes.

Exemple : Avant de jouer un chevalier pour attaquer une région avec un château où le défenseur a une carte, l'attaquant doit déjà avoir au moins 2 cartes de son propre côté pour cette région. En cas de succès, chaque joueur se défaisse d'une carte liée à cette région. Cependant, le conquérant doit ensuite renoncer à 3 (cartes de son côté) + 1 (carte adverse) + 1 (le château) = 5 cartes de pertes supplémentaires.

• **Avalon**

Celui qui possède cette carte se défaisse d'une carte en moins après une conquête

Exemple : un joueur qui perdrait normalement 3 cartes supplémentaires après une conquête, perdra seulement 2 cartes.

Important : Avalon ne s'applique pas à une deuxième conquête lors du même tour. Le joueur peut décider, cependant, d'appliquer cette capacité à sa première ou deuxième conquête. Bien que cette région vaille seulement 1 point de victoire, c'est une carte très puissante. En conséquence, elle ne permet pas d'obtenir des renforts.

- **Magischer Steinkreis im Wald** (le Cercle de pierres Magiques de la Forêt)

Celui qui possède cette région peut attaquer avec une sorcière, comme si elle était un chevalier. Pour résister, le défenseur doit toujours jouer un chevalier de même couleur que la sorcière jouée. Si une sorcière attaque une région pour la conquérir, elle ne peut pas lancer simultanément un enchantement.

- **Sumpf** (Marais)

C'est la carte de région la plus faible puisqu'elle rapporte seulement 1 point de victoire et ne permet aucun renfort/

FIN DU JEU

Dès qu'un joueur possède, à la fin de son tour, des régions cumulant au moins 15 couronnes, celui-ci est déclaré vainqueur.

Traduction par Etienne Grignou - mai 2003

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>