

MAESHOWE

par Lee Broderick



30 minutes de désespoir et de folie pour 1 à 2 rescapés Vikings

V1.1.0

LISTE DU MATÉRIEL



1x Plateau de jeu recto-verso



36x Cartes du jeu de base



4x Jetons Santé en bois (bleus)



4x Jetons Santé en bois (rouges)



18x Cartes d'extension



4x Jetons Nourriture en bois



7x Jetons passage



1x Jeton Jarl en bois

L'HISTOIRE

Selon la Saga des Orcadiens, le Jarl (Comte) Rögnvald Kali Kolsson s'introduisit dans la chambre funéraire de Maeshowe, dans les Orcades, en 1150 après J.-C. En 1153, le Jarl Harald Maddadsson s'y réfugia, ainsi qu'un groupe de ses hommes, durant une tempête de neige. Les sagas nous racontent que Rögnvald y découvrit des trésors et que deux des hommes d'Harald y devinrent fous. Lorsque les Victoriens ouvrirent la tombe en 1861, ils y trouvèrent des graffitis runiques démontrant que ces deux épisodes étaient basés sur des effractions réelles. Ce jeu combine les deux événements et vous fait incarner Harald et Rögnvald. Les Jarls Harald et Rögnvald débarquèrent dans les Orcades moins d'une heure auparavant, mais furent surpris par la soudaineté et la férocité de la tempête de neige.

Tandis qu'ils bravaient les éléments en titubant, courbant leur tête contre le vent, ils prirent soudain conscience d'une maison se dressant devant eux. Ils en firent le tour à la recherche d'une porte, mais n'en trouvèrent aucune. Désespérés par la perspective d'une mort due aux intempéries, ils grimpèrent sur le toit de la maison et utilisèrent leurs épées pour disjoindre les pierres couvrant le bâtiment. L'esprit préoccupé uniquement par la nécessité d'un abri, ils n'eurent aucune hésitation à plonger à travers le trou ainsi dégagé et tombèrent au sol, six mètres plus bas. Ils réalisèrent rapidement en tâtonnant dans les ténèbres qu'ils ne pourraient ressortir par où ils étaient entrés. Ils survivraient à la tempête, mais s'ils ne souhaitaient pas mourir dans cette prison, il leur faudrait se creuser une sortie à l'aide de leurs mains et leurs épées...



MISE EN PLACE

(Consultez la section "Coopératif à 2 joueurs" de ce livret de règles pour la mise en place pour 2 joueurs)

1. Placez le **plateau de jeu** devant vous, face 1 joueur visible.
2. Mélangez les 36 cartes du jeu de base et empilez-les face cachée. Elles constituent votre **pioche**.

Les 18 cartes d'extension sont scindées en 6 sets (Gloutonnerie/Grapiller, Effritement/Économie, Effroi/Espoir, Snober/Sacrifice, Précipitation/Promptitude, Ruine/Récupération). Ces sets sont ornés d'un petit symbole dans le coin inférieur droit et peuvent être mélangés dans la pioche à votre convenance. Il est recommandé de n'utiliser que les cartes du jeu de base pour votre première partie. Pour les prochaines parties, il est recommandé de n'utiliser qu'une des six extensions à la fois, mais il est possible de jouer avec plusieurs d'entre elles, voire toutes en même temps.

3. Placez les quatre jetons santé de la couleur de votre choix sur le plateau de jeu, en remplissant les quatre emplacements de la **piste de santé**. Votre santé maximale est de quatre en début de partie.
4. Placez un jeton nourriture sur le plateau de jeu, en remplissant l'emplacement le plus à gauche de la **piste de nourriture**. Votre nourriture maximale est de quatre pour toute la partie. Gardez le reste des jetons nourriture à portée.
5. Placez les **jetons passage** sur le plateau de jeu, en remplissant les emplacements vides de la gauche vers la droite. En fonction de la difficulté choisie, vous aurez besoin d'un nombre différent de jetons passage (3 = facile, 4 = moyenne, 5 = difficile. Davantage ? Bonne chance !). Remettez le reste des jetons passage dans la boîte. Vous ne pouvez jamais avoir plus de jetons passage sur le plateau de jeu que le nombre avec lequel vous avez débuté la partie.
6. Réservez de la place pour la **ligne de cartes**.
7. Réservez de la place pour la **défausse**.
8. Piochez les cinq premières cartes de la pioche. Il s'agit de votre **main** de départ.

Vous êtes désormais prêt à jouer.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Dans l'histoire réelle, il fallut trois jours à Harald pour s'échapper de Maeshowe. Vous disposez d'un peu moins de temps avant de succomber à l'affaiblissement, à la soif et à l'inanition.

- Chaque tour, vous *devez* jouer une carte et défausser une autre carte de votre main.
- Vous *pouvez* choisir dans quel ordre vous défaussez et jouez une carte.
- Lorsque vous jouez une carte, placez-la face visible devant vous à la droite de toute autre carte jouée, en vous assurant que toutes les cartes jouées auparavant restent visibles. Il s'agit de la ligne de cartes et y jouer une carte s'appelle jouer une carte sur la ligne.
- Lorsque vous jouez une carte sur la ligne, résolvez l'effet à la droite de l'icône  (le cas échéant).
- Lorsque vous défaussez une carte, placez-la face visible dans votre propre défausse.
- Lorsque vous défaussez une carte, résolvez l'effet à la droite de l'icône  (le cas échéant). Si un effet de carte vous force à placer une ou plusieurs cartes supplémentaires dans votre défausse depuis n'importe où, ne résolvez pas les effets  de ces cartes.
- Vous *pouvez* toujours jouer et défausser toute carte de votre main, même si elle n'a aucun effet.
- Après avoir joué et défaussé, piochez des cartes de la pioche jusqu'à avoir à nouveau cinq cartes en main. Si la pioche est vide ce faisant, vous ne pouvez compléter votre main à cinq cartes.
- Vérifiez à présent les icônes runiques des cartes de votre main. Si les cinq cartes disposent de la même icône runique dans les coins supérieurs ( ou ) , vous devenez fou (voir ci-dessous). Si vous avez moins de cinq cartes en main (ex : parce que la pioche est vide) vous ne pouvez pas devenir fou.
- Lorsque vous devenez fou, résolvez les étapes suivantes : défaussez les cartes de votre main. Mélangez la défausse dans la pioche afin de former une nouvelle pioche. Piochez une nouvelle main de 5 cartes. Perdez définitivement 1 point de santé en remettant le jeton santé le plus à droite de la piste de santé dans la boîte. Votre santé actuelle est réduite de 1. Votre santé maximale est réduite de 1 pour le reste de la partie. Note : même si toutes les cartes piochées disposent de la même icône, vous ne devenez pas fou une seconde fois.

FIN DE LA PARTIE

Si vous parvenez à retirer tous les jetons passage du plateau de jeu, vous gagnez immédiatement la partie. Pour ce faire, jouez consécutivement quatre cartes Creuser un passage, plusieurs fois.

Harald et Rögnvald ont réchappé vivants de la tombe et leurs noms perdureront à travers les Sagas.

Si vous ne pouvez pas jouer et défausser une carte lors de votre tour, ou que vous perdez votre dernier point de santé, vous perdez.

Harald et Rögnvald ont échoué à sortir de Maeshowe avant que de tomber à court de forces. Leurs os rejoindront ceux déjà présents et rendront un jour perplexes les

COOPÉRATIF À 2 JOUEURS

1. Placez le **plateau de jeu** devant vous, face 2 joueurs visible.
2. Préparez la **pioche** et mélangez-la comme d'habitude.
3. Distribuez cinq cartes à chaque joueur.
4. Chaque joueur choisit une couleur (rouge ou bleue). Placez trois jetons santé de chaque sur le plateau de jeu en remplissant les emplacements 1 à 3 de chaque **piste de santé** de la couleur correspondante. Votre santé maximale est de quatre chacun au début de la partie. Gardez le quatrième jeton santé à portée.
5. Placez 1 jeton nourriture sur le premier emplacement de la **piste de nourriture** commune. Votre quantité maximale de nourriture commune est de quatre pour toute la partie. Gardez le reste des jetons nourriture à portée.
6. Placez les **jetons passage** sur le plateau de jeu en appliquant les règles générales de mise en place. Le niveau de difficulté est ajusté au mode 2 joueurs (4 = Facile, 5 = Moyen, 6 = Difficile, 7 = Absurde).
7. Choisissez un joueur pour être le premier joueur. Il reçoit le **Jeton Jarl**.

La partie se déroule tel que décrit dans les règles pour le joueur solo, chaque joueur effectuant son tour en jouant et en défaussant une carte. Les ajustement suivants s'appliquent à la partie coopérative à 2 joueurs:

- Chaque joueur joue ses cartes sur la même ligne, mais chaque joueur dispose de sa **propre défausse**.
- Si un joueur est en possession du Jeton Jarl, il *peut* choisir de passer le jeton à l'autre joueur au lieu de jouer et de défausser des cartes durant son tour.
- Si l'un ou l'autre des joueurs ne peut jouer et défausser de carte durant son tour ou perd son dernier jeton vie, les deux joueurs perdent la partie.

VARIANTES

VARIANTES SOLO/COOPÉRATIVES À 2 JOUEURS

Les joueurs peuvent choisir d'utiliser l'une ou plusieurs des règles de mise en place suivantes pour modifier leur partie. Chaque règle de mise en place est associée à un set d'extension spécifique. Il est recommandé de n'utiliser qu'une de ces mises en place alternatives - celle associée au set d'extension utilisé.

- Après avoir mélangé la pioche mais avant de piocher votre main de départ, placez les 5 premières cartes de la pioche dans votre défausse (Effritement/Économie).
- Débutez la partie avec 3 points de vie et 3 points de nourriture si vous jouez solo et 2 points de vie chacun et 3 points de nourriture si vous jouez une partie coopérative à 2 joueurs (Gloutonnerie/Grappiller).
- Débutez la partie avec 1 jeton passage supplémentaire (maximum 7) (Effroi/Espoir).

VARIANTE COOPÉRATIVE À 2 JOUEURS "PEUR DU NOIR"

Dans cette variante, les joueurs ne sont pas autorisés à parler de ou à communiquer au sujet de l'état actuel du jeu ou des cartes de leur main. Le Jeton Jarl n'est pas non plus utilisé.

Durant son tour, les joueurs *peuvent* choisir de ne pas défausser de carte, mais de passer à la place une carte de leur main à l'autre joueur. Ce joueur *doit* immédiatement défausser une carte de sa main pour faire retomber le nombre de cartes de sa main à 5. Le joueur recevant la carte *peut* défausser la carte qu'il vient de recevoir.

EFFETS DES CARTES



DÉCOUVRIR UN TRÉSOR

Jouée sur la ligne, perdez deux points de santé.

Défaussée, perdez un point de santé

Quelque chose brille dans l'obscurité. De l'or. Et si vous étiez le seul à en sortir vivant ? Tout le trésor serait alors pour vous. Laissez-le s'épuiser à creuser, vous agirez ensuite.



MANGER

Jouée sur la ligne, vous pouvez choisir de perdre autant de nourriture que vous voulez et de gagner un point de santé pour chaque nourriture perdue de cette manière.

Un petit morceau vous ragaillardit.



CREUSER UN PASSAGE

Lorsque vous jouez la quatrième carte Creuser un passage consécutive (sans autre type de carte entre les quatre), vous devez retirer le jeton passage le plus à gauche (deux si les quatre cartes ont la même icône runique) du plateau de jeu. Une fois qu'un set a été utilisé pour retirer des jetons passage une fois, ces 4 cartes ne comptent pas pour de futurs sets.



OIE

Jouée sur la ligne, gagnez une nourriture.

Vous ne sauriez dire s'il s'agit de la bénédiction de Frig ou d'un animal épuisé tentant d'échapper à la même tempête que vous. Quelle qu'en soit la raison, une oie vole jusqu'à Maesowe à travers le trou que vous avez creusé dans le toit.



EFFONDREMENT DE PASSAGE

Jouée sur la ligne, perdez deux points de santé et remplacez deux jetons passage sur le plateau de jeu sans dépasser le maximum choisi au début de la partie.

Défaussée, perdez un point de santé.



CORBEAU

Jouée sur la ligne, gagnez deux points de santé.

Un corbeau vole dans Maeshowe à travers le trou que vous avez creusé dans le toit. Savoir qu'Odin veille sur vous vous reconforte.



À COURT DE NOURRITURE

Jouée sur la ligne, perdez toute votre nourriture.

Défaussée, perdez un point de santé.

Vous n'étiez pas préparé pour cette épreuve. Vous avez fait durer le dernier morceau autant que possible, mais tout est désormais consommé.



SOMMEIL

Jouée sur la ligne, gagnez un point de santé.

Reposé, vous êtes prêt à retourner travailler.

EFFETS DES CARTES D'EXTENSION



EFFROI

Jouée sur la ligne, devenez fou.

Défaussée, perdez un point de santé et un point de nourriture.

Cette carte compte comme  et  lorsque vous vérifiez si vous devenez fou après avoir complété votre main.



ESPOIR

Jouée sur la ligne, Espoir compte comme une carte Creuser un passage du type runique de votre choix.

Défaussée, regardez les deux premières cartes de la pioche. Pour chaque carte, vous *pouvez* choisir de la piocher. Pour chaque carte, vous *pouvez* choisir de la remettre sur le dessus de la pioche. Si vous remettez les deux cartes sur le dessus vous *pouvez* choisir leur ordre. Cette carte ne possède aucune icône runique et ne compte par conséquent jamais lorsque vous vérifiez si vous devenez fou.



GLOUTTONNERIE

Jouée sur la ligne, perdez deux points de santé.

Défaussée, perdez toute votre nourriture. Vous *devez* avoir au moins une nourriture pour défausser cette carte.



GRAPILLER

Jouée sur la ligne, dépensez autant de nourriture que vous le souhaitez, puis mélangez dans la pioche deux fois cette quantité de cartes de votre choix depuis une défausse.

Défaussée, gagnez une nourriture.



EFFRITEMENT

Jouée sur la ligne, placez les cinq premières cartes de la pioche dans votre défausse.

Défaussée, placez toutes les cartes de votre main dans votre défausse. Ne résolvez pas les effets de défausse de ces cartes.



ÉCONOMIE

Jouée sur la ligne, vous *pouvez* reprendre une autre carte de votre choix dans votre main depuis la ligne.

Défaussée, vous *pouvez* reprendre une autre carte de votre choix dans votre main depuis la défausse de votre choix.



SNOBER

Jouée sur la ligne, cherchez une carte Corbeau ou Oie dans la pioche, ou ensuite dans les défausses. Placez la première carte que vous trouvez au début de la ligne. Mélangez ensuite la pioche.

Défaussée, piochez les deux premières cartes de la pioche et ajoutez-les au début de la ligne. Résolez ensuite les effets "jouée sur la ligne" de ces deux cartes.



SACRIFIKE

Jouée sur la ligne à côté d'une carte Oie, vous *pouvez* perdre une nourriture pour déplacer deux cartes de votre choix dans votre défausse depuis la ligne, puis mélanger votre défausse. Si les icônes runiques des cartes Sacrifice et Oie correspondent, vous *pouvez* perdre une nourriture pour déplacer quatre cartes de votre choix dans votre défausse depuis la ligne puis mélanger votre défausse OU déplacer deux cartes de votre choix dans la pioche depuis la ligne puis mélanger la pioche.



PROMPTITUDE

Jouée sur la ligne, perdez une nourriture. Vous devez posséder au moins une nourriture pour jouer cette carte. Réarrangez les cartes de la ligne dans l'ordre de votre choix. Si la ligne se termine désormais par quatre cartes Creuser un passage, appliquez leur effet comme si elles venaient d'être jouées sur la ligne.

Défaussée, perdez deux points de santé OU ajoutez un jeton passage.
Cette carte compte comme  et  lorsque vous vérifiez si vous devenez fou après avoir complété votre main.



PRÉCIPITATION

Jouée sur la ligne, perdez une nourriture. Vous devez posséder au moins une nourriture pour jouer cette carte. Si vous avez trois cartes Creuser un passage ou plus en main au début de votre tour, vous devez jouer cette carte.

Défaussée, perdez un point de santé.
Cette carte ne possède aucune icône runique et ne compte par conséquent jamais lorsque vous vérifiez si vous devenez fou.



RUINE

Si vous avez Ruine et Récupération ensemble dans votre main au début de votre tour, vous devez les défausser toutes les deux et vous perdez un point de santé.

Défaussée, perdez un point de santé.



RÉCUPÉRATION

Tant que Récupération est dans votre main, vous pouvez perdre un point de santé pour jouer la carte du dessus de la défausse de votre choix sur la ligne au lieu d'une carte de votre main.

CONSEILS & ASTUCES

- Si vous deviez jouer la carte Effroi avant de défausser une carte pour la manche, résolvez toutes les actions "devenez fou", continuez la manche normalement en défaussant une carte, puis piochez jusqu'à avoir cinq cartes en main et vérifiez si vous devenez fou à nouveau. Vous pouvez potentiellement devenir fou deux fois d'affilée de cette manière.

Il fait sombre, ici. Et c'est étroit. Vous pouvez entendre les hurlements du vent à l'extérieur, ainsi que le fracas des vagues. Ce sont bien le vent qui hurle et les vagues qui se fracassent, n'est-ce pas ? Qu'en est-il de votre ami ? Vous aide-t-il réellement, ou ne se préoccupe-t-il que de lui-même ? Vous devriez peut-être commencer par faire quelque chose à son sujet... Quel est ce bruit ? Il serait peut-être plus sûr de s'asseoir dans le coin...

CRÉDITS

Design:	Lee G. Broderick
Développement:	Nikolas Lundström Patrakka
Illustrations:	Lars Munck et Matthias Catrein
Conception Graphique:	Marco Dirscherl
Traducteurs:	Thorsten Laube (Allemand), Dario Villaccio (Italien) Albin Chevrel (Français), Ruymán Peraza Romero (Espagnol) Tomasz Waldowski (Polonais), Wim Van Moer (Néerlandais) Jiing Lin (Mandarin)
Producteur:	Ren Multamäki

Remerciements spéciaux à:

Jalmari Doan-Ruokojärvi, Mario Engel, tous les testeurs et les suspects habituels.

CONTEXTE

Personne ne connaît la signification de "Maes," mais "Howe" est un dérivé d'un mot Norrois signifiant tertre ou cairn. Les Vikings nous ont donc laissé le nom par lequel nous avons fini par connaître Maeshowe aujourd'hui, et ils savaient clairement de quoi il s'agissait. Ce dont ils étaient incertain était son ancienneté. Certaines sagas suggèrent qu'il fut construit par les disciples de Ragnarr Loðbrók, bien que certains de leurs contemporains sussent qu'il était plus ancien encore, comme nous le verrons dans un instant.

Maeshowe est, en fait, un cairn néolithique, semblable aux autres connus à travers les Îles Britanniques, en particulier la Grande-Bretagne et l'Irlande. Son histoire débute par un petit tertre sur la plaine costale proche du Loch de Harray. Le tertre fut nivelé et recouvert d'une fine couche d'argile afin de créer un sol, sur lequel une maison fut bâtie. C'est cinq mille ans dans le passé que le monument que nous pouvons voir aujourd'hui fut érigé.

Une large pierre se dresse dans chaque coin de la chambre de Maeshowe. Un coup d'oeil rapide pourrait laisser croire qu'elles font partie intégrante de la structure, mais il n'en est rien. Elles peuvent avoir été retirées d'un cercle de pierre avoisinant, suggérant une signification symbolique. En fait, la maçonnerie de Maeshowe est aussi impressionnante que sa taille et son architecture - des travaux récents suggèrent que les pierres plates et égales ainsi que les joints parfaits renvoient le son aussi bien que n'importe quelle structure moderne conçue pour l'acoustique, et des signes indiquent que certaines zones peuvent avoir été peintes. Ceux que cela intéresse peuvent imaginer de puissants rituels shamanes impliquant sons, lumières et couleurs s'y dérouler.

Le monticule se dresse du haut de ses sept mètres. Un long passage de neuf mètres de longueur, aligné sur le coucher de soleil de milieu d'hiver, mène à une chambre centrale carrée mesurant presque 4,5 mètres en diagonale et haute d'autant. Le passage ne fait que 1,4 mètres de haut, forçant à se baisser pour entrer dans la tombe. Car c'est bien d'une tombe dont il s'agit. Les chambres funéraires étaient des lieux de repos communaux où les os de certains individus peuvent avoir été regroupés et triés, jouant un rôle dans la vie des vivants.

Un cromlech, talus circulaire entourant un fossé intérieur ajouté par les Vikings, entoure le tertre de Maeshowe. Le monument est mentionné à maintes reprises dans les sagas en tant que point de repère majeur, mais deux histoires sortent du lot.

En 1150 après J.-C., le Jarl Rögnvald Kali Kelsson partit en croisade à Jérusalem. Avant son départ, ses hommes et lui s'introduisirent dans Maeshowe et y trouvèrent des trésors, qu'ils entérèrent à proximité pour les récupérer à leur retour. En 1153 après J.-C., le Jarl Harald Maddadsson menait un groupe de ses hommes depuis Stromness jusqu'à Firth, lorsqu'une violente tempête de neige souffla soudainement et les força à y trouver refuge. Piégés à l'intérieur, les sagas racontent comment deux de ses hommes devinrent fous et comment ils durent sortir en creusant, étant entré par le toit, bien au-dessus.

La structure fut d'abord mise à jour dans les temps modernes par l'antiquaire Victorien James Farrer, en 1861 après J.-C. Il trouva la tombe vide, mais avec des preuves explicites qu'il n'était pas le premier à y pénétrer depuis le Néolithique. Sur les murs de la chambre de Maeshowe est inscrite la plus large collection de graffitis runiques en dehors de la Scandinavie, côte à côte avec des représentations abstraites et picturales. Parmi elles, "Ce tertre fut érigé avant Ragnarr Lothbrock" suggère une certaine conscience de son grand âge, tel que suggéré au début de ces notes. Le caractère proto-historique et semi-mystique des sagas s'y illustre également clairement. Que penser alors des deux histoires mentionnées ci-dessus ? Un autre graffiti nous dit:

"Des Croisés ont pénétré dans Maeshowe. Lif le cuisinier du jarl a creusé ces runes. Au Nord-Est un grand trésor est dissimulé. Il y a bien longtemps qu'un trésor fut caché ici. Heureux celui qui trouvera ce grand trésor. Seul Haakon retira un trésor de ce tertre."



SYMBLES

- | | |
|---|--|
|  Effet lorsque jouée sur la ligne. |  Icône runique rouge. |
|  Effet lorsque défaussée. |  Icône runique bleue. |
|  Ajoutez un jeton passage. |  Joker (icône runique de n'importe quelle couleur). |
|  Retirez un jeton passage. |  Défausse. |
|  Gagnez un point de santé. |  Pioche. |
|  Perdez un point de santé. |  Main. |
|  Gagnez une nourriture. |  Ligne de cartes. |
|  Perdez de la nourriture. |  Vérifiez le nombre de cartes
Creuser un passage consécutives dans la ligne. |
|  Tout. |  Devenez fou. |
|  Mélangez. |  Cherchez. |
|  Jouez au début de la ligne. |  Jouez à la fin de la ligne (contre une carte Oie). |
|  Réarrangez la ligne. | |



Mélangez des cartes d'une défausse dans la pioche.



Placez des cartes d'une défausse dans votre main.



Placez des cartes de votre main dans votre défausse.



Placez les cartes du dessus de la pioche dans votre défausse.



Regardez les cartes du dessus de la pioche. Pour chacune d'entre elles, choisissez de la placer dans votre défausse ou de la remettre au-dessus de la pioche (vous pouvez remettre les deux cartes sur la pioche dans l'ordre de votre choix).