

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Gabriele Bubola, Leo Colovini

CLANS AND GLORY

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

Il y a très, très longtemps, en Écosse : Le brouillard se lève sur les collines des Highlands. Un rayon de soleil perce les nuages et baigne le lieu de rencontre ancestral des clans dans une lumière mystique. Les peuples libres des Highlands sont venus de loin pour chercher leur avenir en ce lieu. Après avoir pris leurs places suivant les anciennes traditions, les chefs de clan commencent le processus de recrutement, examinant attentivement l'assemblée pour dénicher les individus les plus aptes à rejoindre leur clan.



CONTENU DU JEU :



OBJECTIF DU JEU :

En tant que chef de clan, vous tenterez d'obtenir autant de nouvelles recrues que possible pour votre clan en plaçant astucieusement des cartes pour maximiser vos points. À chaque tour, vous devez ajouter exactement une carte à un Lieu de rencontre. Vous pouvez également décider de placer l'un de vos boucliers sur l'espace réservé pour tenter d'attirer de nouveaux adeptes à rejoindre votre clan. Choisissez judicieusement : Quel est le meilleur moment pour placer un bouclier ? Comment pouvez-vous retourner la situation à votre avantage avec une seule carte ?

MISE EN PLACE :

Chaque joueur prend 5 boucliers en bois d'une seule couleur. Tous vos boucliers afficheront donc le même symbole. Le joueur ayant été le dernier en Écosse est désigné premier joueur. Lors de la distribution des cartes, veillez à ce que la personne à droite du premier joueur reçoive une carte de moins que les autres (voir configuration du jeu ci-dessous).

Pour 2 joueurs :

1. Placez 4 tuiles de Lieu de rencontre côte à côte au centre de la table, avec les 2 Lieux de rencontre aux extrémités illustrant un feu de camp.
2. Retirez toutes les cartes affichant un 8 et un 7 du jeu.
3. Mélangez toutes les cartes restantes puis retirez aléatoirement 3 cartes du jeu, face cachée.
4. Placez ensuite des cartes tirées au hasard sur les lieux de rencontre comme indiqué ci-dessous.
5. Distribuez 9 cartes à un joueur et 8 à l'autre.
6. Le joueur avec 8 cartes joue en dernier.



Pour 3 joueurs :

1. Placez 5 tuiles de Lieu de rencontre côte à côte au centre de la table, avec les 2 Lieux de rencontre aux extrémités illustrant un feu de camp.
2. Retirez toutes les cartes affichant un 8 du jeu.
3. Mélangez toutes les cartes restantes puis retirez 4 cartes aléatoires du jeu, face cachée.
4. Ensuite, placez des cartes tirées au hasard sur les lieux de rencontre comme indiqué ci-dessous.
5. Distribuez 8 cartes à un joueur et 9 aux autres.
6. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur avec 8 cartes joue en dernier.



Aperçu

- 4 tuiles de Lieu de rencontre
- Retirer les cartes 8, 7 et 3 cartes aléatoires du jeu
- Placer 8 cartes aléatoires comme indiqué
- Joueur 1 : reçoit 9 cartes
- Joueur 2 : reçoit 8 cartes (joue en dernier)



Aperçu

- 5 tuiles de Lieu de rencontre
- Retirer les cartes 8 et 2 cartes aléatoires du jeu
- Placer 5 cartes aléatoires comme indiqué
- Joueur 1 et 2 : reçoivent chacun 9 cartes
- Joueur 3 : reçoit 8 cartes (joue en dernier)

Pour 4 joueurs :

1. Placez toutes les tuiles de Lieu de rencontre côte à côte au centre de la table, avec les 2 Lieux de rencontre aux extrémités illustrant un feu de camp.
2. Mélangez toutes les cartes restantes puis retirez aléatoirement 5 cartes du jeu, face cachée.
3. Placez ensuite des cartes tirées au hasard sur les lieux de rencontre comme indiqué ci-dessous.
4. Distribuez 7 cartes à un joueur et 8 aux autres.
5. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur avec 7 cartes joue en dernier.



COMMENT JOUER :

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre (la mise en place du jeu ci-dessus explique quel joueur commence). Lorsque c'est votre tour, effectuez les actions suivantes :

1. Prenez un emplacement (obligatoire) :

Vous devez placer **exactement une carte** de votre main sur l'un des emplacements libres sur n'importe quelle tuile de Lieu de rencontre. La carte doit avoir **la même couleur ou le même rang (même figure ou même numéro)** qu'une carte voisine ou directement en face d'elle.



Note : La carte doit correspondre à au moins UNE des cartes voisines ou opposées, pas à toutes.



Exemple de placements possibles.



Aperçu

- 6 tuiles de Lieu de rencontre
- Placer 6 cartes aléatoires comme indiqué
- Retirer 5 cartes aléatoires du jeu
- Joueurs 1, 2 et 3 : reçoivent chacun 8 cartes
- Joueur 4 : reçoit 7 cartes (joue en dernier)

Note : Les deux emplacements uniques aux extrémités des tuiles de Lieu de rencontre illustrant un feu de camp sont considérés comme opposés l'un à l'autre. Les emplacements à côté d'eux, c'est-à-dire à droite et à gauche, sont considérés comme leurs voisins.



Impossible de choisir un emplacement ?

Si vous ne pouvez pas placer une carte selon les règles, vous pouvez placer n'importe quelle carte de votre main, face cachée, sur un emplacement libre de votre choix. Vous pouvez toujours choisir de placer un bouclier sur cette tuile de Lieu de rencontre à l'étape 2. Cette carte occupe un emplacement pour le reste du jeu, mais elle n'est pas prise en compte lors de la détermination des cartes voisines ou opposées, ni pour le décompte des points à la fin du jeu.

2. Placez un bouclier (optionnel) :

Après avoir joué une carte, vous **pouvez** placer **exactement un** de vos boucliers sur l'espace bouclier (la pierre grise) sur la tuile de Lieu de rencontre sur laquelle vous avez également joué la carte.

Si un bouclier est déjà présent, placez le vôtre par-dessus.

Si vous avez déjà placé un bouclier sur cette tuile lors d'un tour précédent, vous pouvez en placer un autre maintenant. Il n'y a pas de limite au nombre de boucliers de votre couleur pouvant être placés sur une tuile de lieu de rencontre. Vous pouvez également décider de ne pas placer de bouclier du tout lors de votre tour.



Ensuite, c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DU JEU :

Dès que le joueur qui a commencé avec le moins de cartes a joué toutes ses cartes, la partie se termine immédiatement. Les joueurs qui ont encore des cartes en main les retirent du jeu. Si des cartes ont été placées face cachée (voir encadré ci-dessus), retirez-les également du jeu maintenant.

Ensuite, la phase de décompte des points commence.

1. Commencez par une des deux tuiles de Lieu de rencontre extérieures. **Retournez complètement la pile de boucliers** présente de sorte que le bouclier qui a été joué en dernier soit maintenant en bas.



2. Donnez le **bouclier qui est maintenant au sommet** de la pile au joueur de la couleur correspondante. Il **reçoit également toutes les cartes du rang le plus bas** sur ce lieu de rencontre.



3. Le joueur dont le bouclier est **maintenant au sommet** récupère son bouclier ainsi que toutes les cartes **du rang suivant le plus élevé** sur cette tuile de lieu de rencontre.



4. Répétez cette opération pour tous les boucliers et cartes sur cette tuile. **Il se peut que certains joueurs ne reçoivent aucune carte d'une tuile même s'ils y ont placé un bouclier.** Cela se produit lorsqu'il y a **plus de boucliers que de rangs différents sur une tuile**. Tant qu'il y a suffisamment de cartes de rangs différents, vous recevrez des cartes pour chaque bouclier.



5. **S'il reste des cartes** sur la tuile de Lieu de rencontre à la fin du jeu après avoir retiré tous les boucliers, alors personne ne reçoit ces cartes.

6. Répétez les étapes 1 à 5 pour toutes les tuiles de lieu de rencontre.

7. Triez ensuite vos cartes recueillies devant vous par rang. **Additionnez les valeurs sur les cartes. Le joueur qui a le plus de points a pu constituer le meilleur clan et remporte donc la partie.** En cas d'égalité, le joueur qui a collecté le plus de cartes gagne. S'il y a toujours une égalité, alors les joueurs à égalité partagent la victoire.



$$8 + 8 + 7 + 7 + 7 + 6 + 6 + 5 = 54$$



Conseil pour votre première partie :

Le véritable leadership d'un clan ne tombe pas du ciel : il est tout à fait normal que lors de vos premiers tours, vous ne compreniez pas encore exactement où il est préférable de placer les cartes et les boucliers. Mais souvenez-vous : le bouclier qui se trouve en bas obtient finalement toutes les cartes avec le moins de points sur cette tuile de lieu de rencontre. Le bouclier suivant reçoit les suivantes, etc.

Conseils pour les chefs expérimentés :

- Parfois, une seule carte peut influencer tout le décompte des points ! Par exemple, s'il n'y avait que des cartes de 4 et 6 sur une tuile de Lieu de rencontre avec deux boucliers et que vous placez maintenant un 3 dans le dernier espace libre (sans bouclier), alors personne ne reçoit le 6 dans le décompte final, seules les cartes de 3 et 4 seront distribuées.
- Il peut parfois être attrayant d'obtenir les cartes avec les numéros les plus bas. Par exemple, s'il y a quatre 3 sur une tuile de Lieu de rencontre et seulement deux 4, alors vous obtenez plus de points si vous pouvez collecter les 3 ($4 \times 3 = 12$; $2 \times 4 = 8$).
- Réfléchissez bien au moment où vous voulez placer un bouclier. Rappelez-vous – votre nombre de boucliers est limité. Une fois que vous avez placé un bouclier, vous ne pouvez pas le déplacer !

Questions fréquemment posées :

- **Dois-je jouer une carte ?** Oui, vous devez jouer une carte à chaque tour.
- **Dois-je jouer un bouclier ?** Non, jouer un bouclier est optionnel.
- **Peut-on placer un autre bouclier sur un espace déjà occupé par un bouclier ?** Oui !
- **Puis-je placer un bouclier dans n'importe quel emplacement pour bouclier ?** Non. Si vous décidez de placer un bouclier, vous devez le placer sur la même tuile où vous avez joué votre carte.
- **Que se passe-t-il si je veux placer un bouclier mais qu'il ne m'en reste aucun en réserve ?** Alors vous ne pouvez pas en jouer. Réfléchissez bien au moment de placer vos boucliers !
- **Les emplacements isolés sur les tuiles de Lieu de rencontre les plus extérieures avec un feu de camp ont-ils également des espaces voisins ?** Oui, les espaces à gauche et à droite d'eux sont considérés comme adjacents.
- **Les emplacements isolés sur les tuiles de Lieu de rencontre les plus extérieures avec un feu de camp ont-ils également des emplacements opposés ?** Oui, les deux sièges isolés situés aux extrémités des lieux de rencontre extérieurs sont opposés l'un à l'autre.
- **Que faire si je ne peux pas placer une carte parce que les cartes adjacentes et opposées ne correspondent pas ?** Voir la section "Impossible de choisir un emplacement ?"

© 2024 HUCH!

www.hutter-trade.com

Auteurs : Gabriele Bubola,
Leo Colovini

Illustrateur : Michael Menzel
Graphiste : Sabine Kondirolli
Chef de projet : Joseph Weidl
Traduction : Atalia Jeux



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU

MAGASIN

OU

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces. Risque d'étouffement.