

Verräter

Encore aujourd'hui ton ami, demain déjà ton ennemi

Principe du jeu

Deux familles rivales, l'Aigle et la Rose, s'affrontent pour le contrôle de différents territoires. Les joueurs apportent leur soutien à l'une des deux familles, mais peuvent retourner leur veste en cours de jeu.

Les points

Il faut bien faire la différence entre deux types de points dans ce jeu : les points de conflit et les points de victoire.

Les points de conflit décident de l'issue de ceux-ci. Après que chaque joueur ait joué des points de conflit, la famille qui a obtenu la plus grande somme remporte le territoire. Les points de conflit sont indiqués pour chaque joueur dans le rond en bas à droite.

Les points de victoire décident de l'issue du jeu. Le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin du jeu est le vainqueur. Les points de victoire sont indiqués pour chaque joueur dans le carré en haut à droite..

Le matériel

Les cartes de territoire

Elles indiquent les territoires pour lesquels les familles se battent. Les informations que l'on trouve sur chacune de ces cartes sont : la famille qui la contrôle (à droite), sa force en terme de points de conflit (à gauche dans le carré), et le nombre de points de victoire attribués aux joueurs en cas de prise de contrôle (au milieu dans les quatre petits cercles).



Les cartes de richesse

Elles valent un certain nombre de points de conflit et sont jouées pour déterminer l'issue de ceux-ci. Il existe 23 cartes de richesse (5x2, 5x3, 5x4, 5x5, 2x6, 1x8).



Les greniers et les comptoirs

Chaque joueur peut construire jusqu'à 3 bâtiments de son choix (mais pas plus de deux comptoirs). En fin de ronde, chaque grenier situé dans un territoire contrôlé par la famille que supporte le joueur lui rapporte une carte de richesse. Les comptoirs rapportent des points de victoire supplémentaires en fin de partie. Il ne peut y avoir qu'un seul bâtiment par territoire.

Les cartes action

Au début de chaque ronde, les joueurs choisissent une carte action représentant leur rôle dans le conflit.

Traître	Diplomate +2	Diplomate +5	Architecte	Stratège	Paysan
					
Il retourne sa veste et supporte l'autre famille. Il reçoit 1 point de victoire.	Il vaut 2 points de conflit et rapporte une carte de richesse supplémentaire à la fin de la ronde.	Il vaut 5 points de conflit.	Il peut construire un nouveau bâtiment à la fin de la ronde.	Il choisira le lieu du prochain conflit. Il reçoit 2 points de victoire.	Il rapporte 3 cartes de richesse à la fin de la ronde, quel que soit le nombre de greniers.

Déroulement du jeu

Début du jeu

Chaque joueur possède 3 cartes de richesse, de valeur 3, 4 et 5. Un joueur est désigné comme premier joueur et le joueur qui le suit devient le première stratège. Chaque joueur à son tour construit un grenier sur un territoire vide en cliquant simplement à l'endroit désiré.

Chaque ronde du jeu est divisée en 12 phases. Partez pas tout de suite, la majeure partie d'entre elles, qui ne demandent aucune action de la part des joueurs, est gérée automatiquement (ce sont les phases 4, 5, 6, 8, 9, 11 et 12).

Phase 1 - Choisir le lieu du conflit

Le stratège décide de l'endroit du conflit, entre deux territoires adjacents et, bien sûr, ennemis, en passant la souris dessus et en cliquant lorsque les deux territoires désirés sont liserés de blanc.

Phase 2 - Choisir les cartes action

Avant chaque ronde, une carte action est aléatoirement (et automatiquement) écartée. Tous les joueurs choisissent alors à leur tour une des cartes action restantes. Tout ceci se fait secrètement.

Phase 3 - Jouer les cartes de richesse

Chaque joueur peut à son tour jouer entre une et 5 cartes de richesse qui ajouteront ainsi des points de conflit à la force du territoire. Bien sûr, le traître joue pour l'autre territoire, sans que les autres joueurs ne s'en doutent (à moins que... ?)

Phase 4 - Révéler les cartes actions

Phase 5 - Déterminer l'issue du conflit

On additionne tous les points de conflit des deux côtés. On compte pour cela :

- Les points de conflit de la carte de territoire (la force du territoire)
- Les points de conflit joués par les joueurs par leurs cartes de richesse
- Les points de conflit apportés par les diplomates (2 ou 5)

La famille ayant la plus grande somme emporte le conflit et le territoire vaincu. En cas d'égalité, personne ne marque et les territoires ne changent pas de camp.

Phase 6 - Compter les points de victoire

Les joueurs qui soutenaient la famille qui a remporté le conflit marquent des points de victoire. Ceux-ci sont indiqués sur la carte du territoire vaincu. Leur nombre dépend du nombre de joueurs dans l'équipe gagnante (un joueur tout seul marquera plus que si les 4 joueurs soutiennent la même famille). Quelle que soit l'issue du conflit, le traître marque un point de victoire, et le stratège marque deux points de victoire.

Concrètement, une fois que le dernier joueur a joué ses cartes de richesse, le sceau de la famille gagnante apparaît au centre de l'écran (sauf en cas d'égalité où on a droit à un sceau au pif) et tous les points de victoire sont attribués aux joueurs. Chacun doit alors cliquer sur le sceau au centre de l'écran pour que la partie puisse se poursuivre.

Phase 7 - Construire

L'architecte peut soit construire un nouveau grenier (max. 3), soit construire un nouveau comptoir (max. 2), soit transformer un grenier en comptoir (sur le même territoire, ou sur un autre territoire vide).

A cette phase, un grenier apparaît à côté du joueur. Pour construire un nouveau grenier, il suffit de cliquer sur le territoire désiré. Pour construire un nouveau comptoir, il faut tout d'abord cliquer sur ce grenier (il se transforme alors en comptoir), puis sur le territoire désiré. Pour transformer un grenier en comptoir, il faut d'abord cliquer sur le grenier que l'on veut changer, puis sur le grenier à côté du joueur pour le transformer en comptoir, puis sur le territoire désiré (ouf...)

Phase 8 - Déterminer le prochain stratège

L'ancien stratège reste stratège si personne n'a choisi la carte stratège pendant la ronde. En revanche, dans ce cas il ne marquera pas les deux points de victoire.

Phase 9 - Mélanger les cartes de richesse jouées

Phase 10 - Récupérer de nouvelles cartes de richesse

Chaque joueur a maintenant l'occasion de récupérer de nouvelles cartes de richesse :

- 1 carte par grenier situé dans sur un territoire contrôlé par la famille qu'il soutient
- 1 carte supplémentaire pour le diplomate +2
- 3 cartes pour le paysan, quel que soit le nombre de ses greniers

On ne peut jamais recevoir plus de 3 cartes dans cette phase, et on ne peut jamais avoir plus de 5 cartes dans sa main.

Phase 11 - Mélanger les cartes action

Phase 12 - Changer le premier joueur

Le joueur suivant le premier joueur est le nouveau premier joueur, et on recommence à la phase 1.

Fin du jeu

Le jeu cesse lorsque :

Tous les territoires sont contrôlés par la même famille, ou bien
à 3 joueurs, chacun a été premier joueur 3 fois (9 rondes)
à 4 joueurs, chacun a été premier joueur 2 fois (8 rondes)

Attribution des points supplémentaires pour les comptoirs

Ils sont calculés en multipliant le nombre de comptoirs par le nombre de cartes de richesse en main (après l'avoir complétée selon la phase 10), sachant si l'on a 4 ou 5

cartes de richesse en main, on n'en compte quand même que 3. Puisqu'on ne peut avoir plus de 2 comptoirs, le nombre de points de victoire supplémentaire est donc au maximum de 6.

Remarque : les points sont attribués indépendamment de la famille qui contrôle les territoires sur lesquels les comptoirs sont situés.

Le joueur ayant marqué le plus grand nombre de points de victoire remporte la partie.