

# Guerre de clans

## Nouvelles cartes

| Type |   | Titre                 | Description   |
|------|---|-----------------------|---|
| E    | 2 | Banissement           | Tous les joueurs (sauf les chefs de clan) ayant des monstres dans leur main doivent les défausser immédiatement.  |
| E    | 5 | Paix des monstres     | Vous ne pouvez combattre aucun monstre durant ce tour.  |
| E    | 2 | Tournoi des champions | Le rôle de Premier Joueur est mis à l'enchère.  |
| E    |   | Étale                 | Placer l'étable sur n'importe quelle case de plaine innocupé.<br>Chaque fois qu'un joueur atteint l'étable:<br>- Ajouter une carte au marché<br>- Ce joueur peut immédiatement acheter cette carte<br>Attention: le relais est immédiatement détruit par le feu ou la rivière.  |
| E    |   | Tour de garde         | Déposer la tour sous le premier joueur si celui-ci n'est pas dans un village ou à la mine.<br>+2 en défense au premier joueur arrivé sur la case.<br>Ce joueur peut attaquer une case voisine (sans le bonus)   |
| E    |   | Convoi                | Déposer le convoi sous le premier joueur.<br>Tout joueur qui abouti sur le convoi (incluant le cas ou le convoi abouti sous lui) doit immédiatement déplacer celui-ci et tous les joueurs s'y trouvant vers une case adjacente de son choix. Ignorer les monstres lorsque le convoi se déplace.   |
| E    |   | Portail magique       | Déposer le portail sur la case forêt qui est la plus éloigné de tous les joueurs.<br>Un joueur qui abouti sur le portail peut immédiatement se rendre sur n'importe quelle case qu'il peut atteindre en se déplaçant en ligne droite.<br>Note: le portail est sans effet si un monstre occupe sa case.  |
| E    |   | Mine abandonnée       | Placer six jeton mine abandonnée sur la case occupée par le premier joueur.<br>Tout joueur occupant cette case peut s'aventurer dans le cadre d'une action normale.<br>Si le jeton tiré est un trésor, mettre un trésor sur la case.<br>Si le jeton tiré est l'effondrement, le joueur meure et la mine disparaît immédiatement.<br>La mine est autrement indestructible. |

| Type |  | Titre          | Description   |
|------|--|----------------|---|
| E    |  | Couronnement   | <p>Vous devez procéder immédiatement au couronnement d'un nouveau roi. Les joueurs qui prétende au trône se déclarent.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si au moins un joueurs prétend au trône alors seuls ces joueurs pourront être élu roi.</li> <li>• Sinon tous les joueur pourront accéder au trône.</li> </ul> <p>Pour être couronné, le futur roi doit recevoir plus de la moitié des votes. (50% + 1)</p> <p>Si plusieurs tours sont nécessaire, le joueur ayant eu le moins de vote durant le dernier tour devra se retirer avant le tour suivant.</p> <p>À chaque tour, chaque joueur (même les non-prétendants) dispose d'un vote + un vote par compagnon (la force ne compte pas ici). À son tour, le joueur dépose les cartes compagnons qui vote sur la table.</p> <p>Attention: pour utiliser l'action régulière d'un compagnon celui-ci doit provenir de votre main et être défaussé. Celui-ci ne pourra donc pas voter. Par contre, il sera possible d'utiliser l'action d'éclat d'un compagnon même si celui-ci à déjà voté.</p> |
| E    |  | Chef de clan   | <p>Vous devez immédiatement déterminer le chef de tous les clans. Seules les cartes de monstre comptent (ceci n'est pas un vote mais un combat de monstre).</p> <p>Le vainqueur doit avoir au moins un monstre de plus que celui qui le suit. En cas d'égalité, il est tout de même possible de devenir le chef du clan si les autres joueurs décline le rôle.</p> <p>Les cartes monstres ayant servi au combat demeurent dans la main des joueurs.</p>   |
| E    |  | Défi des chefs | <p>Tous les joueurs à tour de rôle peuvent défier le chef de clan de leur choix. Le vainqueur doit avoir au moins un monstre de plus que le vaincu. Donc en cas d'égalité le chef de clan perd son titre.</p> <p>Si un des joueurs est vaincu, celui-ci est banni du clan et doit défausser les cartes monstres ayant servi au combat.</p> <p>Dans les autres cas, les cartes monstres ayant servi au combat demeurent dans la main des joueurs.</p> <p>Note: Si il n'y a pas de chef de clan alors le premier joueur pourra s'annoncer de facto chef du clan de son choix.</p>   |
| E    |  | Diaspora       | <p>En commençant par le premier joueur, échanger votre village avec celui d'un joueur qui n'a pas encore changé.</p>  |
| E    |  | Impôt royal    | <p>Tous les joueurs (sauf le roi) prennent de leur main la carte trésor (s'il en ont au moins une) ayant la plus grande valeur et la dépose dans une cagnote.</p> <p>Ensuite, tous les joueurs en commençant par le plus faible (en incluant le roi) prélève une carte de son choix.</p>  |

| Type |   | Titre         | Description  |
|------|---|---------------|--|
| E    |   | Mariage       | <p>Tous les joueurs place tous les compagnons de leur main sur la table devant eux.</p> <p>En commençant par le premier joueur, les joueur tente de défausser un compagnon de leur choix.</p> <p>Pour y parvenir il devront égaler la somme versé par tous les autres joueurs réunis.</p> <p>Il est permis de payer avec de l'argent et même avec des trésors. Les autres joueurs peuvent joueur pour ou contre.</p> <p>En cas d'échec, le joueur passe et les gageures sont défausser (argent) ou retiré du jeu (trésors).</p> <p>La noce se poursuit jusqu'a ce qu'il ne reste que 2 compagnons sur la table. À ce moment les tourteraux s'envolent pour d'autres cieux...</p> |
| E    |   | La Foire      | <p>Tous les joueurs dépose à tour de rôle en commençant par le premier joueur, la carte la plus dispendieuse de leur main sur la table devant eux.</p> <p>Dès que le dernier à fait de même, tous doivent simultanément échanger cette carte avec celle d'un autre joueur.</p> <p>Dès qu'il ne reste que que 2 joueurs n'ayant pas fait d'echange, ceux-ci doivent immédiatement échanger leur carte.</p> <p>Dès qu'il ne reste qu'un joueur, celui-ci doit immédiatement écarter cette carte.</p>   |
|      |   |               |  |
| F1   |   | Devin         | <p>Jouer cette carte immédiatement après avoir vaincu un adversaire (monstre ou joueur).</p> <p>Vous pouvez consulter le nombre de carte correspondant à la force de l'adversaire dans la pile du marché.</p>  |
|      |   |               |  |
| F2   |   | Sir Talbot    | <p>+1 mouvement lorsque dans la plaine si utiliser pour se déplacer.</p> <p>*** Prétendant au trône</p>  |
| F1   | 1 | Alex Térieur  | <p>+1 de force par parent présent. (1=1, 2=4, 3=9, 4=16)</p> <p>*** Prétendant au trône</p>  |
| F1   | 1 | Alain Térieur | <p>+1 de force par parent présent. (1=1, 2=4, 3=9, 4=16)</p> <p>*** Prétendant au trône</p>  |
| F1   | 1 | Vian Térieur  | <p>+1 de force par parent présent. (1=1, 2=4, 3=9, 4=16)</p> <p>*** Prétendant au trône</p>  |
| F1   | 1 | Anne Térieur  | <p>+1 de force par parent présent. (1=1, 2=4, 3=9, 4=16)</p> <p>*** Prétendant au trône</p>  |
| F1   | 2 | L'espion      | <p>Échanger cette carte contre une carte provenant de la main d'un autre joueur (vous pouvez inspecté celle-ci à votre guise).</p> <p>Placer la carte reçu dans votre défausse et placer l'espion dans la défausse de l'autre joueur.</p> <p>Celui-ci ne pourra utiliser l'espion contre vous!</p>   |

| Type |   | Titre                  | Description  |
|------|---|------------------------|--|
| F1   | 2 | Le Grand (dit Loquant) | +3 votes lors du couronnement<br>*** Prétendant au trône   |
| F1   | 1 | Le prophète            | Si écarté: ajouter 2 cartes événement de votre choix dans la pile. Les 2 cartes peuvent provenir soit de l'écart soit de la réserve. N'oubliez pas de bien brasser la pile après...                        |
| F1   | 3 | L'usurpateur           | Si écarté immédiatement après qu'un autre joueur vient d'acquérir un rôle: vous vous accaparez ce rôle.<br>*** Prétendant au trône<br>Attention: vous ne devez pas avoir utilisé cette carte lors du vote. |
| F2   | 2 | Le chef de la garde    | Si joué (donc n'a pas encore voté) immédiatement lors de l'action de l'espion, celle-ci est interrompue et vous récupérez l'espion que vous placez en détention dans votre défausse.                       |
| F2   | 3 | L'assassin             | Si écarté: Écarter immédiatement un compagnon qui vient d'être joué. L'action du compagnon est de ce fait annulée.   |
| F1   | 1 | Le gardien des sceaux  | Si écarté: La légitimité d'un prétendant ou du roi lui-même est remise en question. Un nouveau couronnement est tenu immédiatement.  |
|      |   |                        |  |
|      |   |                        |  |

## Nouvelles Règles

**Les rôles:** Un joueur ne peut avoir qu'un seul rôle à la fois. Un joueur devra renoncer définitivement à son rôle AVANT d'en acquérir un nouveau.

**Premier joueur:** Au début de chaque tour, le joueur à gauche du premier joueur devient le premier joueur pour ce tour. Si ce dernier refuse le rôle, celui-ci passe au joueur suivant et ainsi de suite. Si aucun joueur n'accepte le rôle, le joueur ayant le moins de pts agira en tant que vice-premier joueur par intérim.

Si plusieurs événements surviennent, le joueur suivant le premier joueur sera considéré comme premier joueur pour ce second événement et ainsi de suite.

- Le premier joueur est celui qui a le plus de chance de profiter des événements.
- Il a aussi le premier choix au marché.
- Il aura le choix de fuir ou d'attaquer un joueur se trouvant sur sa case.

**Roi:** Au début de chaque tour, le roi pige une carte supplémentaire. Les joueurs peuvent profiter de ce moment pour honorer le roi! (vive le roi...)

- Il commencera donc le tour avec 6 cartes dans sa main.
- Si le joueur est défait en combat, il perdra le rôle. (vive le roi...)
- Le roi ne peut être attaqué au moyen de compagnon qui prétend au trône.
- +2 points à la fin de la partie.

Chef de clan: Un chef de clan pour chaque type de monstre.

- Immunisé contre les monstres de son type (ne peut en revanche les attaquer).
- S'il joue une carte monstre de son type il peut décider de former (+1 de force) soit 3 goblins, 2 ogres ou 1 troll.
- S'il joue 2 cartes de son type il pourra déplacer chaque monstre de son type d'une case.
- Ne subit pas le bannissement par son type.
- +1 point à la fin de la partie.
- Option: Prétendant au trône (donc ne peut attaquer le roi, mais ses compagnons le peuvent)

Notes : Action des compagnons

Chaque compagnon aura une action particulière ET une action d'éclat.

On limitera ainsi le nombre de carte et augmentera les possibilités et donc l'intensité du jeu.

Il faudrait donc regrouper les compagnons existants.

Notes : Si rien n'est mentionné, les cartes d'événement n'ont aucun effet sur les cases mine et villages.

