

CLANS

Les premiers villages

© 2002 Venice Connection
© 2002 Winning Moves Deutschland

Joueurs: 2 – 4
Age: da 10 anni
Durée: ca. 30 minuti



Idée du jeu

Le jeu est situé à une époque avancée de la préhistoire, une période de transition durant laquelle nos lointains ancêtres, réussirent à survivre péniblement et au prix de durs combats, divisés en petits

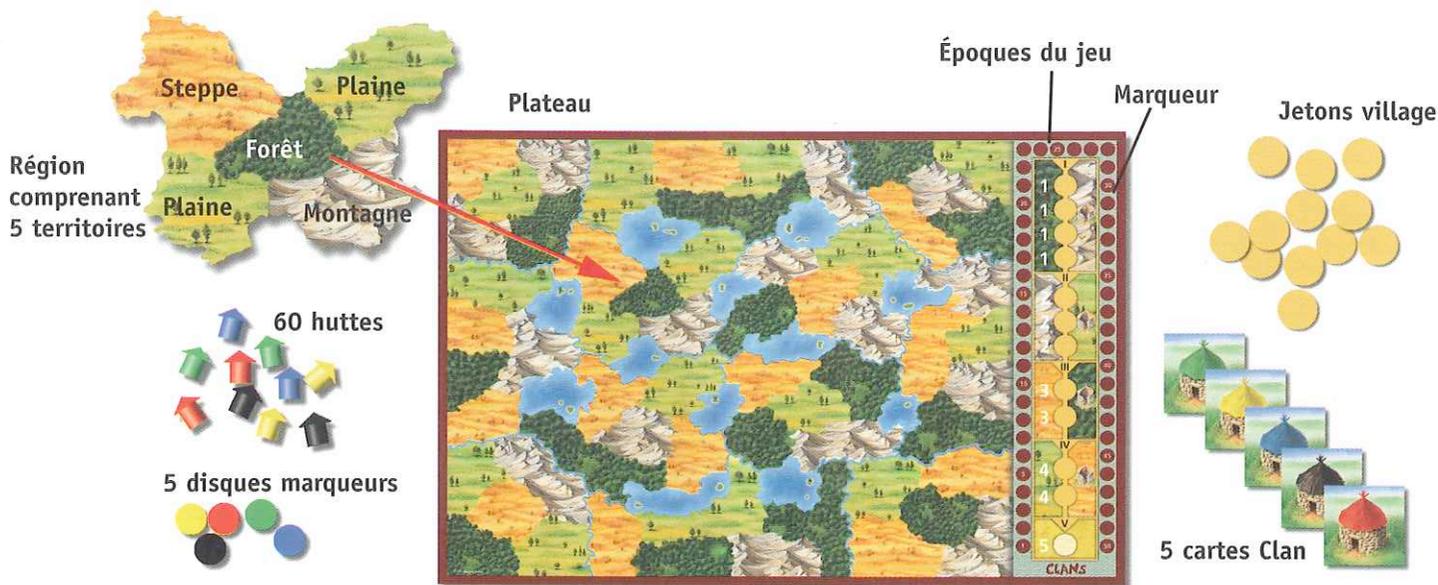
groupes nomades, ils commencèrent à comprendre qu'ils pouvaient mener une vie plus sûre et moins pénible s'ils s'assemblaient en groupes plus nombreux. C'est ainsi que se formèrent les premiers villages.

Contenu

1 plateau subdivisé en 60 territoires de 4 différentes sortes: forêt (vert foncé), montagne (gris), steppe (marron) et plaine (vert clair). Les fleuves et les lacs subdivisent en outre les territoires en 12 régions (qui servent simplement à la distribution des huttes au début du jeu).

Toujours sur le plateau, mais séparé par la surface du jeu, il y a le tableau des 5 époques du jeu, autour duquel se déplace le marqueur.

60 huttes en 5 différentes couleurs, 12 par couleur
5 cartes clan secrètes, dans les 5 couleurs
12 jetons village
5 disques marqueurs, dans les 5 couleurs
1 règlement



Mise en place

- Distribuer les 60 huttes sur le plateau, une par territoire, de la façon suivante: former 12 groupes de 5 huttes (chacune d'une couleur différente) et disposer un groupe dans chaque région en plaçant au hasard les 5 huttes, une sur chacun des 5 territoires de la région. Ce procédé assure une dispersion adéquate des 5 couleurs sur le plateau.
- Mettre tous les 5 disques marqueurs au début du tableau marqueur.

- Batta les 5 cartes clan et en distribuer une couverte à chaque joueur. Il ne faut pas que les autres joueurs voient votre couleur! Remettre la carte inutilisée (ou les cartes, si l'on joue en moins de 4) couverte dans la boîte.
- Mettre les 12 jetons village sur les espaces appropriés du tableau des époques.

Comment l'on joue

Indépendamment du nombre des joueurs, il y a toujours 5 clans en jeu et chaque clan est identifié par une couleur: rouge, bleue, verte, jaune et noire. Chaque joueur représente secrètement un de ces clans et cherche à lui faire gagner le plus grand nombre possible de points, en tâchant en même temps de ne pas faire comprendre trop vite lequel est-ce.

1. Début

On décide fortuitement qui commence à jouer et puis l'on continue en suivant le sens horaire.

2. Déplacement

Dans ce jeu il y a seulement une façon de se déplacer: celui qui doit jouer prend toutes les huttes qui se trouvent sur un territoire à son choix et les déplace sur un territoire voisin, qui ne soit pas vide. De cette façon à chaque déplacement un territoire se vide, tandis que les huttes se rassemblent en d'autres territoires.

Cependant, il y a une importante limitation: un groupe composé de 7 à plus huttes, ne peut plus être déplacé, mais les huttes des territoires voisins peuvent encore être ajoutées à ce groupe. Dans le cas peu fréquent où des groupes avec 7 ou plus huttes soient voisins, le groupe plus petit peut-être déplacé vers le groupe plus grand. Au cas où les 2 groupes sont égaux, celui qui doit jouer peut décider quel groupe déplacer.



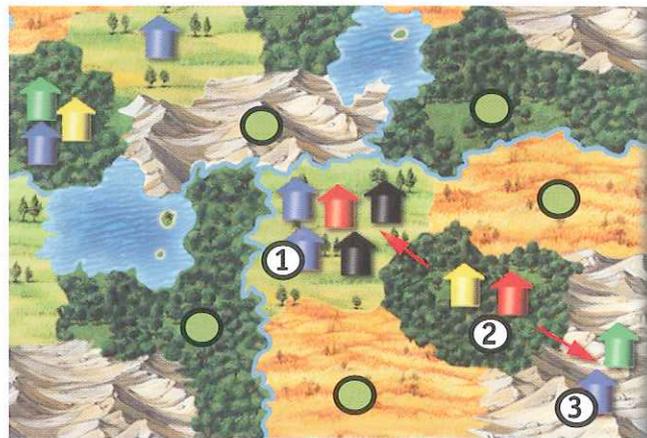
Le groupe de huttes 1 peut être déplacé seulement dans 2 des 4 territoires voisins, car dans les 2 autres territoires il n'y a plus de huttes. Le groupe de huttes 2 ne peut plus être déplacé, parce qu'il est composé de 7 huttes.

Note. Deux territoires séparés par un fleuve sont quand même voisins, vice-versa deux territoires séparés par un lac ne le sont pas.

3. Villages

Un groupe de huttes (ou même une seule hutte) devient un village quand, à la suite d'un déplacement, le territoire où il se trouve résulte "isolé", c'est à dire complètement entouré de territoires vides.

Quand un village est fondé, celui qui vient de jouer reçoit le jeton bonus qui à ce moment là se trouve en haut du tableau des époques et le garde devant lui (à la fin de la partie chaque jeton vaudra 1 point additionnel). Puis l'on procède au calcul de la valeur du village et les marqueurs des couleurs présentes dans le village sont avancés sur le tableau marqueur. Enfin c'est au tour du joueur successif de jouer.



Les huttes sur le territoire 1 deviennent un village quand les huttes du territoire voisin 2 sont déplacées ou dans le territoire 1 ou bien dans le territoire 3. Il est impossible de faire des déplacements dans le territoire avec  parce qu'ils sont vides.

4. Combats entre clans

Les différents clans (représentés par les huttes de couleur différente) en général cohabitent pacifiquement à l'intérieur des groupes. Mais quand on fonde un village où sont présentes des huttes de toutes les 5 couleurs, les clans se mettent à lutter entre eux; en ce cas au moment où le village naît (mais pas avant), toutes les couleurs représentées seulement par 1 hutte seront éliminées du village avant son évaluation.

Dans ce village à peine fondé il y a 9 huttes: 4 noires, 2 rouges, 2 verte, 1 jaune et 1 bleue. Toutes les 5 couleurs sont présentes et donc les huttes du bleu, du jaune et du vert seront éliminées et enlevées du plateau, avant l'évaluation du village, qui à ce point là est composé seulement de 6 huttes.



5. Epoque

Le jeu se déroule le long de 5 époques. Dans chacune des 4 premières époques une des 4 sortes de territoire est particulièrement favorable à la fondation des villages, tandis qu'une autre sorte est extrêmement hostile.

Dans le tableau des époques le côté gauche indique la sorte de territoire favorable, le côté droit celle qui est hostile; par exemple à la première époque la forêt est favorable et la montagne hostile. A la cinquième époque tous les territoires sont favorables.

Quand un village est fondé sur un territoire favorable, il gagne le bonus indiqué sur le tableau des époques et donc sa valeur augmente. Au lieu quand un village est fondé sur un territoire hostile, le village sera détruit et les clans intéressés n'obtiendront aucun point.

A chaque époque il y a autant de villages fondés qu'il y a de jetons village (4 à la première époque, 3 à la deuxième, et ainsi de suite). Une époque finit quand tous ses jetons village ont été pris. A ce point là l'époque suivante commence.

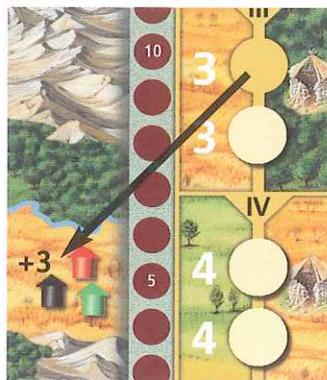
Si un même déplacement provoque la naissance simultanée de 2 ou plusieurs villages, le joueur qui a réalisé ce déplacement décide l'ordre où les villages ont été fondés; cela devient particulièrement important quand la fondation des villages se produit entre deux époques, parce qu'un village finit à une époque et un autre à une autre époque (et

c'est au joueur de décider à quelle époque). Donc quand il manque un seul village à la fin de la partie et un joueur fonde en même temps 2 villages, il décide quel sera le 12^e et dernier village réel dont il faudra tenir compte durant la partie (entre autre le village bénéficie d'un bonus de 5 points), tandis que l'autre village n'est même pas considéré.

6. La valeur d'un village

Quand un village est fondé sa valeur base correspond au nombre total de huttes qu'il contient (après les luttes éventuelles). Puis 3 cas différents peuvent se présenter:

- 1 Le village est fondé sur un genre de territoire qui pour cette époque là n'est ni favorable ni hostile: en ce cas la valeur base est la valeur totale du village.
- 2 Le village est fondé sur un genre de territoire qui pour cette époque là est favorable: dans ce cas la valeur base augmente d'une valeur égale à celle du bonus à l'époque considérée, ce bonus augmente d'une époque à l'autre.
- 3 Le village est fondé sur un genre de territoire qui pour cette époque là est hostile: dans ce cas le village est condamné, sa valeur descend à zéro et toutes ses huttes sont déplacées du tableau.



A la 3^{ème} époque la steppe est le genre de territoire favorable, donc le village reçoit un bonus de 3 points

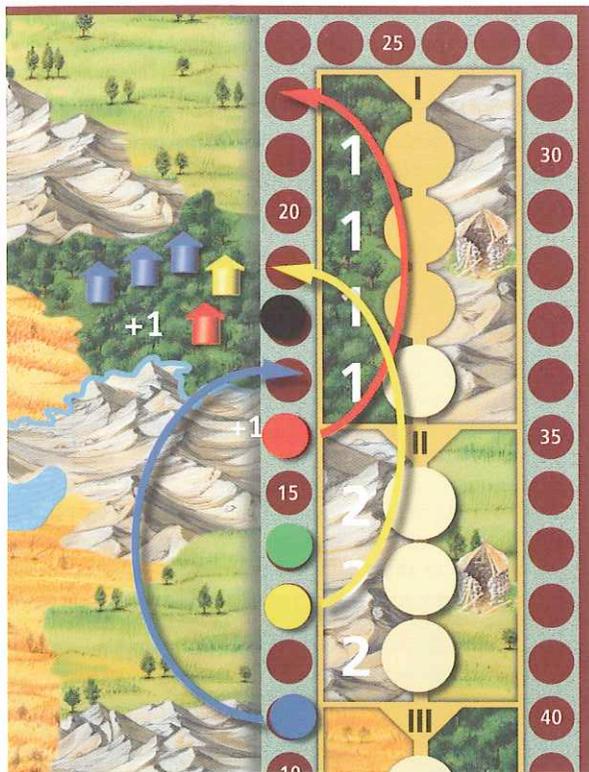


A la 2^{ème} époque la plaine est le genre de territoire hostile. Le village est détruit.

On calcule la valeur totale du village, on fait avancer tous les marqueurs des clans présents dans ce village sur le tableau marqueur de la valeur totale du village, indépendamment du nombre de huttes avec lesquelles ils sont présents. En un mot, on n'a aucun avantage à avoir dans un village plus de huttes que les adversaires.

Par exemple le village de la figure vaut 6 points: il y a 5 huttes (3 bleues, 1 jaune et 1 rouge) et il a eu un bonus de 1 (il a été fondé dans la forêt à l'époque 1).

Les marqueurs du bleu, du jaune et du rouge avancent de 6 points.



Fin de la partie

Le jeu finit quand le 12^{ième} village est fondé et ses points sont attribués. Ce village reçoit toujours le bonus de 5 points, indépendamment du genre de territoire où il a été fondé.

Il se peut qu'il ne soit plus possible de se déplacer avant que les 12 villages soient fondés; en ce cas rare le jeu finit immédiatement sans que d'autres points soient attribués.

A ce moment là les joueurs révèlent leur couleur secrète en découvrant leurs cartes clan, les marqueurs des couleurs qui ne sont pas en jeu sont éliminés du plateau et chaque joueur avance le marqueur de la propre couleur d'un nombre de points égal à la quantité de jetons village reçus pour avoir fondé des villages au cours de la partie. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points, c'est à dire celui dont le marqueur est placé le plus en avant.

Conseils tactiques

- Cherchez de "masquer" le plus possible votre propre couleur, en évitant - tout au moins au début de la partie - les déplacements qui favorisent trop clairement votre couleur. En même temps cherchez de découvrir le plus tôt possible la couleur des adversaires, en faisant attention à leurs déplacements et même en créant des situations qui contraignent les adversaires à se découvrir (par exemple faites en sorte qu'une hutte d'une certaine couleur puisse - à un prochain déplacement - s'unir ou non à un village). Souvent il n'est pas possible d'identifier tout de suite la couleur d'un adversaire, mais on peut comprendre qu'une certaine couleur N'EST PAS la sienne; puis en raisonnant par exclusion, on pourra en déduire avec une quasi certitude la vraie couleur de l'adversaire. Ce point est d'autant plus important qu'il y a moins de joueurs.

- C'est dans l'intérêt du joueur de compléter les villages parce que cela fait gagner des points extra qui peuvent être avantageux au classement final; donc vous devez chercher à ne pas faire fonder trop de villages à vos adversaires et profiter de toutes les occasions qui vous arrivent pour en fonder vous même.

- Plus vos huttes seront dispersées, plus elles auront l'occasion de faire partie de nouveaux villages; vous devez donc chercher de concentrer le plus possible de huttes adversaires dans un nombre restreint de territoires et d'agir de façon que les vôtres soient présentes un peu partout. Mais attention aux territoires où toutes les 5 couleurs sont présentes! Si vous avez une seule hutte sur un territoire très peuplé, vous êtes virtuellement en état de faire beaucoup de points, mais vous devez absolument éviter qu'il y est toutes les 5 couleurs sans cela votre pauvre hutte sera détruite! Par exemple vous devez vous-même éloigner les huttes d'une certaine couleur et tâcher d'en concentrer un grand nombre des couleurs restantes.

- Faites attention que les villages où se trouvent vos huttes ne se forment pas sur des territoires négatifs à l'époque où vous vous trouvez et vice-versa - si un village est en train de se former et vous en avez été exclus - tâchez de le faire finir sur le territoire négatif: on pourrait ainsi rejoindre le double objectif de ne pas faire faire de points aux adversaires et d'éliminer leur huttes. Rappelez-vous qu'un village de 7 ou plus huttes ne peut se déplacer: faites en sorte que cela soit à votre avantage!

- N'oubliez jamais le tableau des époques: à chaque changement d'époque les territoires favorables et négatifs changent aussi. Si par exemple il manque un seul déplacement pour compléter un village, faites-le au moment le plus favorable pour vous, ou moins propice aux adversaires. En particulier, si vous vous rendez compte que la formation imminente d'un village pourrait vous nuire, tâchez de faire changer d'époque de façon que le village puisse naître à une époque négative et soit détruit.

- C'est souvent un gros avantage de créer deux villages pendant le même déplacement surtout si l'on se trouve entre deux époques. On peut en effet choisir quel village s'élève en premier et lequel après, en adressant donc les éventuels bonus sur celui qui vous convient le plus. Faites donc bien attention à ne jamais concéder aux adversaires cette opportunité et en même temps soyez prêts à en profiter si vos adversaires vous concèdent cette occasion favorable.

- Le dernier village est le plus important; non seulement parce qu'il peut avoir le bonus le plus élevé de tous, mais parce qu'il interrompt aussi les autres "projets" de village. Réussir à fonder favorablement le dernier village c'est une présomption sérieuse de victoire.