



*Richard James*

# LORDS OF SCOTLAND

*Version française*

# MATÉRIEL

98 cartes

9 jetons Pouvoir

1 jeton Initiative

# INTRODUCTION

Le trône d'Écosse est vacant et les clans s'affrontent, chacun le réclamant pour lui. En tant que seigneur d'Écosse, vous tentez de vous octroyer la loyauté des clans en démontrant votre valeur au combat. Réunissez suffisamment de partisans et vous pourrez monter sur le trône afin d'être couronné Roi d'Écosse.

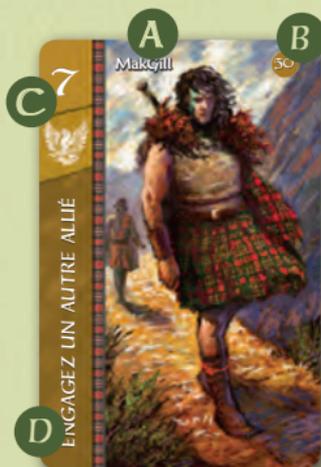
## LES CARTES EN DÉTAIL

**A** **CLAN** - Chacune des cartes appartient à l'un des huit clans classiques ou bien à celui, royal, du clan Bruce. Le nom du clan, le portrait de son chef, le tartan du clan et son écusson sont tous représentés sur la carte.

**B** **RANG** - Chaque carte dispose d'un rang différent. Ce rang, unique à chaque carte, est noté dans le coin supérieur droit de la carte et est utilisé en cas d'égalité. Plus le nombre est élevé, plus le rang est important.

**C** **FORCE** - La force d'une carte est indiquée dans le coin supérieur gauche. À la fin de chaque manche, l'armée disposant de la force totale la plus importante acquiert le droit de prétendre au premier partisan. Pendant la manche, la force détermine si vous pouvez ou non activer le pouvoir du clan. La force d'une carte représente également sa valeur en cas de victoire lorsqu'elle est récupérés en tant que partisan.

**D** **POUVOIR** - Le jeu comprend neuf pouvoirs différents, qui correspondent aux huit clans classiques auxquels s'ajoute la lignée royale du clan Bruce.



Durant la partie, chaque carte pourra occuper l'un de ces trois rôles :

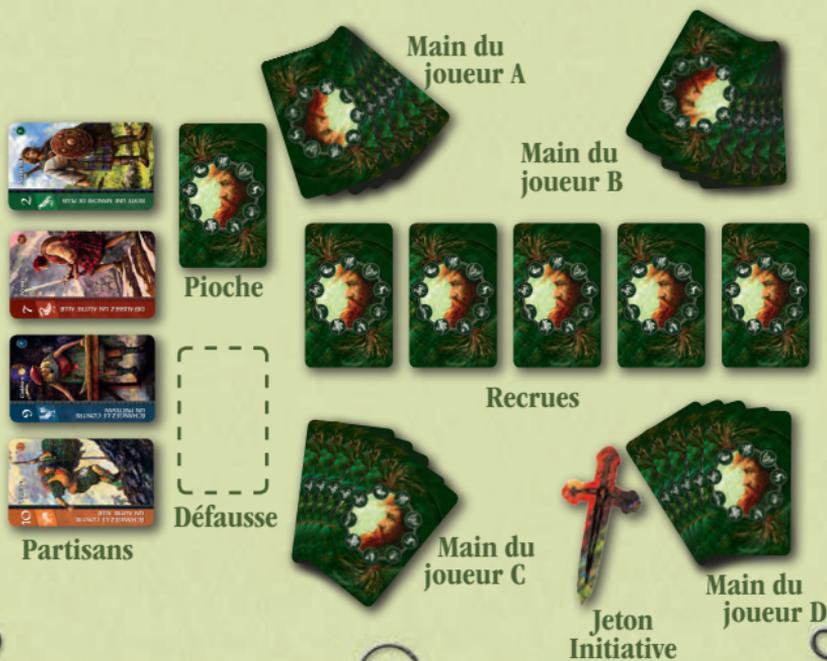
**Recrue** - Une carte pouvant être ajoutée à votre main.

**Allié** - Une carte faisant partie de votre armée pour la manche.

**Partisan** - Une carte pouvant être récupérée et ajoutée à vos points de victoire.

# MISE EN PLACE DU JEU

- Remettez le jeton Initiative au joueur le plus âgé.
- Mettez de côté les deux cartes du clan Bruce. Une fois que vous aurez joué quelques parties, vous pourrez les réintégrer pour augmenter l'interaction entre les joueurs et les cartes.
- Mélangez les autres cartes.
- Distribuez cinq cartes à chaque joueur.
- Créez une pioche avec les cartes restantes.
- Piochez les cinq cartes du dessus de la pioche et placez-les, face cachée et côte à côte, à côté de la pioche. Elles représentent les **recrues**.
- Piochez autant de cartes que de joueurs de la pioche et posez-les, face visible et horizontalement, à gauche de la pioche. Ces cartes représentent les **partisans**.
- Laissez de la place pour une défausse d'un côté ou de l'autre de la pioche.
- Le joueur disposant du jeton Initiative joue en premier.



## BUT DU JEU

Dès qu'un joueur possède des partisans totalisant une force de 40 ou plus à la fin d'une manche, le joueur disposant de la force la plus importante remporte la partie.

## DÉROULEMENT DU JEU

Une partie est constituée d'une succession de manches, chacune représentant une escarmouche. Chaque escarmouche est divisée en cinq tours. Durant un tour, l'un après l'autre, chaque joueur dispose de deux options : engager un **allié** en jouant une carte de sa main, ou recruter en piochant une **recrue**. Engager un allié renforce votre armée tandis que recruter vous permet d'avoir plus de cartes à jouer. À la fin de chaque manche, chaque joueur reçoit un **partisan**, en commençant par celui dont l'armée est la plus forte et en continuant en ordre décroissant. Les alliés engagés dans l'escarmouche, les recrues et les partisans restants sont alors défaussés et un nouveau tour commence.

## DURANT VOTRE TOUR

**Important** : Si vous possédez le jeton Initiative, **vous devez, au début de votre tour et avant chacune de vos actions**, retourner la première recrue face cachée, en partant de la gauche, de sorte qu'elle soit face visible. Ceci dénote le tour en cours. Ainsi, les cinq recrues seront face visible lors du cinquième et dernier tour.

Chaque manche, lorsque vient votre tour, vous pouvez soit :

**A.** Recruter – Prenez une carte parmi les recrues et ajoutez-la à votre main. Remplacez la carte prise par une autre carte du dessus de la pioche. Si la recrue que vous avez prise était face visible, remplacez-la par une carte face visible. Vous ne pouvez pas recruter si vous possédez déjà dix cartes en main.

**B.** Engager un allié – Jouez une carte de votre main, devant vous, en la plaçant FACE VISIBLE ou FACE CACHÉE. Celle-ci vient s'ajouter à votre armée pour l'escarmouche en cours. Si vous jouez votre carte face visible et qu'aucune autre carte engagée dans l'escarmouche n'a une force INFÉRIEURE à celle de votre carte, alors vous pouvez déclencher immédiatement le pouvoir indiqué sur la carte. Après avoir recruté, ou engagé un allié (et peut-être déclenché son pouvoir), votre tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant (en sens horaire).

## LA FIN DE LA MANCHE

À la fin de chacune des manches, retournez face visible tous les alliés dans l'escarmouche et comptez la force totale des cartes composant l'armée de chaque joueur. Doublez la valeur d'une armée si elle contient plus d'une carte et qu'elles sont TOUTES issues du même clan.

Si votre armée dispose de la force la plus importante, vous remportez la manche.

Récupérez un des partisans disponibles et placez cette carte de côté, face visible, dans votre pile de victoire afin de suivre la progression de votre total de points. Puis, dans l'ordre décroissant des valeurs des armées, chaque joueur récupère un partisan et le place sur sa pile de victoire. Un joueur ne disposant d'aucun allié ne peut recruter de partisan. S'il y a égalité entre deux ou plusieurs joueurs, le joueur contrôlant le clan ayant le rang le plus élevé (se référer au nombre indiqué dans le coin supérieur droit de la carte) dans l'escarmouche remporte cette égalité.



**Sean**  
**14 points**

**Roger**  
**12 points**



**Judy**  
**22 points**



Dans cet exemple, Judy remporte l'escarmouche avec un total de 22 points (11 points multipliés par deux), car son armée comporte plus d'une carte et toutes sont issues du même clan. Roger n'a qu'une seule carte et ses points ne sont donc pas doublés. Sean dispose de deux cartes du même clan, mais il ne peut pas doubler la valeur de son armée, car la troisième qu'il possède provient d'un clan différent.

Si ce 7 du clan Makgill appartenait au clan Scott, ou encore une carte active du clan Bruce, la valeur de l'armée aurait été doublée.

Les deux joueurs sont à égalité dans cette escarmouche, totalisant chacun 12 points. Cependant, Pierce l'emporte, car, avec un rang de 66, la valeur de son clan est la plus haute de l'escarmouche.



**Daniel**



**Pierce**

Lorsque tous les joueurs ayant droit à un partisan l'ont récupéré, défaussez ceux restants, ainsi que les recrues et les alliés. Dévoilez alors de nouveaux partisans et de nouvelles recrues depuis la pioche (comme vous l'avez fait lors de la mise en place initiale) et commencez une nouvelle manche. Le joueur ayant remporté la manche précédente commence le premier tour de cette nouvelle manche. Remettez à ce joueur le jeton Initiative.

## FIN DE LA PARTIE

Continuez à jouer jusqu'à ce qu'un des joueurs réunisse des partisans d'une force composée de 40 points ou plus. Une fois ce total franchi, le joueur disposant des partisans avec la plus forte valeur totale remporte la partie. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, celui s'étant le mieux classé lors de la manche finale l'emporte.

# LES POUVOIRS DES CLANS

Chaque clan dispose d'un pouvoir spécifique indiqué sur la partie gauche de chacune des cartes. Lorsque vous engagez un allié (c.-à-d. que vous jouez une carte devant vous), vous pouvez activer le pouvoir du clan si, et seulement si, il n'y a aucun allié face visible disposant d'une force INFÉRIEURE à celle de la carte jouée. La plupart des effets sont résolus immédiatement après leur activation.

Quelques pouvoirs, cependant, ne deviennent effectifs qu'à la fin de la manche. Si des cartes de ce type sont activées, placez-les horizontalement pour signifier qu'elles ont été activées. Une fois activé, ce pouvoir prendra effet même si un effet provenant d'un autre allié de valeur inférieure est activé après que le vôtre a été joué. Cependant, l'effet ne se produira en votre faveur que si vous contrôlez toujours l'allié à la fin de la manche. Si, par malchance, l'allié appartient à une autre armée à la fin du tour, alors l'effet se produira en faveur de ce joueur.

Les cartes jouées face cachée ne déclenchent aucun pouvoir.

## POUVOIRS IMMÉDIATS

### COCKBURN - ÉCHANGEZ-LE CONTRE UN PARTISAN



Lorsque cette carte s'active, placez-la avec les partisans et prenez un des autres partisans que vous placez devant vous comme allié. La carte nouvellement acquise compte désormais dans le total de votre force à la fin de la manche, alors que la carte que vous avez placée avec les partisans n'en fait plus partie (c'est un des partisans pour la fin de la manche).

### FERGUSSON - ÉCHANGEZ-LE CONTRE UN AUTRE ALLIÉ



Vous pouvez placer cette carte dans l'armée d'un adversaire et l'échanger contre un de ses alliés pour l'ajouter à votre armée. Si vous acquérez une carte face cachée, elle demeure face cachée au sein de votre armée.

### FORSYTH - PIOCHEZ UNE CARTE



Piochez la carte du dessus de la pioche et ajoutez-la à votre main.

### MAKGILL - ENGAGEZ UN AUTRE ALLIÉ



Jouez une autre carte de votre main qui devient un allié dans votre armée. Cette carte peut s'activer si les conditions nécessaires sont réunies et que vous décidez de l'activer. Si vous jouez une autre carte Makgill et que vous l'activez, vous pouvez l'activer à son tour, et ainsi de suite.

## SCOTT - COPIEZ LE POUVOIR D'UN AUTRE ALLIÉ



Copiez le pouvoir d'un allié face visible. Si vous copiez le pouvoir d'un clan s'activant en fin de manche, posez le jeton Pouvoir du clan correspondant sur la carte Scott activée pour rappeler aux joueurs quel pouvoir a été copié.



Cette carte copie le pouvoir du clan Cochrane. À la fin de la manche, ce joueur pourra donc récupérer deux partisans.

## WEMYSS - DÉFAUSSEZ UN AUTRE ALLIÉ



Vous pouvez défausser un allié de n'importe quelle armée.

## POUVOIRS DE FIN DE MANCHE

### BRUCE - N'IMPORTE QUEL CLAN



Lorsqu'elles sont activées, les cartes du clan Bruce sont considérées comme faisant partie du clan de votre choix à la fin de la manche. Cela aide à renforcer les armées et à en doubler la valeur.

La carte ne gagne cependant pas les pouvoirs des autres clans.

### COCHRANE - RÉCUPÉREZ DEUX PARTISANS



À la fin de la manche, lorsque vient votre tour de récupérer un partisan, récupérez-en deux à la place d'un seul. Si vous êtes le dernier à jouer et qu'il ne reste plus qu'un seul partisan, prenez-le. Si vous n'êtes pas le dernier joueur, cela signifie que le dernier joueur ne pourra en récupérer aucun.

### MACDONNELL - RESTE UNE MANCHE DE PLUS



Lorsque la manche prend fin, cette carte n'est pas défaussée. Elle reste en jeu pour la manche suivante. Son pouvoir, cependant, ne peut être réactivé. À la fin de la première manche où elle est en jeu, redressez cette carte pour indiquer que son pouvoir n'est plus actif.

## PRÉCISIONS

- Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse afin de créer une nouvelle pioche.
- Vous pouvez regarder toute carte face cachée de votre armée à n'importe quel moment.
- Vous devez disposer d'au moins un allié dans votre armée à la fin d'une manche pour récupérer un partisan.
- S'il ne reste aucun partisan à récupérer lorsque vient votre tour, vous ne récupérez aucun partisan pour cette escarmouche.
- Si un ou plusieurs partisans ne sont pas récupérés à la fin d'une manche, défaussez-les et remplacez-les par d'autres.
- Si tous les partisans piochés au début d'une nouvelle manche ont la même valeur, défaussez-les et remplacez-les.
- Le pouvoir d'un clan ne s'active que pendant le tour où il est déclenché. Si la carte commence l'escarmouche déjà en jeu ou arrive sous votre contrôle durant un échange, son pouvoir ne s'active pas. Un pouvoir de fin de manche activé demeure actif même si la carte est échangée.
- Copier le pouvoir d'un autre allié n'annule pas le pouvoir de l'allié copié.

## RÈGLES ALTERNATIVES POUR 4 OU 5 JOUEURS

Si vous jouez à quatre ou cinq joueurs, le pouvoir d'un clan s'active tant qu'il n'y a aucun allié du même clan participant à l'escarmouche dont la force est inférieure ou égale à celle de l'allié joué. En gros, lorsque vous établissez si oui ou non un pouvoir de clan s'active durant une partie à quatre ou cinq joueurs, ne tenez pas compte de la force des alliés d'un clan différent.

## CRÉDITS

**Auteur :** Richard James

**Studio de développement :** Evertide Games

**Illustrations :** Chris Quilliams

**Conception graphique :** Philippe Guérin & Karine Tremblay

**Développement :** Luca Holme

Nous tenons à remercier Philippe « Horatio » Pinon pour la version française.

**Testeurs :** Jason Schissel, Megan Watson, Steve Flanders, Joe Fenton, Jennifer Spavins, Robert James, Donna James, Laura Kelly, Katie Melanson, Susana Corza Ross, Jeffrey Hall, Travis Watkins, David Hampton, Marissa Oshige, Ross James, Kristina Sophia Della Eronat, William Lee, Matt Schoonmaker-Gates, Jen Rowen, Theodor Trampe et Daniel Chung.

© 2010 Evertide Games

[www.evertidegames.com](http://www.evertidegames.com)

© 2010, 2015 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada



[info@filosofiagames.com](mailto:info@filosofiagames.com)  
[www.filosofiagames.com](http://www.filosofiagames.com)