

# Introduction

---

Gwen Ystrad est un jeu qui combine les possibilités de différents autres jeux et offre: un peu d'échecs, un peu de hasard, un peu de wargame, un peu de catan, un peu de shogi, un peu de cuvasse, un peu de magie et une bonne dose de stratégie dans une ambiance et un décor celtique.

Le jeu oppose deux joueurs de part et d'autre d'un échiquier hexagonal de 169 cases composées de différents terrains ayant des propriétés diverses sur les actions

## Gwen Ystrad

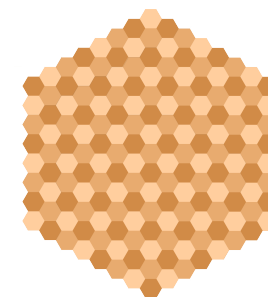
des pièces. Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant une de leurs 32 pièces sur les cases de l'échiquier. Le but du jeu est de capturer le roi ennemi.

Lors de la première phase du jeu, un mur est érigé pour empêcher les joueurs de voir les préparatifs de l'autre camp. Durant cette phase, les deux joueurs préparent leurs terrains et déploient la position initiale de leur armée. Quand les deux camps sont prêts, le mur est retiré et la phase d'affrontement des deux armées.

## Échiquier

---

Le jeu se joue sur un échiquier qui se compose de 169 cases hexagonales réparties sous la forme d'un hexagone de 8 par 8 par 8.



## Terrains

---

Les cases terrain sont dans les proportions suivantes:

- ♦ 12 cases montagnes
- ♦ 24 cases forêt
- ♦ 8 cases marais
- ♦ 124 cases prairies

## Gwen Ystrad

- ♦ 1 cercle de menhirs

### Prairie

C'est une case ordinaire, elle n'a aucun effet particulier.

### Forêt

La forêt protège des dragons. Ils ne peuvent pas attaquer une pièce dans la forêt.

La forêt ne peut pas être franchie par les catapultes et trébuchets.

La forêt ajoute deux points de défense quand un combat s'y déroule.

### Maraïs

Sauf mention contraire, les marais arrêtent les déplacements des pièces.

En arrivant sur un marais, un druide peut se téléporter sur n'importe quelle autre case marais du plateau.

Le marais ajoute deux points d'attaque aux pièces quand un combat s'y déroule.

### Montagne

Les montagnes sont infranchissables sauf pour les dragons.

### Le cercle de menhirs

Seuls les bardes et les druides peuvent entrer dans le cercle de menhirs. Les autres pièces peuvent le franchir, mais pas s'y arrêter.

## Pièces

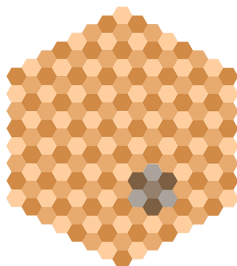
Chaque joueur à:

- ♦ 1 château (Ch)
- ♦ 10 paysans (Pa)
- ♦ 4 soldats (So)
- ♦ 4 lanciers (La)
- ♦ 3 chariots (Ca)
- ♦ 3 chevaliers (Ce)
- ♦ 0 licornes (Li)
- ♦ 3 archers (Ar)
- ♦ 2 catapulte (Ct)

- ♦ 0 trébuchet (Tr)
- ♦ 1 dragon (Dn)
- ♦ 1 barde (Ba)
- ♦ 0 druide (De)
- ♦ 1 roi (Ro)

## Château

Le château occupe 7 cases (2 x 2 x 2), il peut être placé à n'importe quel endroit de l'échiquier, sauf au pied du mur central. Il ne peut pas être déplacé durant la partie. Les pièces mises en jeu sont toujours



## Gwen Ystrad

déployées sur une ligne ou une colonne adjacente au château.

## Pièces de mêlée

### Règles générales

Les pièces de mêlée ne peuvent pas passer par dessus une pièce alliée ou ennemie à l'exception de la cavalerie.

Les pièces de mêlées capturent toujours la case où elles s'arrêtent.

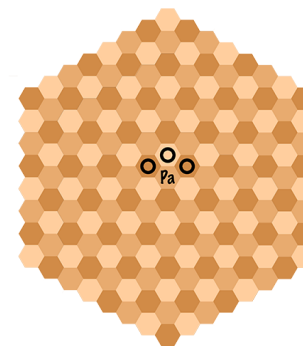
## Paysans

### Force

Défense: 1

Attaque: 1

## Mouvement



### Règles spécifiques

Les paysans ne peuvent pas attaquer le druide ou le roi.

Les paysans ne peuvent pas assiéger le château ennemi.

### Pouvoir

Au lieu d'avancer, un paysan peut échanger sa place avec une pièce alliée sur une case adjacente.

### Promotion

# Gwen Ystrad

## Pouvoir

Aucun pouvoir particulier.

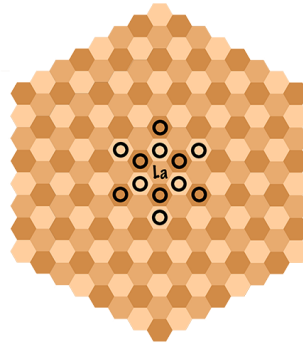
## Lanciers

### Force

Défense: 3

Attaque: 3

### Mouvement



### Pouvoir

Quand un joueur joue un lancier d'une seule case, il peut en

jouer un second, également d'une case, durant le même tour de jeu.

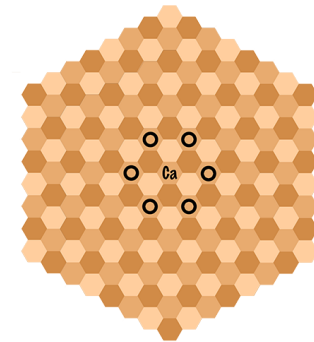
## Chariots

### Force

Défense: 3

Attaque: 2

### Mouvement



### Pouvoir

Les chariots peuvent passer par dessus des pièces alliées ou ennemies,

Si un paysan arrive sur une ligne ou une colonne adjacente au château ennemi, il peut être promu.

Si le druide du camp allié est toujours en jeu, le paysan est promu en dragon, sinon il devient soldat.

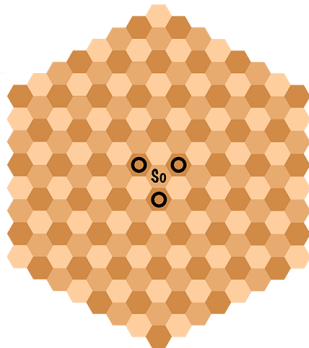
## Soldats

### Force

Défense: 2

Attaque: 2

### Mouvement



# Gwen Ystrad

mais sans les capturer, seule sa case de destination est attaquée.

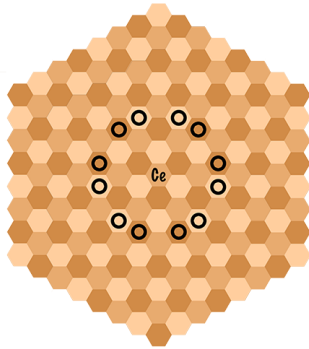
## Chevaliers

### Force

Défense: 3

Attaque: 4

### Mouvement



### Pouvoir

Les chevaliers peuvent passer par dessus des pièces alliées ou ennemies.

### Promotion

Le premier chevalier de chaque camp à rempoter deux victoires de suites sur deux coups consécutifs est promu en licorne.

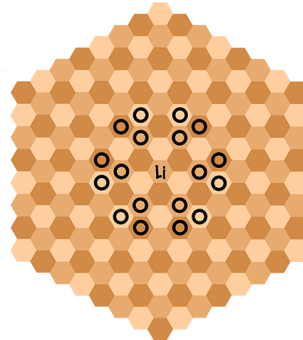
## Licornes

### Force

Défense: 4

Attaque: 3

### Mouvement



### Pouvoir

Les licornes peuvent passer par dessus des pièces alliées ou ennemies.

Les licornes ne sont pas arrêtées par l'eau.

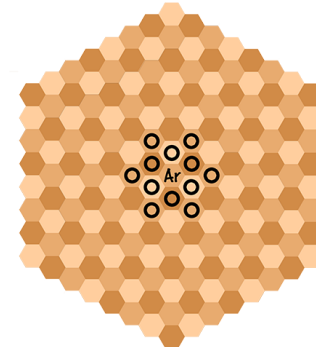
## Archers

### Force

Défense: 2

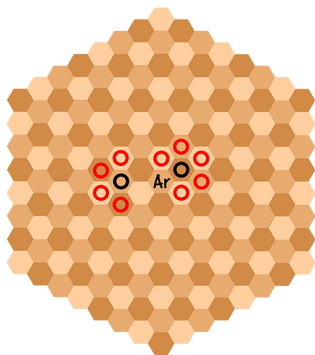
Attaque: 3

### Mouvement



# Gwen Ystrad

## Attaque



## Pouvoir

À la place de son déplacement normal, les archers peuvent être déplacés sur n'importe quelle case "forêt".

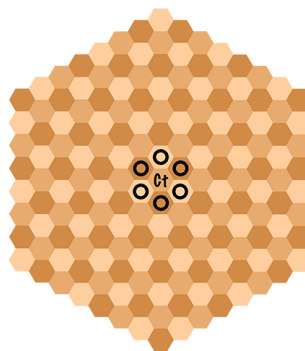
## Catapulte

### Force

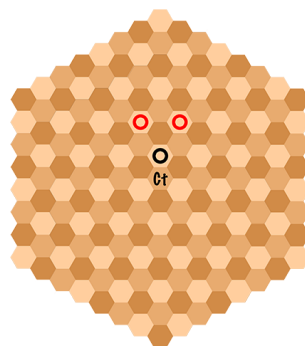
Défense: 2

Attaque: 5

## Mouvement



## Attaque



## Pouvoir

Durant un tour de jeu, la catapulte peut attaquer sans s'être préalablement déplacée.

## Promotion

La première catapulte à réussir sa 3<sup>ème</sup> attaque de la partie est promue en trébuchet.

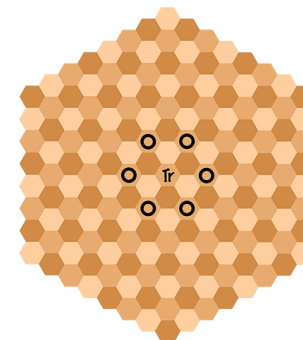
## Trébuchet

### Force

Défense: 2

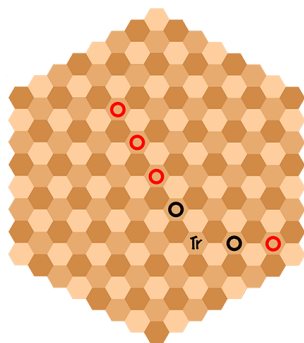
Attaque: 6

## Mouvement



# Gwen Ystrad

## Attaque



Le trébuchet peut capturer plusieurs pièces, mais seulement si elles sont dans sa ligne de mire.

## Pouvoir

Pas de pouvoirs spéciaux

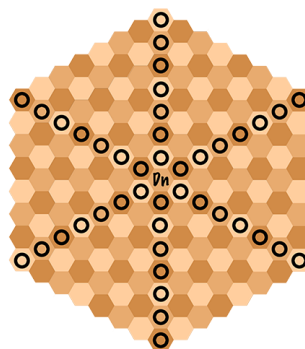
## Dragon

### Force

Défense: 6

Attaque: 7

## Mouvement



## Attaque

Le dragon capture sur sa case de destination, mais ne peut pas attaquer des pièces qui sont dans la forêt.

## Pouvoir

Les dragons peuvent franchir les montagnes et les marais.

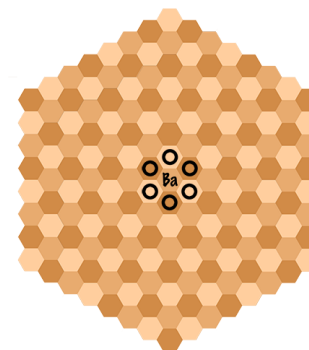
## Barde

### Force

Défense: 1

Attaque: 1

## Mouvement



## Promotion

Lorsqu'un barde arrive sur le cercle de menhirs, il est promu en druide.

# Gwen Ystrad

## Magie

Pour utiliser sa magie, le barde doit être sorti du château.

Une fois par partie, le barde peut doubler le jet de dé de défense d'une pièce. Le barde ne peut pas utiliser ce pouvoir pour lui-même. Le joueur doit annoncer qu'il utilise ce pouvoir avant de lancer son dé d'attaque.

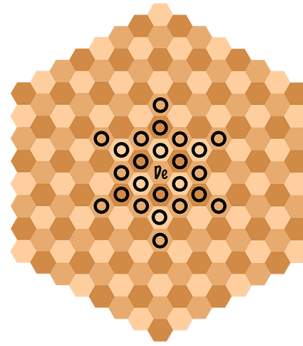
## Druide

### Force

Défense: 1

Attaque: 1

## Mouvement



## Pouvoir

Les paysans capturés par le druide changent de camps et se retrouvent au château du camp qui l'a capturé.

## Magie

Pour utiliser sa magie, le druide doit être sorti du château.

Une fois par partie, le druide peut se transformer pour un tour

en n'importe quelle pièce du jeu à l'exception du roi.

Une fois par partie, le druide peut inverser le sort d'une bataille. Il ne peut toutefois pas le faire pour lui-même. Cette action compte pour un tour de jeu.

Une fois par partie, le druide peut doubler le jet de dé d'attaque d'une pièce. Le joueur doit annoncer qu'il utilise se pouvoir avant de lancer son dé d'attaque.

En arrivant sur un marais, un druide peut se téléporter sur n'importe quelle autre case marais du plateau.



# Gwen Ystrad

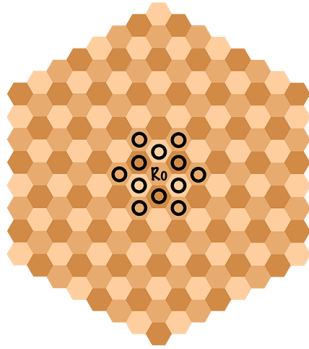
## Roi

### Force

Défense: 3

Attaque: 3

### Mouvement



### Attaque

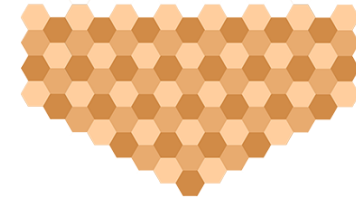
Le roi capture en arrivant sur la même case qu'une autre pièce.

### Pouvoir

Aucun pouvoir spécial.

## Préparation

- ♦ Au début du jeu, 6 cases prairie sont retirées des cases terrain pour compléter la ligne centrale une fois l'échiquier défini par les joueurs.
- ♦ Chaque joueur reçoit 6 cases montagnes et tire au sort 75 cases terrain.
- ♦ À l'abri des regards, chaque joueur prépare sa moitié de l'échiquier en assemblant les cases terrain de la forme suivante:



- ♦ Chaque joueur doit placer son château selon les règles relatives au château.
- ♦ Chaque joueur doit placer 10 pièces comme il l'entend sur l'échiquier, les autres pièces sont dans le château.
- ♦ Une fois que les deux joueurs ont fait leur mise en place initiale, on ajoute le cercle de menhirs sur la case centrale et les 6 cases prairie pour joindre les deux camps. Les joueurs peuvent maintenant

voir la mise en place de l'autre camp et la partie commence.

## Terraforming

Ces règles s'appliquent durant la première phase, quand les joueurs préparent leurs terrains:

- ♦ Pas plus de deux cases montagne peuvent être adjacentes.
- ♦ La forme des formations de forêts ou de marais ne peut pas avoir un rapport plus petit que  $1/2$ . Par exemple, 2 cases de large par 1 case de

## Gwen Ystrad

long ou 4 cases de long par 2 cases de large, mais pas 3 cases de long par 1 case de large.

- ♦ Les montagnes ne peuvent pas être placées sur des cases adjacentes au mur.

## Tours de jeu

Durant un tour de jeu, un joueur est obligé de jouer, s'il est dans l'impossibilité de jouer, la partie est nulle.

Durant un tour de jeu, un joueur peut déplacer une pièce, deux s'il le veut dans le cas d'un

déplacement de lancier et effectuer les attaques relatives à ces déplacements.

Au lieu de déplacer une pièce, le joueur peut choisir de sortir une pièce de son château. Pour le faire, il la place sur une case adjacente au château, si aucune case n'est libre, aucune pièce ne peut être sortie du château. Une pièce qui sort du château n'attaque pas lors du tour où elle sort.

Finalement, le joueur peut choisir de mettre à l'abri une pièce dans son château. Pour le faire, la pièce doit être sur une case adjacente au château dans les

directions cardinales. Dans ce cas, la pièce est retirée de l'échiquier et mise avec les pièces à l'intérieur du château.

Pour pouvoir mettre en jeu des pièces ou mettre à l'abri des pièces, le château ne doit pas avoir été capturé.

## Combats

---

Quand une pièce attaque une autre, le combat se déroule de la manière suivante:

- ♦ Chaque joueur tire un D6
- ♦ L'attaquant ajoute la valeur d'attaque de sa pièce à son jet

## Gwen Ystrad

- ♦ Le défenseur ajoute la valeur de défense de sa pièce à son jet
- ♦ On applique les éventuels bonus de terrain si nécessaire
- ♦ Celui des joueurs qui a le plus grand résultat gagne le combat
- ♦ En cas d'égalité, c'est le défenseur qui l'emporte
- ♦ La pièce perdante est capturée sauf s'il s'agit d'une pièce longue portée.

## Siège

---

Un joueur peut assiéger le château ennemi pour le capturer. Pour capturer le château ennemi, un joueur doit arriver à mettre 2 de ses pièces sur des cases adjacentes au château ennemi et avoir au moins une catapulte ou un trébuchet qui a le château en ligne de mire.

L'attaquant additionne les attaques de pièce participant au siège. Le défenseur additionne 1 D6 pour chaque pièce présente dans le

## Gwen Ystrad

château pour la défense. Celui qui a le plus haut score gagne.

Quand le château est capturé, il est enlevé de l'échiquier et toutes les pièces de l'assiégé qui sont dans le château sont capturées d'un coup. Si le roi était dans le château quand celui-ci a été envahi, la partie est terminée.

Si l'attaque échoue, l'attaquant perd les pièces de mêlée impliquée, mais pas les pièces longues portées.

## Victoire

Pour gagner la partie, un joueur doit capturer le roi ennemi. En

déhors du siège du château si le roi est à l'intérieur, les attaques directes sur le roi doivent être annoncées en criant "mort au roi". Si l'annonce n'est pas faite, il n'est pas possible d'attaquer le roi. Quand, «mort au roi» est annoncé, le joueur attaqué est obligé de parer l'attaque. S'il n'est pas en mesure de parer l'attaque, il a perdu.

Un joueur peut choisir que son roi abdique, ce qui donne la victoire à son adversaire. Pour pouvoir abdiquer, le roi ne doit pas être sous attaque.