

LES GUILDES D'ANKH-MORPORK

Un scénario dans le disque-monde de Terry Pratchett

pour le jeu "Colons de Catane" de Klaus Teuber

3-4 joueurs, 50 minutes

de Stefan Risthaus © 2008

Dans le disque-monde et sa plus grosse métropole, Ankh-Morpork, des règles différentes qu'à Catane s'appliquent, bien sûr. Ces règles seront décrites ci-dessous. Pour le reste, les règles du jeu de base restent inchangées.

A. Avertissement général

Ankh-Morpork est étroite et densément construite. Il n'y a donc **pas de règle de distance** et **aucune rue** ne sera construite. Les bâtiments s'appellent maisons (= les pions de colonie) et villas (= les pions de ville). Puisque Ankh-Morpork se trouve sur un borbier, des fondations sont nécessaires pour construire une maison.

B. Guildes

Les guildes dirigent Ankh-Morpork. A chacune des cinq guildes dirigeantes (guildes de matières premières) correspond une matière première particulière (voir le tableau des guildes). Les joueurs peuvent devenir membres de ces guildes et en assurer la présidence, qui leur rapportera 1 point de victoire.

Lors de la construction d'une maison ou d'une villa sur un point d'angle voisin autour d'une guilde de matières premières, on obtient immédiatement 1 point de guilde, qui sera indiqué sur le tableau des guildes. On peut aussi acheter des points de guildes en payant (à la banque) des matières premières spéciales. Par tour, on peut acheter jusqu'à 2 points de guilde par guilde pour 1 matière première – tout autre point de guilde supplémentaire dans la même guilde coûtera durant le même tour 2 matières premières.

En tant que novice, au début de la partie, on n'est membre d'aucune guilde. On devient membre d'une guilde en échange de 3 points de guilde, ce qui permet ensuite (également durant le même tour de jeu) d'échanger des matières premières spéciales de la guilde pour 3 contre 1 auprès de la banque. Mis à part cela, l'étendue disponible pour de nouvelles fondations s'étend également (voir plus bas).

Le premier membre d'une guilde en devient automatiquement président et obtient des points de victoire. La présidence change, quand un autre joueur possède davantage de points de guilde que le président actuel. Le président peut échanger les matières premières avec la banque pour 2 contre 1 comme dans un port – également déjà durant le tour dans lequel il devient président. Celui qui le premier obtient 9 points de guilde reste le président et ne pourra être remplacé.

C. Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit 5 maisons, 4 villas, 2 fondations de sa couleur, ainsi que 2 jetons "quittance" qu'il place face visible devant lui.

Les jetons "garde" et "Vetenari" (mains qui se serrent) sont mélangés et placés face cachée. On place les pions "assassin" et "parchemin" face visible, prêts à être utilisés. On place 4 pions assassins sur les 4 premières cases de la piste "assassins en liberté". Le voleur est placé sur la case "les ombres". Les cartes de développement, les cartes "pouvoir de chevalier le plus fort" et "la plus longue rue commerçante" du jeu de base ne seront pas utilisées.

D. Phase d'installation

En commençant par le premier joueur, chacun, dans le sens des aiguilles d'une montre, place une maison sur un point d'angle libre. Ensuite, on place une deuxième maison dans l'ordre inverse des joueurs. Après, encore une fois, on place une troisième maison en recommençant par le premier joueur. Chaque joueur obtient comme matières premières de départ les deux matières premières qui sont produites par la guilde dont sa troisième maison est voisine. Si cette maison se trouve sur un point d'angle qui n'est adjacent à aucune guilde produisant des matières premières, il peut prendre une matière première de son choix.

Seules les maisons sont placées (et non pas les fondations). Pour chaque maison, son possesseur peut obtenir les points de guilde correspondants selon les règles générales (voir plus haut le point B. Guildes).

E. Déroulement du jeu

Celui dont c'est le tour, jette ensuite les dés. Avant le lancer de dés, on ne peut qu'utiliser les parchemins pour modifier le résultat ultérieur des dés, ou jouer un jeton "garde", afin de

déplacer un voleur et le cas échéant, voler. Les jetons "garde" joués restent face visible devant le joueur. Le recours à un assassin n'est pas autorisé pendant cette phase.

I. Calcul des gains obtenus : distribution des matières premières, utilisations des cartes actions spéciales et capture des assassins.

1. Matières premières

Si aucun "7" n'est obtenu au lancer de dés, les matières premières correspondant aux jetons de guilde sont distribués comme d'ordinaire aux possesseurs des maisons (pour chacune, 1 matière première) et des villas adjacentes (pour chacune, 2 matières premières).

2. Actions spéciales

Finalement, on comptabilise les actions spéciales résolues auprès des autres guildes grâce au même chiffre obtenu au jet de dé, puis on comptabilise les installations publiques.

Attention : les actions spéciales n'ont lieu qu'une seule fois pour chaque villa, et non pas deux. Mais, même si les actions se déroulent séparément pour chaque immeuble, il est possible de bénéficier des avantages des guildes plusieurs fois de suite pour plusieurs bâtiments. Le cas échéant, les actions sont d'abord complètement résolues par le joueur dont c'est le tour, puis par les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

a) *Guilde des mendiants* : le joueur possédant le plus de cartes de matières premières retourne une carte face visible, la montre à tous, et la reprend. Pour chaque immeuble près de la guilde des mendiants, son possesseur reçoit de la banque une matière première de la sorte montrée.

b) *Guilde des alchimistes* : lorsqu'un 5 (Bibliothèque) est tiré, on peut échanger une carte de matière de première de son choix contre deux parchemins pour chaque bâtiment près de cette guilde. Quand un 10 (Laboratoire) est tiré, celui qui possède un bâtiment près de cette guilde obtient une matière première de son choix de la banque, parce que les alchimistes ont pu produire de l'or. Dans tous les cas, le laboratoire s'évapore et est recouvert avec un jeton feu et explosion jusqu'au prochain lancer d'un 5 ou 10 aux dés. Puis, ce jeton sera de nouveau écarté. Aussi longtemps que ce jeton se trouve sur le 10 (le laboratoire), le laboratoire ne produit aucune matière première, de même pour la bibliothèque. Le voleur ne peut être placé ni sur le laboratoire, ni sur le jeton feu et explosion.

c) *Palais du prince* : Pour tout bâtiment près du palais, son possesseur obtient dans la guilde de son choix un point de guilde. Lorsqu'il y a plusieurs bâtiments près du palais, il est possible de choisir plusieurs guildes différentes. Il n'est toutefois pas possible d'obtenir plus de 2 points de guildes par guilde dans le même tour pour chaque joueur. Les points de guilde du palais du prince sont distribués "en même temps", c'est-à-dire qu'il ne peut y avoir de changement dans la présidence de la guilde, lorsque après le comptage des points on obtient une égalité entre plusieurs joueurs.

d) *Université invisible* : les bâtiments adjacents produisent chacun un parchemin pour leurs propriétaires. Les parchemins peuvent être échangés pendant le tour de chacun contre des avantages :

Pour 2 parchemins, on obtient une matière première de son choix de la banque. Un jeton de développement face cachée coûte 4 parchemins. Avec 5 parchemins, on peut déterminer le résultat du lancer de dés au lieu de lancer les dés, mais on ne peut choisir cette possibilité qu'avant le lancer de dés. En échange de 6 ou 7 parchemins, on peut construire une maison ou respectivement, une villa, sans devoir payer les matières premières normalement nécessaires. Pour ce faire, il faut que les figurines de jeu concernées soient disponibles et que les conditions permettant de ne pas payer les matières premières nécessaires soient remplies.

A chaque tour, il n'est permis de n'effectuer que 2 des actions (même si différentes) susmentionnées.

e) *La guilde des voleurs, assassins, etc...* n'entraîne aucune action particulière. Voir le paragraphe "II. résultat de « 7 » au lancer de dés" pour le rôle de cette guilde.

3. Arrêter des assassins (uniquement par le joueur dont c'est le tour)

Lorsque le joueur dont c'est le tour de jouer a devant lui un jeton „garde" face visible et qu'il dépose un jeton „assassin" sur la piste „assassins en liberté" près du résultat obtenu au lancer de dés, le garde arrête cet assassin. Le jeton „assassin" est retiré de la case près du résultat du lancer de dés et avec le jeton „garde" rapporte un point de victoire au joueur. Le jeton „garde" est donc à présent utilisé et est recouvert par le jeton „assassin" posé devant le joueur.

II. „7" obtenu au lancer de dés

Lorsqu'un « 7 » est obtenu au lancer de dés, chaque joueur qui possède plus de 7 matières premières et qui ne peut présenter aucun jeton "quittance" face visible, doit se séparer de la moitié de ses matières premières à la banque. Les jetons "quittances" restent face visible chez les autres joueurs; de cette manière, on verra qu'ils n'ont pas été utilisés.

Le joueur dont c'est le tour de jeu peut décider de déplacer le voleur ou engager l'assassin. S'il ne veut ou ne peut effectuer ni l'un, ni l'autre, il peut y renoncer.

1. Déplacer le voleur

Celui qui possède une licence pour le brigandage (au moins 1 bâtiment près de la guilde des voleurs...) déplace le voleur sur un autre marqueur de score (mais ni "7", ni laboratoire). Ce marqueur est bloqué aussi longtemps que le voleur s'y trouve. Les résultats du lancer de dés inscrit sur le même hexagone et les autres résultats de même valeur ne sont pas influencés par le voleur. Enfin, le joueur tire une carte de matière première (face cachée) de la main d'un joueur qui se trouve sur l'hexagone sur lequel se trouve à présent le voleur, qui y possède un bâtiment et qui ne peut présenter aucun jeton "quittance". Si tous les joueurs concernés possèdent un jeton "quittance", le voleur ne peut rien voler.

Celui qui n'a pas de licence pour le brigandage ne peut que déplacer le voleur dans le quartier des "ombres", sans rien voler.

2. Engager l'assassin

Cette action est uniquement possible lorsque le joueur possède un bâtiment dans ses réserves, parce que l'assassin lui permet justement de pouvoir installer une maison sur le plateau de jeu.

Le joueur dont c'est le tour de jouer paie à la banque 2 matières premières différentes (pas de minerai) en guise de prime pour l'assassin (par exemple de la laine et du bois). Il dépose ensuite un pion "assassin" sur la case la plus élevée sur le piste "assassins en liberté".

C'est le lancer de dé qui va déterminer si l'assassin va réussir son coup ou non. Si le joueur obtient un « 5 » ou un « 6 », l'assassin a réussi son coup. Si c'est « 1 » qui est obtenu, le coup a échoué. Si c'est un « 2 », « 3 » ou « 4 » qui sort, la réussite dépend du nombre de bâtiments que possède le joueur auprès de la guilde des voleurs, assassins, etc. (voir le tableau de correspondance sur le plateau de jeu). En cas de réussite, l'assassin libère un tenancier de boutique (fictif, neutre) de son existence terrestre, et le joueur dont c'est le tour

"hélite" de celui-ci. C'est-à-dire qu'il peut installer une maison sur un terrain libre de son choix, sans se préoccuper des règles d'éloignement (voir ci-dessous la rubrique "fondations") et sans devoir payer des matières premières supplémentaires ni ériger des fondations.

En cas d'échec, les matières premières sont perdues sans contrepartie.

III. Suite du tour

Lorsque le joueur dont c'est le tour possède au moins un jeton "quittance" face visible, il doit maintenant en retourner un. Ensuite, il peut échanger et construire dans l'ordre de son choix. Les coûts de construction sont indiqués sur le plateau de jeu. Si le joueur n'a encore joué aucun jeton "garde" avant le lancer de dé, il peut encore en jouer un à présent et le cas échéant déplacer le voleur ou engager un assassin. Les règles décrites sous II.1. et II.2. restent identiques.

Il n'existe aucune règle spéciale pour les échanges. On peut échanger en principe chaque matière première avec la banque dans un rapport de 4 contre 1. Si l'on est membre ou président d'une guilde, le taux d'échange devient plus favorable (voir sous B. Guildes). Les joueurs peuvent aussi s'échanger des parchemins entre eux.

Les jetons de développement agissent comme des cartes de développement.

Avec un jeton "garde" on peut soit déplacer un voleur, soit engager un assassin (voir ci-dessus sous II.1. et II.2.)

Les jetons "Vetenari" (mains qui se serrent) agissent comme les cartes de points de victoire du jeu de base.

On peut toujours installer des fondations sur un terrain libre (point à l'angle) directement contigu à l'un de ses propres immeubles (maison ou villa). Pour chacune de ses affiliations à une guilde, le joueur peut éloigner le terrain à bâtir d'un point d'angle supplémentaire par rapport à son plus proche bâtiment. Ainsi, s'il est membre de 2 guildes, il peut employer un terrain éloigné de 3 arêtes. Cependant, les terrains intermédiaires ne devront pas être libres. Les fondations ne peuvent pas être détruites et restent à disposition, lorsqu'une maison doit y être construite.

On peut construire une maison en payant la matière première nécessaire et en remplacement des fondations.

On peut construire une villa en payant la matière première nécessaire et en remplacement d'une maison.

En fournissant une matière première de son choix, on peut retourner face visible ses deux jetons "quittance" et être protégé pendant deux tours du voleur (le nombre maximum de

cartes en main ne peut toutefois pas être augmenté et donc on ne pourra pas non plus voler soi-même si cette limite est atteinte).

F. Les grades des gardes

Celui qui, après avoir présenté 3 ou plus de jetons "gardes" devant lui, ne parvient pas à arrêter un assassin en liberté, peut être promu à un grade supérieur (facultatif). Pour ce faire, il doit abandonner 3 jetons (qui sont éliminés de la partie). Le premier qui effectue cette action devient capitaine et obtient 2 points de victoire. Tous les joueurs suivants peuvent encore devenir adjudants et obtiennent le cas échéant 1 point de victoire. Chaque joueur ne peut être promu qu'une seule fois pendant toute la partie.

G. Fin de la partie

Le joueur dont c'est le tour, qui obtient le premier 12 points de victoire, remporte la partie.

Merci à tous les testeurs, experts du disque-monde et pour les conseils et discussions à ce sujet : Heike Risthaus, Tom Sander, Volker Wichert, Heike Wienäber, Jan Plöger, Andreas Friedrich, Jürgen Schock, Wilfried Meinecke, Uwe Hilgert, Frank et Carola Plagge

Traduction française : Julie Tai, mars 2009