ORIGO

Départ vers de nouvelles terres

Par Wolfgang Kramer
©Hasbro 2006 (publié en 2007, sous le label Parker)
Pour 2-5 joueurs, âge 10 +, env. 60 minutes

(Traduit de l'allemand vers l'anglais par Steve McKeogh puis vers le français par Roolz – V1.0 2011)

Contenu

1 plateau, cinq chefs de tribus, 188 boucliers tribaux (46 rouges, 46 bleus, 32 noirs, 32 verts, 32 oranges), 98 cartes, 1 table de score, 12 marqueurs « pays créé » (grands), 1 marqueur d'action (petit) et 2 aides de jeu.

Sommaire

But du jeu 2
Le Plateau 3
La Table de Score 3
Les Cartes 4
Préparation 5
Début du jeu 5
Jeu 6
Créer des pays 7
Attaquer 7
Exemple 1 - Attaquer 8
Exemple 2 – S'étendre 9
Exemple 3 – Migrer 9
Exemple 4 – Naviguer 10
Voie des chefs tribaux 10
Calcul de Score 11
Clans 11
Puissance maritime 12
Pays 13
Exemple de pays n°1 : Etats Baltes 14
Exemple de pays n°2 : Scandinavie 14
Exemple de pays n°3 : Belgique 14
Fin de la Partie 14

But du jeu

En l'an 412, dans l'ancienne Europe, la vie est rude et cinq tribus courageuses partent à la conquête de nouvelles terres: les Huns (rouges), dirigés par Haraton le Hardi, les Longobards (verts), dirigés par Lodeoc le Loquace, les Goths (bleus), dirigés par Gilimer le Gras, les Anglo-Saxons (noirs), dirigés par le Angest l'Angoissé, et les Vandales, dirigés par Wunderich le Vouté.

Dans le jeu, vous créez les pays de votre tribu, formez des clans, développer votre puissance maritime et renforcez votre tribu. Le gagnant est le joueur qui obtient le plus de points et est en tête sur la voie des chefs tribaux.

Marquer des points

1 Créez des pays

Le continent est divisé en 12 pays Si vous placez un de vos boucliers tribaux sur le dernier espace libre d'un pays, alors vous l'avez officiellement créé (voir page 7).

2 Formez des clans

Si vous avez placé au moins 3 de vos boucliers sur des espaces adjacents, ces boucliers représentent un clan. Un clan ne se limite pas à un seul pays et les boucliers sur les espaces maritimes comptent également (par exemple, si vous avez deux boucliers en Helvétie et un bouclier sur un espace adjacent en Dacie, alors ces trois boucliers forment un clan). Plus le clan est grand, mieux c'est ! (voir page 11).

3 Mettez les voiles

Plus vous avez de boucliers sur les espaces maritimes, plus vous avez de puissance maritime ! (voir page 12)

4 Renforcez votre tribu

Plus vous avez de boucliers dans un pays, plus votre tribu est puissante dans ce pays ! (voir page 13)

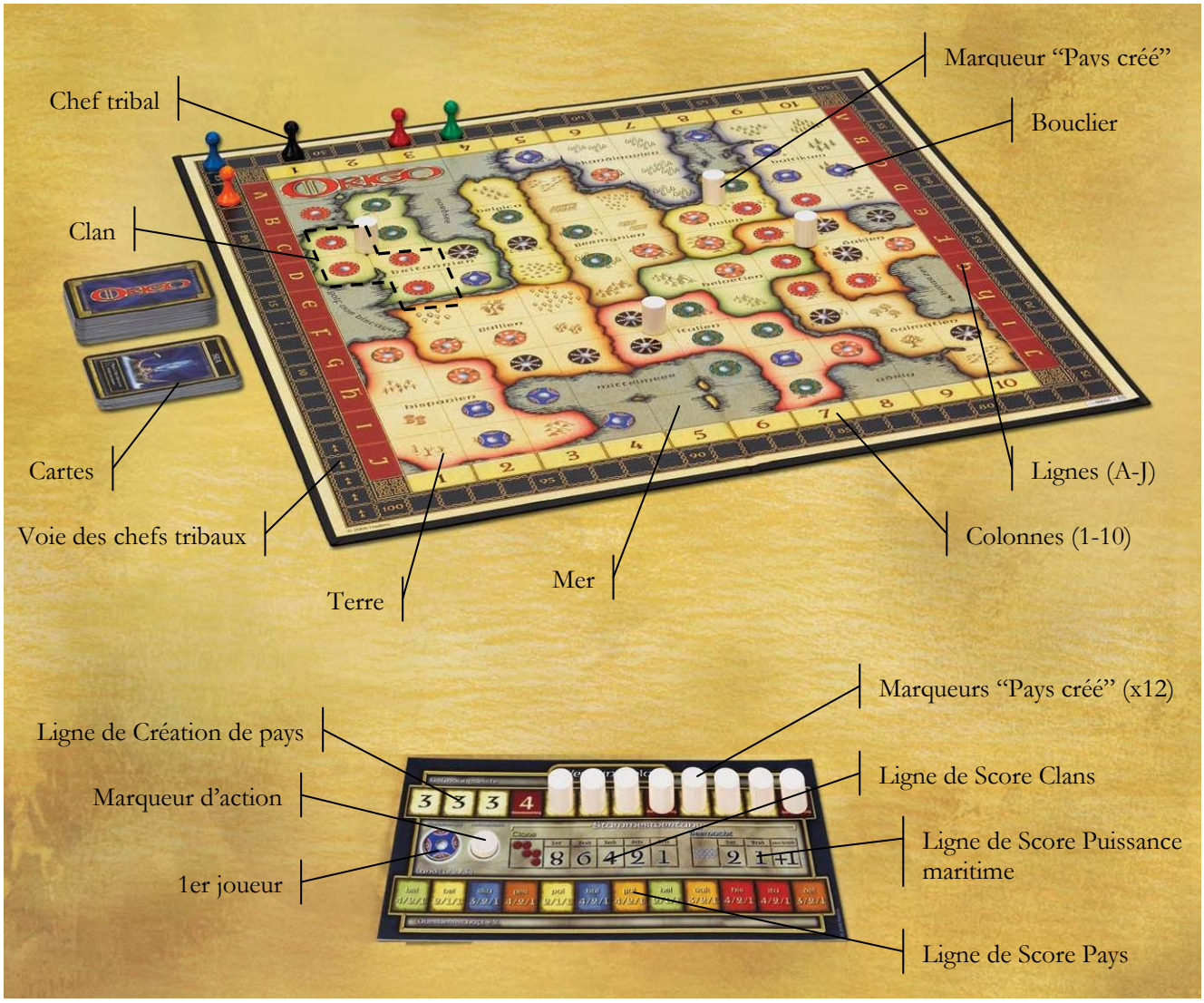
Note: les espaces qui sont diagonalement l'un à côté de l'autre ne sont pas considérés comme adjacents.

Le Plateau

Le plateau est divisé en lignes (A-J) et colonnes (1-10) formant des espaces terrestres et maritimes, sur laquelle on peut placer les boucliers. Trois boucliers adjacents (ou plus) de la même tribu forment un clan. Plus tard, on placera les marqueurs pour indiquer les pays créés. Le long du bord du plateau se trouve la voie des chefs tribaux sur laquelle les chefs avancent. Les cartes sont placées à côté du plateau.

La Table de Score

En haut de la table de score se trouve la ligne « création de pays » sur laquelle on place les 12 marqueurs « pays créé ». Au milieu se trouve un emplacement pour indiquer le premier joueur, un emplacement pour le marqueur d'action, et les lignes de score « clans » et « puissance maritime ». En bas se trouve la ligne de score des « pays ».



Les Cartes

Il existe 5 différents types de carte. Les cartes vous permettent d'agrandir votre tribu en plaçant des boucliers sur les espaces du plateau. Elles sont également utilisées pour les attaques (voir page 6).

Cartes Ligne (x 26)



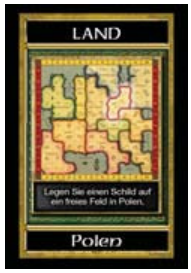
Ces cartes permettent au joueur de mettre un de ses boucliers sur tout espace libre dans la ou les lignes indiquées sur la carte.
(Texte de la carte : « Placez un bouclier sur un espace libre dans la ligne... »).

Cartes Colonne (x 26)



Ces cartes permettent au joueur de mettre un de ses boucliers sur tout l'espace libre dans la ou les colonnes indiquées sur la carte.
(Texte de la carte : « Placez un bouclier sur un espace libre dans la colonne... »).

Cartes Pays (x 18)



Ces cartes permettent au joueur de mettre un de ses boucliers sur tout l'espace libre dans le pays indiqué sur la carte.
(Texte de la carte : « Placez un bouclier sur un espace libre en... »).

Cartes Croissance Démographique (x 16)



Ces cartes permettent au joueur de mettre un de ses boucliers sur tout espace libre adjacent à un espace sur lequel il a déjà un de ses boucliers.
(Texte de la carte : « Placez un bouclier sur un espace libre à côté de l'un de vos boucliers »).

Cartes Navire (x 12)



Ces cartes permettent au joueur de mettre un de ses boucliers sur tout espace maritime libre.
(Texte de la carte : « Placez un bouclier sur un espace maritime libre»).

Préparation

Chaque joueur prend :

- Un chef tribal
- Des boucliers tribaux d'une seule couleur, qui constituent sa réserve :

  2 joueurs = 44 boucliers chacun (rouge et bleu)
  3 joueurs = 30 boucliers chacun
  4 joueurs = 25 boucliers chacun
  5 joueurs = 22 boucliers chacun

  Note : la boîte contient deux boucliers supplémentaires pour chaque couleur

1. Placez le plateau et la table de score côte à côte.
2. Sur la table de score, placez un marqueur « pays créé » sur chaque case de la ligne de création.
3. Sur la table de score, placez le marqueur d'action sur son emplacement.
4. Gardez les 2 aides de jeu à proximité, afin que les joueurs puissent les consulter rapidement à tout moment.
5. Le plus jeune joueur met son chef tribal sur la **première** des cinq cases de départ (flèche), sur la voie des chefs tribaux. Le joueur à sa gauche met son chef tribal sur la seconde case, etc. (*Note* : la position de départ de votre chef tribal n'a pas d'influence significative). (voir page 10).
6. Mélangez toutes les cartes et distribuez en 10 à chaque joueur, face cachée.
7. Regardez vos cartes, sans les montrer aux autres joueurs.
8. Placez les cartes restantes face cachée à côté du plateau pour constituer la pioche.

   Toutes les cartes ayant été jouées sont défaussées face visible, sur une pile à côté de la pioche.

   Si la pioche est épuisée durant la partie, mélangez la défausse et placez-la face cachée pour constituer la nouvelle pioche.

Début du jeu

1. Les joueurs prennent chacun un certain nombre de boucliers de leur réserve :

   2 joueurs = 12 boucliers chacun
   3 joueurs = 8 boucliers chacun
   4 joueurs = 5 boucliers chacun
   5 joueurs = 4 boucliers chacun

2. Le plus jeune joueur joue en premier, il place 1 seul bouclier sur un espace libre du plateau, terrestre ou maritime. Ensuite les joueurs suivants font de même, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à épuisement des boucliers pris précédemment.

Conditions de placement :

- il ne peut y avoir qu'**un seul bouclier** par espace

- les **grands pays** contenant 8 espaces ne peuvent contenir qu'un total de **4 boucliers** maximum, d'une ou plusieurs tribus (Pays concernés : Bretagne, Germanie, Pays baltes, Gaule, Hispanie, Italie).

- les **petits pays** contenant 6 espaces ne peuvent contenir qu'un total de **2 boucliers** maximum, d'une ou plusieurs tribus (Pays concernés : Belgique, Scandinavie, Pologne, Helvétie, Dacie, Dalmatie).

Lorsque vous placez les boucliers, gardez à l'esprit les moyens de marquer des points (voir page 1). Sur terre ou sur mer, l'un à côté de l'autre ou éloignés, vous avez le choix ! Il y a de nombreuses possibilités pour gagner des points et chaque partie se déroulera différemment.

Jeu

1. La partie se joue par tours successifs
2. Le plus jeune joueur joue en premier, il place 1 des boucliers de sa réserve sur la case « **premier joueur »** de la table de score, pour indiquer qu'il est le 1er joueur actuel.
3. Le joueur peut s'étendre, attaquer, migrer, et naviguer. Ces actions peuvent être effectuées **dans n'importe quel ordre**.

a. S'étendre

Jouez une carte (ligne, colonne, pays, croissance démographique, ou navire) afin de placer un de vos boucliers sur un espace libre. Vous pouvez jouer deux cartes et donc vous étendre 2 fois, **si** vous avez des cartes appropriées et que vous ne voulez **pas** attaquer.

b. Attaquer

Si la partie a atteint un stade où des pays ont été créés ou des mers occupées, vous pouvez utiliser une carte pour tenter d'attaquer un espace d'un autre joueur. L'espace attaqué doit faire partie d'un pays créé ou partie d'une mer entièrement occupée. Vous pouvez jouer deux cartes et donc attaquer 2 fois, **si** vous avez des cartes appropriées et que vous ne voulez **pas** vous étendre (voir page 7 pour les détails sur l'attaque et la création de pays).

En résumé, si vous avez les cartes appropriées, vous pouvez au choix :
- Vous étendre une fois et attaquer une fois, ou
- Vous étendre deux fois, ou
- Attaquer deux fois.

c. Migrer

Déplacez l'un de vos boucliers d'un pays vers un espace libre adjacent (terrestre ou maritime). Il peut sauter par-dessus vos propres boucliers adjacents afin d'atteindre le prochain espace libre. Vous ne pouvez migrer qu'**une fois** par tour (voir page 9 pour un exemple de migration).

Au lieu de migrer, vous pouvez **échanger** deux de vos cartes avec deux cartes contre deux cartes de la pioche. Pour ce faire, vous devez d'abord choisir deux de vos cartes, les défausser, puis tirer deux nouvelles cartes de la pioche (*note :* vous ne pouvez pas échanger une seule carte).

d. Naviguer

Déplacez autant de boucliers que vous le souhaitez (mais un par un) d'un espace maritime vers un espace libre adjacent (terrestre ou maritime). Ils peuvent sauter par-dessus vos propres boucliers adjacents afin d'atteindre le prochain espace libre. Vous ne pouvez faire naviguer chaque bouclier qu'une fois par tour (voir page 10 pour des exemples de navigation).

C'est à vous de décider si vous effectuez l'intégralité des quatre actions possibles ou pas. Vous pouvez même choisir de passer votre tour et n'effectuer aucune action, par exemple si vous pensez que toute action avantagerait au joueur suivant et/ou vous désavantagerait. Si tous les joueurs choisissent de passer leur tour, la partie est terminée !

4. Si vous avez moins de 10 cartes en main à la fin de votre tour, tirez de nouvelles cartes de la pioche pour compléter votre main jusqu'à 10. Toutes les cartes ayant été jouées sont placées face visible sur la défausse.

Remarque : S'il y a eu une attaque et que le joueur attaqué s'est défendu avec ses cartes, il complète également sa main avec des cartes de la pioche.

5. Le joueur suivant effectue les étapes 3 et 4, et ainsi de suite. Le tour se termine lorsque tout le monde a joué.

Créer des pays

A cours du jeu, les pays se remplissent progressivement de boucliers.

Si vous placez un bouclier sur le **dernier** espace libre d'un pays, vous avez créé ce pays.

Ensuite, vous :

1. Prenez le marqueur « pays créé » le plus à gauche sur la ligne « création de pays » de la table de score, et placez-le dans le pays.
2. Déplacez votre chef tribal sur la voie des chefs tribaux, du nombre de cases indiqué sur la case « création de pays » que vous venez de découvrir (voir page 10).
3. Si la case « **création de pays** » découverte est **rouge**, un **calcul de score** a lieu à la fin du tour, et **tous les joueurs** gagneront des points pour leur tribu (voir page 11).
4. Si d'**autres** pays sont créés **dans le même** tour et qu'une **autre** case rouge est découverte, alors **un seul calcul de score** a lieu à la **fin de ce tour**, et un **autre calcul de score** aura lieu à la **fin du tour suivant**. Il ne peut y avoir qu'**un seul** calcul de score par tour (y compris le dernier tour).
5. Une fois qu'un marqueur «pays créé» est placé sur un pays, ce pays ne peut être créé à nouveau.

Attaquer

Afin d'obtenir plus d'espace pour votre tribu, vous pouvez attaquer n'importe quel espace adjacent occupé par un autre joueur et faisant partie d'un pays créé ou d'une mer entièrement occupée (rappelez-vous que les espaces en diagonale ne sont pas adjacents).

1. Pour attaquer, vous devez avoir une carte vous permettant de placer un bouclier sur l'espace que vous souhaitez attaquer. Plus vous avez de cartes pour cet espace, plus grandes sont les chances de succès de votre attaque (voir les cartes possibles pour l'attaque en page suivante).
2. L'**attaquant** prend le marqueur d'action sur la table de score et le place sur le bouclier du défenseur présent sur l'espace attaqué.
3. L'**attaquant** joue une carte lui permettant de mener l'attaque.
4. L'**attaquant** place un des boucliers de sa réserve sur l'espace attaqué. S'il souhaite (et s'il le peut) il peut maintenant jouer des cartes supplémentaires valides pour l'espace visé.
5. L'**attaquant** additionne ses points de bataille (2 points par carte jouée plus 1 point pour chacun de ses boucliers présents sur les espaces adjacents à l'espace attaqué). Voir boucliers de l'attaquant en page 8.
6. Le **défenseur** additionne ses points de bataille (1 point pour chacun de ses boucliers présents sur les espaces adjacents à l'espace attaqué, **y compris** son bouclier sous le marqueur d'action). Voir boucliers du défenseur en page 9.

   • Si le défenseur a un nombre supérieur ou égal de points de bataille, l'attaquant a perdu, **à moins** qu'il puisse jouer une carte supplémentaire valide (2 points par carte).

   • Si l'attaquant a un nombre supérieur de points de bataille, le défenseur a perdu, **à moins** qu'il puisse jouer une carte supplémentaire valide (2 points par carte).
7. La bataille continue jusqu'à ce qu'un des protagonistes n'aie plus de cartes valides ou ne souhaite plus en jouer.
8. Le perdant retire son bouclier vaincu du jeu, définitivement (il le remet dans la boîte et pas dans sa réserve)
9. Le marqueur action est remis sur la table de score et toutes les cartes jouées sont défaussées face visible (L'attaquant et le défenseur complètent leurs mains après que l'attaquant ait complètement terminé son tour).

Exemple 1 - Attaquer

La Pologne est déjà créée (elle a un marqueur « pays créé ») et elle peut donc être attaquée. C'est au tour du joueur Noir et il souhaite attaquer l'espace E7 du joueur Orange. Il met le marqueur action sur E7.



Afin de pouvoir attaquer, Noir doit avoir une ou plusieurs de ces cartes :

Cartes permettant l'attaque



Carte de pays Pologne, carte Colonne 7 ou 6/7, carte Ligne E ou E/F ou C/D/E, carte Croissance démographique.

Il y a des doublons de certaines cartes, un joueur peut donc avoir plusieurs cartes identiques. Toutes peuvent être jouées pour augmenter les points de bataille.

Orange a également besoin de ces cartes pour augmenter sa défense. Le joueur avec plus de ces cartes en main a la meilleure chance de gagner le combat.

Boucliers de l'attaquant

Noir a 2 points de bataille, car il a deux boucliers sur les espaces adjacents à E7 : un sur E8 en Dacie et un sur F7 en Helvétie. Son bouclier sur F8 ne compte pas puisque cet espace est en diagonale par rapport à E7. Son bouclier sur G7 ne compte pas puisque cet espace n'est pas adjacent à E7.



Boucliers du Défenseur

Orange a 3 points de bataille : 1 point pour son bouclier sur l'espace E7 attaqué (le bouclier est sous le marqueur d'action), ainsi que 2 points pour ses boucliers sur les espaces adjacents D7 en Pologne et E6 en Germanie. Ses boucliers sur D6 et D8 et ne comptent pas car ils sont en diagonale par rapport à E7. Son bouclier sur E5 ne compte pas puisqu'il n'est pas adjacent à E7.



Exemple 2 – S'étendre

C'est au tour de Vert. Il a deux boucliers dans la mer du Nord. Bien que d'autres tribus soient également présentes dans cette mer, il y encore des espaces libres. Vert joue une carte navire afin d'étendre sa tribu dans la mer du Nord et ainsi augmenter sa puissance maritime. Il place un bouclier sur B3.





Exemple 3 – Migrer

Bleu a des boucliers sur H6, H7, H8, H9 et I7. Rouge a des boucliers sur G6 et I8.

C'est au tour de Bleu. Il souhaite renforcer sa tribu en Italie et migre donc de la Dalmatie à l'Italie. Bleu déplace son bouclier de H9 à H5 en sautant par-dessus ses boucliers adjacents sur H8, H6 et H7. Si le bouclier en H8 appartenait à un autre joueur, Bleu ne serait pas en mesure d'effectuer cette migration.

(Le bouclier bleu sur H9 pourrait aussi migrer vers I6, J7, G7 ou G8 en sautant, ou vers G9, H10, ou I9 en se déplaçant).



Exemple 4 – Naviguer

C'est au tour de Noir. Il souhaite renforcer sa tribu en Gaule et fait donc naviguer vers la Gaule tous ses boucliers présents en Méditerranée et dans le Golfe de Gascogne.



1ère navigation – Méditerranée

Noir déplace ses deux premiers boucliers présents en Méditerranée. Le bouclier sur I3 doit être déplacé en premier afin de ne pas être laissé isolé. Bien qu'il ne puisse pas prendre une route directe vers G3, car un bouclier vert sur H3 bloque le chemin, il peut tout de même rejoindre G3 en faisant un détour et en sautant par-dessus ses boucliers adjacents en I4, H4 et G4.



2ème navigation – Méditerranée

Noir fait maintenant naviguer son bouclier de I4 à F4 en sautant par-dessus ses boucliers adjacents en G4 et H4.



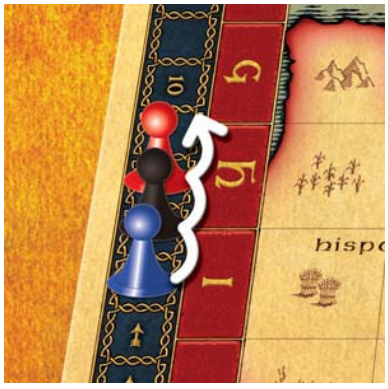
3ème navigation - Golfe de Gascogne

Enfin, il déplace son bouclier en F1 dans le Golfe de Gascogne. En sautant par-dessus son bouclier en F2, il peut arriver sur F3 ou G2, puisque les deux espaces sont libres et adjacents à son bouclier sur F2.

Voie des chefs tribaux

1. Lorsque vous déplacez votre chef tribal sur la voie, vous pouvez sauter par-dessus d'autres chefs tribaux (les espaces sautés sont comptés).

   Exemple : Bleu avance trois cases sur la voie alors que Noir est sur la case juste devant lui et Rouge sur la case suivante. Il atterrit donc sur la case devant Rouge.





2. Il ne peut y avoir qu'un seul chef tribal par case. Si vous terminez votre mouvement sur une case déjà occupée, vous avancez à la prochaine case libre.

Exemple: Brun devrait avancer de 3 cases. Rouge est sur la troisième case devant lui, il avance donc à la case libre suivante. Noir est sur la case devant Rouge, Bleu atterrit donc sur la case devant Noir.

Calcul de Score

Le calcul est effectué pour **chaque joueur** à la **fin** d'un tour durant lequel un pays a été créé et une case « création de pays » **rouge** a été découverte. Cela signifie que tous les joueurs qui n'ont pas encore joué dans ce tour doivent le faire avant le calcul de score.

Si deux cases rouges sont découvertes dans le même tour, un premier calcul a lieu à la fin du tour et un second à la fin du tour **suivant**.

La **Table de Score** indique les points gagnés. Seules 3 lignes de score de celui-ci sont utilisées dans le calcul :

Ligne de « Création de pays » - voir page 7 *Non utilisée*

Ligne de score « Clans » - voir page 11

Ligne de score « Puissance maritime » - voir page 12

Ligne de score « Pays » - voir page 13

a. On calcule d'abord les **Clans**. Placez le marqueur d'action sur la ligne « Clans »

b. Après calculé les clans, chaque joueur avance son chef tribal du nombre correspondant sur la voie. Voir page 10.

c. **Le joueur ayant gagné le plus de points déplace son chef en premier.** Ensuite, le joueur, ayant gagné le deuxième plus grand nombre de points déplace son chef, et ainsi de suite.

d. S'il y a égalité de points, le premier joueur déplace son chef en premier (s'il est l'un des joueurs à égalité). Les autres joueurs à égalité suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

e. On calcule ensuite la **Puissance Maritime**. Placez le marqueur d'action sur la ligne « Puissance maritime » et effectuez les étapes b à d. Voir page 12.

f. On calcule ensuite les **Pays**. Placez le marqueur d'action sur la case Bretagne (BRI) de la ligne de score « Pays ». Effectuez les étapes b à d pour la Bretagne, puis pour chacun des 11 autres pays dans l'ordre de la ligne de score. Voir page 13.

g. Remettez le marqueur d'action sur son emplacement.

h. **Le joueur dont le chef tribal est dernier sur la Voie décide qui devient le premier joueur.** Il peut choisir lui-même ou l'un des autres joueurs.

i. Si le premier joueur a changé, il place 1 des boucliers de sa réserve sur la case « premier joueur » de la table de score (le 1er joueur précédent récupère son bouclier et le remet dans sa réserve)

Clans

Un clan se compose de trois ou plus de vos boucliers sur les espaces adjacents (terrestres et/ou maritimes). Les boucliers ne doivent **pas** obligatoirement être dans les espaces d'un même pays, ils peuvent être répartis sur différents pays. Exemple: Vous avez deux boucliers en Helvétie et un bouclier sur un espace adjacent en Dacie. Ces trois boucliers forment un clan. Plus il y a de boucliers, plus grand est le clan, mieux c'est !

Plus grand clan	= 1ère place (8 points)
Deuxième plus grand clan	= 2e place (6 points)
Troisième plus grand clan	= 3e place (4 points)
Quatrième plus grand clan	= 4e place (2 points)
Cinquième plus grand clan	= 5e place (1 point)

- Si vous avez plusieurs clans, vous pouvez gagner des points pour chacun d'eux.
- Si plus d'un joueur a des clans de la même taille, **chacun** de ces joueurs obtient les points pour la taille **inférieure**.
- Si un joueur a **plus** d'un clan de la même taille, il marque des points **pour cette taille**, multiplié par son nombre **de clans** de même taille.

Exemple :



Dans cette partie à trois joueurs, Orange est le premier joueur actuel, suivi par Vert et Bleu.

Orange a le plus grand clan. Pour la 1ère place il obtient 8 points et il avance son chef tribal de huit cases sur la Voie.

La 2ème place est partagée par deux clans de deux tribus différentes (Orange et Vert), donc ils prennent tous deux la 3ème place et obtiennent tous deux 4 points. Orange avance son chef tribal de quatre cases, puis Vert de quatre cases.

Comme il y avait deux clans à égalité en 2ème place, la prochaine place disponible est la 4ème. La 4ème place est partagée par deux clans de la même tribu (Bleu), et donc Bleu obtient 2 x 2 points pour la 4ème place. Il avance son chef tribal quatre cases.

Comme il y avait deux clans à la 4ème place, il n'y a pas de 5ème place et donc la prochaine place disponible est la 6ème. Celle-ci est prise par Bleu avec un clan de 3 boucliers. Cependant, il n'y a pas de points pour la 6ème place !

Puissance maritime

Plus vous avez de boucliers sur les espaces maritimes, plus votre puissance maritime est forte !

a. Chaque joueur compte ses boucliers qui sont sur les espaces maritimes, 1 point pour chaque bouclier - le total est votre puissance maritime.

b. Le joueur avec la plus forte puissance maritime reçoit 2 points de bonus. En cas d'égalité, les joueurs à égalité reçoivent chacun 1 point de bonus.

c. Le joueur avec la deuxième plus forte puissance maritime reçoit 1 point de bonus. En cas d'égalité, les joueurs à égalité ne reçoivent aucun point.

Exemple:



Rouge a 7 boucliers sur les espaces maritimes, Vert et Bleu en ont chacun 2 et Noir en a 1.

Dans cette partie à quatre joueurs, Rouge est le premier joueur actuel, suivi par Vert, Bleu et Noir.

Rouge reçoit 7 points pour ses sept boucliers sur les espaces maritimes, majorés de 2 points de bonus pour la puissance maritime la plus forte. Il avance son chef tribal neuf cases sur Voie.

Vert et Bleu reçoivent chacun 2 points car ils ont chacun deux boucliers sur les espaces maritimes. Ils sont à égalité pour la deuxième plus forte puissance maritime deuxième et aucun d'eux n'obtient de points bonus. Vert avance son chef tribal de deux cases, puis Bleu de deux cases.

Noir obtient 1 point pour son bouclier dans la Méditerranée. Il ne reçoit pas de points de bonus et avance de son chef tribal d'une case.

Pays

Plus vous avez de boucliers dans un pays, plus votre tribu est forte !

Chaque pays est calculé individuellement. Ils sont calculés dans l'ordre donné sur la table de score, c'est-à-dire de la Bretagne à la Dalmatie.

- Le joueur avec le plus de boucliers dans le pays en cours de calcul obtient le **premier** nombre de points indiqué sur la case de ce pays.
- Le joueur avec le deuxième nombre de boucliers dans ce même pays obtient le **deuxième** nombre de points indiqué sur la case.
- Le joueur avec le troisième nombre de boucliers dans ce même pays obtient le **troisième** nombre de points indiqué sur la case.
- Si **tous** les espaces dans un pays créé contiennent un de vos boucliers, alors vous avez la souveraineté ! Vous obtenez le **premier** nombre de points indiqués sur la case de ce pays, plus **2 points de bonus**.

Egalités

En cas d'égalité, les joueurs obtiennent tous le nombre de points immédiatement inférieur. Par exemple:

- S'il y a égalité pour la première place, chacun des joueurs à égalité reçoit le deuxième nombre de points indiqués sur la case.
- S'il y a égalité pour la seconde place, chacun des joueurs à égalité reçoit le troisième nombre de points indiqués sur la case.
- S'il y a égalité pour la troisième place, aucun des joueurs à égalité ne reçoit de point.

Exemple de pays n1 : Etats Baltes

Rouge a 3 boucliers, Vert en a 2.

Rouge obtient quatre points car il a le plus de boucliers dans les Etats Baltes.
Vert a le deuxième plus grand nombre de boucliers et obtient 2 points.

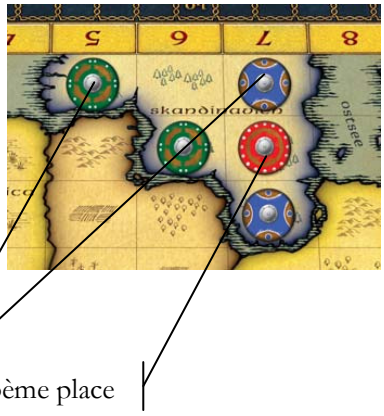


Exemple de pays n2 : Scandinavie

Vert et Bleu ont deux boucliers, Rouge en a 1.

Dans cette partie à trois joueurs, Rouge est le premier joueur actuel, suivi de Vert et Bleu.

Vert et Bleu ont le même nombre de boucliers en Scandinavie. Comme ils sont à égalité, chacun obtient le deuxième nombre de points (2 points). Vert avance son chef tribal de deux cases, suivi par Bleu. Comme il y avait deux tribus à la 1ère place, il n'y a pas de 2ème place et donc la prochaine place disponible est la 3ème, qui est prise par Rouge.
Il obtient 1 point et avance son chef tribal.



Exemple de pays n3 : Belgique

Bleu a un bouclier sur chacun des quatre espaces de la Belgique.

Bleu a la souveraineté en Belgique.
Vu qu'il a le plus de boucliers, il reçoit 2 points, majorés de 2 points de bonus pour la souveraineté. Il avance son chef tribal de quatre cases.



Fin de la Partie

La partie se termine lorsque :

- le dernier marqueur « pays créé » a été placé sur le plateau

ou

- un joueur a placé son dernier bouclier sur le plateau

ou

- tous les joueurs, l'un après l'autre, ont passé leur tour.

1. Tous les joueurs qui n'ont pas encore joué pendant ce tour peuvent le faire comme d'habitude.
2. Lorsque ce dernier tour est terminé, le dernier calcul de score tribal a lieu. Si le chef tribal d'un joueur dépasse la case 100, il continue tout simplement le long de la Voie. Si, par exemple, vous atterrissez sur la case 10, vous avez marqué un total de 110 points.
3. Le gagnant est le joueur dont le chef tribal est en tête sur la Voie.

FAQ (du site web de Wolfgang Kramer):

Le mouvement lors des migrations et des navigations ne diffère que dans le fait que le mouvement débute sur terre ou sur mer. Cependant, vous ne pouvez effectuer qu'une seule migration dans un tour, alors que vous pouvez faire naviguer autant de boucliers que vous avez sur les espaces maritimes au début de l'action.

Il est possible lors d'un tour de faire migrer un bouclier puis de faire naviguer ce même bouclier, ou de le faire naviguer puis migrer.

Afin d'attaquer en mer, la mer doit être complètement occupée. Mais, pour attaquer un pays, il doit seulement avoir été créé. Même si des espaces se libèrent dans le pays après qu'il ait été créé, vous pouvez tout de même attaquer des bouliers présents dans ce pays.