



Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans ;
durée : entre 30 et 45 mn.

Pendant des siècles, effectuer des razzias sur le bétail des clans voisins était considéré comme une noble occupation dans l'ancienne Irlande : De nombreux héros ont été célébrés par les chansons des « Filid » (bardes) pour leur habileté à voler le bétail de leurs voisins. De nombreuses histoires racontent en détail les razzias effectuées par ces héros, et ce n'est pas étonnant que l'un des récits mythologiques irlandais les plus connus s'intitule : « La Razzia des vaches du Cooley » (« Tain Bo Cuailnge » en vieux gaélique) qui impliqua Cuchulainn, le plus grand héros irlandais.

Au cours des siècles, cette pratique ne diminua pas : Les clans continuaient à se voler leur bétail les uns les autres alors même que les normands venus de Scandinavie semaient la terreur en Irlande par la violence de leurs raids et de leurs combats.

Ce jeu retrace leur histoire...

Contenu :

- 4 tableaux de couleurs différentes représentant chacun un clan.
- 1 tableau représentant le « Royaume étranger ».
- 72 jetons de clan répartis en 4 couleurs différentes (18 jetons par couleur).
- 4 écrans de couleurs différentes permettant de cacher les pions non utilisés de chaque joueur.
- 25 pions « Bétail » en bois, de couleur jaune.
- 12 pions « Bijou » en bois, de couleur rouge.

- 1 pion « compte-tour » en bois, de couleur brune.
- 1 jeton « joueur actif ».
- 2 jetons bonus « +3 ».

Détail de certains éléments du jeu :

Tableaux de clan :

Chaque tableau est divisé en deux parties : la « Pâture » (1), où sont placées les pions « Bétail » appartenant au clan, et la « Maison » (2), où sont placés les pions « Bijou » et retenus les prisonniers faits par le clan. Chaque tableau comprend aussi 5 paires d'emplacements (3), indiquant les accès vers les terres du clan (3 sur la « Pâture » et 2 sur la « Maison »). Chaque paire d'emplacement peut accueillir un « Gardien » (3a) et un « Éclaireur » (3b).

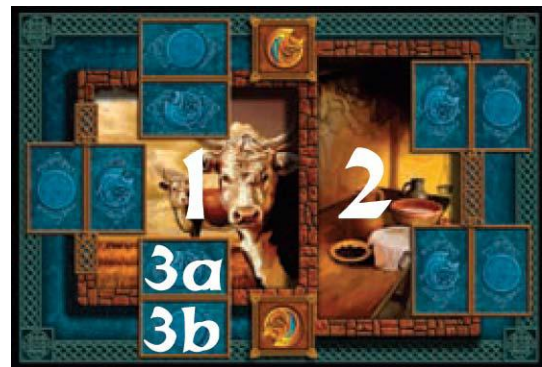
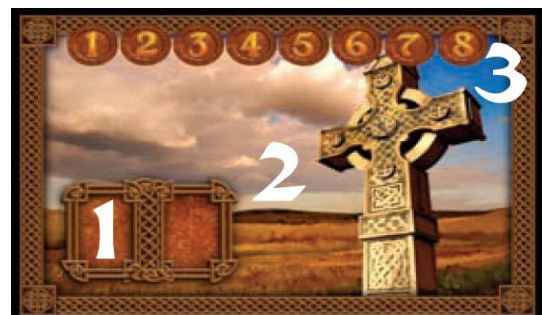


Tableau du « Royaume étranger » :

Les celtes irlandais ne craignaient pas de s'aventurer sur le territoire d'un royaume étranger afin d'effectuer une razzia sur son bétail. Ce tableau représente un de ces royaumes : Il comprend deux emplacements pour accueillir les personnages effectuant une razzia (1), une image de la « Pâture » de ce royaume (2) d'où le bétail peut être volé, et la piste pour compter les tours de jeu (3).



Jetons de clan :

Chaque joueur commence la partie avec 18 jetons d'une couleur représentant les ressources de son clan (utilisables pour voler du bétail ou garder les possessions du clan.) ainsi que des ruses habiles permettant de désorienter les adversaires. Il y a 5 sortes de jetons de clan :

- Le chef (1 jeton par joueur) :



Dirigeant le clan, ce vieux celte rusé a passé la plus grande partie de sa vie à effectuer des razzias sur le bétail de ses adversaires. Ce jeu n'a plus de secret pour lui.

- Le guerrier (2 jetons par joueur) :



Un celte au sommet de toutes ses capacités : Fort, habile et courageux, il vole facilement le bétail de ses voisins, et n'hésite pas à faire des prisonniers.

- Le garçon (6 jetons par joueur) :



Un jeune homme qui deviendra un jour un vrai guerrier. Pour l'instant, il s'entraîne en gardant les pâtures de son clan et en participant à ses premières razzias.

- La fille du chef (1 jeton par joueur) :



Une beauté celtique qui ne prend jamais part aux razzias de bétail. Cependant, elle garde fièrement les possessions du clan et sait repousser les intrus.

- Bluff (8 jetons par joueur) :



Une ruse habile qui a pour but de désorienter l'adversaire et de l'empêcher de savoir facilement d'où viendra l'attaque.

Écrans des joueurs :

Ces écrans servent à cacher les jetons de clan inutilisés. L'intérieur de chaque écran récapitule tous les résultats possibles en fonction des jetons participant à la razzia ou à la défense des possessions du clan. Un récapitulatif des scores y est aussi dessiné.

Mise en place du jeu :

Placer le tableau « Royaume étranger » au centre de la table, le pion « compte-tour » placé sur le chiffre 1 de la piste comptant les tours.

Chaque joueur choisit une couleur et prend le tableau de clan, l'écran et les 18 jetons de clan de cette couleur. Chaque joueur place son tableau de clan à côté du « Royaume étranger », puis dresse devant lui son écran et dépose ses 18 jetons derrière l'écran afin que ses adversaires ne les voient pas.

Chaque joueur reçoit 5 pions « Bétail » et les place sur sa « Pâture ». Tous les pions « Bétail » restant sont posés sur la « Pâture » du « Royaume étranger ». Chacun prend ensuite 3 pions « Bijou » qu'il place sur sa « Maison ». Les pions « Bijou » restant sont retirés du jeu et remis dans la boîte.

Le joueur qui a le plus de cheveux roux commence la partie et reçoit le marqueur « Joueur actif ».

Déroulement du jeu :

Le jeu dure au maximum 8 tours, à moins qu'un joueur ait gagné plus tôt (voir plus bas). Chaque tour est divisé en trois phases : reconnaissance, razzia et résolution des combats.

♣ Phase de reconnaissance :

En commençant par le joueur actif, chaque joueur peut poser à tour de rôle un jeton de clan face cachée sur les différents tableaux. Un joueur peut placer un marqueur de clan sur n'importe lequel de ces trois emplacements :



- Sur son tableau de clan :

Sur n'importe quelle entrée, **côté intérieur**. Ce jeton garde l'entrée menant aux possessions du clan.

- Sur un autre tableau de clan :



Sur n'importe quelle entrée, **côté extérieur**. Ce jeton effectue une reconnaissance pour préparer une razzia.

- Sur le « Royaume étranger » :



Sur l'un des deux emplacements. Le jeton effectue une razzia.
Important : Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul jeton de clan sur le « Royaume étranger ».

Il ne peut être placé qu'un seul jeton de clan par emplacement. Si un emplacement est déjà occupé, il est interdit de mettre un 2^{ème} jeton sur cet emplacement.

Lorsqu'un joueur a placé un jeton de clan, c'est au tour de son voisin de gauche de jouer. Si un joueur ne veut ou ne peut plus poser de jeton de clan, il doit passer. Une fois qu'un joueur a passé, il n'a plus le droit de poser de jeton de clan durant la phase de reconnaissance de ce tour.

Lorsqu'un joueur n'a plus de jetons de clan disponibles ou qu'il n'y a plus d'emplacement libre pour les placer, ce joueur est obligé de passer.

Note : Si tous les emplacements du « Royaume étranger » et les **emplacements extérieurs** des tableaux de clan sont occupés, il est possible d'accélérer le jeu en permettant aux joueurs de poser **sur leurs propres tableaux** autant de jetons de clans (faces cachées) qu'ils le veulent en même temps.

♣ Phase de razzia :

Chaque joueur retourne tous les jetons de clan qui ont été posés sur son tableau (aussi bien les siens que ceux de ses adversaires). Tous les jetons « Bluff » sont retirés des tableaux et rendus à leurs propriétaires, qui les posent **faces cachées** devant leurs écrans, de façon à ce que chaque joueur puisse voir combien de jetons de clan ont été utilisés par chacun.

On résout en 1^{er} les éventuelles razzias effectuées sur le « Royaume étranger », puis celles effectuées sur les terres de chaque clan.

Lorsque toutes les razzias ont été résolues, chaque joueur récupère tous les jetons de clan qu'il a joué ce tour-ci et les pose **faces cachées** devant son écran : Un joueur doit toujours montrer le nombre de jetons de clan qu'il a utilisés, mais pas leur nature.

Les jetons de clan utilisés ne doivent jamais être mélangés avec les jetons non encore utilisés.

Très important : La « Fille du chef » ne peut jamais effectuer une razzia sur le « Royaume étranger » ou sur les terres d'un autre clan. Un « Garçon » ne peut jamais effectuer de razzia sur le « Royaume étranger ».

Razzia sur le « Royaume étranger » :

Après avoir retiré les éventuels jetons « Bluff », seuls des jetons « chef » ou « guerrier » peuvent occuper un emplacement du « Royaume étranger ».

Voici les résultats des différentes combinaisons autorisées :

- Un jeton « chef » et un jeton « guerrier » :
Seul le joueur qui a placé le « chef » prend un pion « Bétail » de la « Pâture » du « Royaume étranger » et le place à côté de son tableau.

- Deux jetons « chef » ou deux jetons « guerrier » :
Chaque joueur prend un pion « Bétail » et le place à côté de son tableau.
- Un jeton « chef » ou un jeton « guerrier » :
Celui qui a posé le jeton prend un pion « Bétail » et le pose à côté de son tableau.

Le « Royaume étranger » peut faire l'objet de razzias même s'il n'y a plus de pion « Bétail » sur sa « Pâture ». Les joueurs ne peuvent plus voler de bétail, mais peuvent utiliser plus rapidement leurs jetons de clan. Cependant, seuls des jetons « guerrier », « chef » et « bluff » peuvent être joués sur les emplacements du « Royaume étranger ».

Razzia sur les terres d'un clan :

Lorsque on a résolu la/les razzia(s) sur le « Royaume étranger », chaque joueur en commençant par le joueur actif résout les razzias effectuées par les autres joueurs sur ses terres.

Une razzia peut cibler aussi bien une « Pâture » qu'une « Maison ». Les règles à respecter pour résoudre ces deux types de razzias sont les mêmes, si ce n'est qu'en cas de razzia réussie sur une « Pâture », le gagnant prend un pion « Bétail » au perdant, et qu'en cas de razzia réussie sur une « Maison », le gagnant prend un pion « Bijou » ou libère un prisonnier (voir plus bas : « Prisonniers »).

Lorsque les jetons « Bluff » ont été rendus à leurs propriétaires, plusieurs cas peuvent se produire :

- Si un jeton « chef », « guerrier » ou « garçon » effectue une reconnaissance face à un emplacement non gardé (l'emplacement était vide ou occupé par un jeton « Bluff »), **la razzia est réussie** : Le joueur peut prendre un pion « Bétail » (razzia sur une « Pâture »), un pion « Bijou » ou

libérer un prisonnier (razzia sur une « Maison »).

- Si un jeton de clan effectue une reconnaissance face à un jeton de clan du même type (ex : un « guerrier » face à un autre « guerrier »), **la razzia échoue** : Le joueur qui effectuait la reconnaissance ne prend aucun pion et ne peut pas libérer de prisonnier.
- Si un jeton « garçon » effectue une reconnaissance face à un jeton « chef » ou un jeton « fille du chef », la razzia échoue.
- Si un jeton « garçon » effectue une reconnaissance face à un jeton « guerrier », la razzia échoue. De plus, le « guerrier » fait prisonnier le « garçon » : celui-ci est placé à côté du tableau du joueur possédant le « guerrier ».
- Si un jeton « guerrier » effectue une reconnaissance face à un jeton « garçon », la razzia est réussie.
- Si un jeton « guerrier » effectue une reconnaissance face à un jeton « chef », la razzia échoue.
- Si un jeton « guerrier » effectue une reconnaissance face à un jeton « fille du chef », la razzia échoue. Cependant, le « guerrier » kidnappe la « fille du chef » : le jeton « fille du chef » est placé à côté du tableau du propriétaire du « guerrier ».
- Si un jeton « chef » effectue une reconnaissance face à un jeton « guerrier » ou « garçon », la razzia est réussie.
- Si un jeton « chef » effectue une reconnaissance face à un jeton « fille du chef », la razzia échoue.

Si un joueur fait l'objet de plus de razzias réussies qu'il ne possède de pions « Bétail » ou « Bijou », (exemple : 2 razzias sur une « Maison » sont réussies alors qu'il ne reste qu'un pion « Bijou »), le joueur actif se sert en premier (ou le joueur impliqué le plus proche de lui en sens horaire si le joueur actif n'était pas impliqué), suivis par les autres joueurs dans l'ordre du tour.

Lorsque les razzias effectuées sur les terres d'un clan sont résolues, on résout les razzias effectuées sur les terres du joueur à sa gauche. Lorsque toutes les razzias sur tous les tableaux ont été résolues, le tour suivant commence.

♣ Phase de résolution :

Tout d'abord, chaque joueur place les pions et prisonniers qu'il a gagnés sur son tableau : Les pions « Bétail » sont placés sur sa « Pâture », les pions « Bijou » et les prisonniers sont placés sur sa « Maison ».

Note : on ne peut pas reprendre les pions « Bétail » et « Bijou » ni libérer les prisonniers au tour même où ces pions ont été volés et où les prisonniers ont été faits (c'est pour matérialiser ce fait que pions et prisonniers ne sont placés qu'après la phase de razzia). Ils ne pourront éventuellement être repris ou libérés qu'à partir du tour suivant.

Ensuite, On vérifie si l'un des joueurs remplit les conditions pour être déclaré vainqueur (voir plus bas).

Si un joueur n'a plus de jeton de clan inutilisé placé derrière son écran, il reprend tous les jetons de clan posés faces cachées devant son écran et les place derrière, cachés de ses adversaires. Il pourra les utiliser à partir du tour suivant.

Enfin, Le « compte-tour » est avancé d'un cran sur la piste comptant les tours.

Prisonniers :

Lorsqu'un jeton « guerrier » a capturé un jeton « garçon » ou « fille du chef », ce jeton est prisonnier. Il est placé sur la « Maison » du propriétaire du « guerrier » lors de la phase de résolution. Ce jeton reste prisonnier jusqu'à ce qu'il soit libéré. Un prisonnier ne peut jamais être récupéré par son propriétaire lorsque celui-ci remet ses jetons de clan utilisés derrière son écran.

Pour libérer un prisonnier, son propriétaire doit effectuer une reconnaissance débouchant sur une razzia réussie contre la « Maison » où

est retenu le prisonnier. Si la razzia est réussie, le joueur peut libérer son jeton, mais ne peut pas prendre de pion « Bijou ». Le prisonnier libéré est placé face cachée parmi les jetons de clan utilisés de son propriétaire.

Si un joueur réussit une razzia contre une « Maison » où un de ses jetons est prisonnier, il ne peut pas choisir de prendre un pion « Bijou » à la place (l'Honneur celtique l'interdit !!).

Si un joueur réussit une razzia contre une « Maison » où plusieurs de ses jetons sont prisonniers, il peut choisir lequel il libère. D'autre part, un joueur qui réussit une razzia contre une « Maison » contenant des prisonniers n'appartenant pas à son clan n'a pas le droit de les libérer ou de les transférer vers sa propre « Maison ».

Fin du jeu et score :

Le jeu s'achève aussitôt qu'une de ces deux conditions est remplie :

- Un joueur possède 11 pions « Bétail » sur sa « Pâture »
- Lorsque le 8^{ème} tour est terminé

Les joueurs déterminent alors leurs richesses :

- Chaque pion « Bétail » vaut 2 points.
- Chaque pion « Bijou » vaut 3 points.
- Chaque jeton « garçon » prisonnier et resté dans la « Maison » de celui qui l'a fait prisonnier vaut 1 point.
- Chaque jeton « fille du chef » fait prisonnier et encore dans la « Maison » de celui qui l'a emprisonné vaut 5 points.
- Chaque joueur qui a un troupeau de 11 vaches ou plus gagne un bonus de 3 points.

Le joueur qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, on examine successivement le nombre de pions « Bétail », de pions « Bijou » puis de jetons de clan inutilisés restés derrière les écrans des joueurs concernés par l'égalité. Si les ex-æquo ne peuvent toujours pas être départagés, le jeu s'achève sur une égalité.