

Mac Robber

Un jeu par Ralf Burkert pour 3-5 joueurs

Les Highlands - large, pays rude et braves, qui peuvent lancer des pierres et des troncs d'arbres entiers. Il ne fait aucun doute que nous sommes en Ecosse, où chaque clan a besoin non seulement de fière forteresse inébranlable, mais aussi de la plus grosse vache trouvée sur les terres de leurs voisins. Dans la lutte pour le statut et le prestige, personne n'est épargné.

Matériel de jeu

- 67 cartes - avec des nombres de 1 à 4 utiliser ces pour mener les raids



- 5 plateaux clan - montrant la cour et les domaines de chaque joueur



Zone des domaines (de 2 à 6)

Zone de la cour 3 emplacements; guerrier (jaune), joueur de cornemuse (bleu), moine (vert)

Domaines: Chaque joueur commence avec deux domaines et peut, en acquérir jusqu'à 4 de plus.

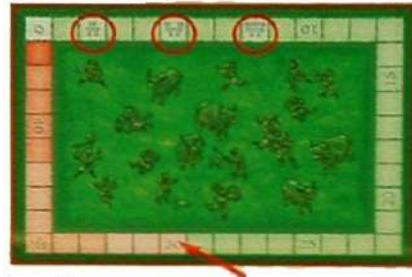
La cour d'un joueur comprend des lieux de ses guerriers (jaune), joueurs de cornemuse (bleu), et les moines (en vert).

- 5 tuiles d'armes du clan - pour le suivi des points de victoire



- 1 plateau de jeu - montrant la piste de score le long du bord extérieur

Il y a différentes positions de départ indiqué en fonction du nombre de joueurs (encerclé ici en rouge)



Zone rouge: Lorsqu'au moins un joueur atteint cette zone, le jeu peut se terminer.

- 25 tuiles domaines - marqué sur le dos avec les numéros 30 à 42



- 86 cubes d'action - (29 jaunes, 27 bleues, 20 vertes, 10 rouges)

- 1 sac pour les cubes

- Un marqueurs premier joueur



- 5 cartes aide de jeux

- 1 marqueur « grand clan »

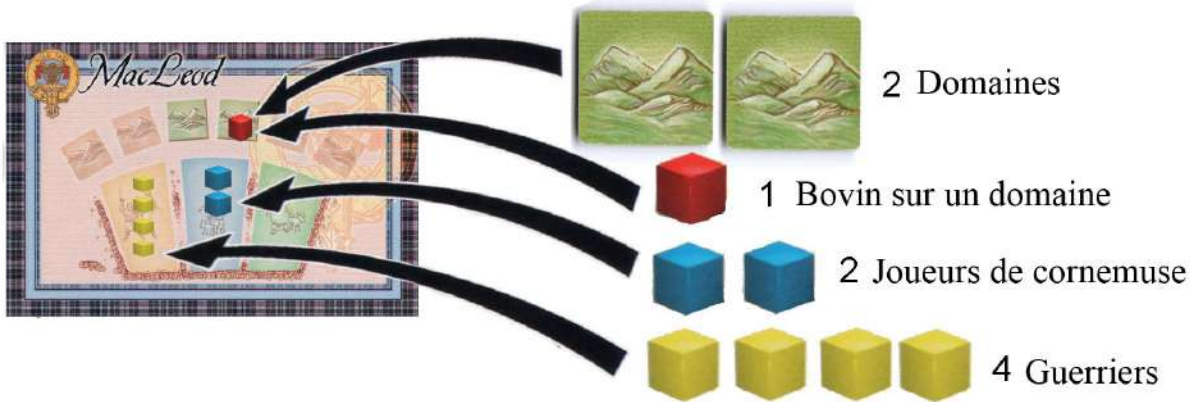


But du jeu

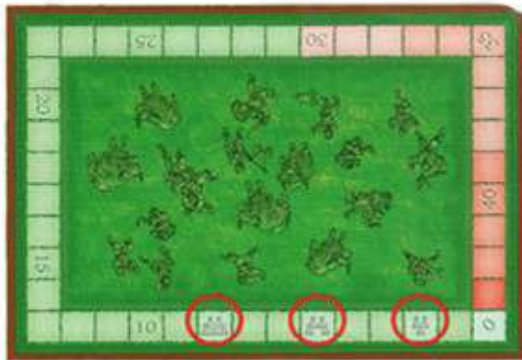
Il faut devenir le plus puissant chef de clan et de développer davantage la propriété de la famille. Ceci peut être réalisé rapidement grâce à l'acquisition de propriétés, châteaux, et le bétail. Mais personne n'est à l'abri des incursions des autres clans, car il y a un dicton dans les Highlands,. «Il ne peut y avoir qu'un seul».

Mise en place

Chaque joueur reçoit la tuile du clan de son choix et les lieux quatre guerriers (cubes jaunes) et 2 joueurs de cornemuse (cubes bleus) sur les espaces appropriés dans sa cour. Chaque joueur reçoit également 1 marqueur bovin (cube rouge) qui est placé sur l'un de ses deux domaines (les deux successions de départ sont déjà colorés en vert sur le carrelage du clan de chaque joueur).



Le plateau de jeu est posé au milieu de la table. les tuiles clan sont placées selon le nombre de joueurs,
 avec 5 joueurs, chacun commence avec 8 points
 avec 4 joueurs, chacun commence avec 5 points
 avec 3 joueurs, chacun commence avec 2 points



Les tuiles domaines sont bien mélangés avec le côté numéro et placé dans le milieu du plateau.

Avec 4 joueurs, 4 cubes jaunes et 2 bleus sont mis de côté et hors du jeu,

avec 3 joueurs, 8 cubes jaunes et 4 cubes bleus sont mis de côté.

Tous les cubes restants sont placés dans le sac.

Les cartes sont mélangées et chacun reçoit 4 cartes face cachée que leur main de départ. Le reste des cartes sont placées comme une pioche face cachée.

Déroulement du jeu

Le tour d'un joueur se compose des 3 phases suivantes:

Phase 1: tirage des cubes d'action

Phase 2: Choisir et exécuter l'action (s)

Phase 3: Raid ou échanger des cartes

Un joueur reçoit le marqueur de début-joueur.



Plusieurs tours sont joués dans le sens horaire.

Après que chaque joueur a eu son tour, on procède a un décompte des points et on change le premier joueur

Phase 1: les cubes d'action tirage

Le joueur actif pioche 6 cubes du sac. Ces cubes forment ses actions possibles.

Phase 2: Choisir et exécuter l'action (s)

Le joueur actif choisit - basée sur ses cubes disponible - une ou deux actions

8 Actions possible :

- Bovins
- Château
- Monastère
- Joueur de cornemuse
- Barde
- Moine
- Guerrier
- Domaine

. Les règles suivantes s'appliquent:

- Pour ses actions, il peut utiliser au maximum 4 de ses 6 cubes.
- Il ne peut pas exécuter la même action plusieurs fois par tour.
 - Si il choisit le «barde» d'action, il ne peut pas exécuter une deuxième action.
- Le dernier joueur dans le tour peut exécuter une seule action.

Remarque: le dernier joueur peu faire l'action barde.

Les cubes utilisés pour ses actions sont placées, selon l'action, sur une de ses terres inoccupées, dans sa cour, ou dans le sac.

Une fois que le joueur a exécuté toutes ses actions, tous les cubes inutilisés sont placés dans le sac.

Dans les règles suivantes, toutes les actions possibles sont présentés avec les combinaisons de couleur correspondante.

Des bovins

1 cube d'action rouge (1 bovin) est placé sur l'une de vos propriétés inoccupées. Si vous n'avez pas de propriétés inoccupées, vous ne pouvez pas choisir cette action.



Château

2 cubes d'action bleu (1 Château) sont placés sur de votre succession inoccupé. Si vous n'avez pas de propriétés inoccupées, vous ne pouvez pas choisir cette action



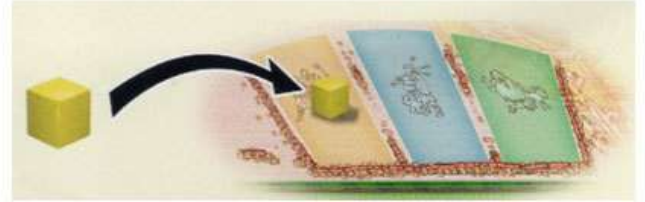
Monastère

3 cubes d'action vert (1 monastère) sont placés sur de votre succession inoccupé. Si vous n'avez pas de propriétés inoccupées, vous ne pouvez pas choisir cette action.



Guerrier

1 cube d'action carton jaune (1 guerrier) est placé dans votre cour sur l'espace jaune. Il n'ya pas de limite supérieure au nombre de cubes jaunes que vous pouvez avoir mais on ne peu pas en avoir en dessous de 3. Pour chaque guerrier que vous avez dans le jeu, vous obtenez une carte dans votre main (c'est à dire la taille de votre main est égal au nombre de guerriers que vous avez dans le jeu). Lorsque le nombre de vos modifications guerriers, le nombre de cartes dans votre main change immédiatement, ainsi, vous piocher ou défausser des cartes que vous avez exactement autant que le nombre de guerriers que vous avez dans le jeu.



Joueur de cornemuse

1 cube d'action bleu (ici. une cornemuse) est placé dans votre cour sur l'espace bleu. Il n'ya aucune limite au nombre de cubes bleus vous pouvez avoir. Un joueur de cornemuse permet d'améliorer la force de combat du raid.



Moines

1 ou 2 cubes d'action vert (moines) sont placés dans votre cour sur l'espace vert. Il n'ya aucune limite au nombre de cubes verts que vous pouvez avoir . Que vous placez 1 ou 2 moines, il compte comme une action unique.



Barde

1 cube d'action bleues de votre écran (ici: barde) est remis dans le sac. Vous êtes maintenant autorisé à supprimer jusqu'à 2 cubes - de couleurs différentes - de la cour d'un autre joueur. 1 cube est remplacé dans le sac, l'autre est placé dans l'espace correspondant dans votre cour.

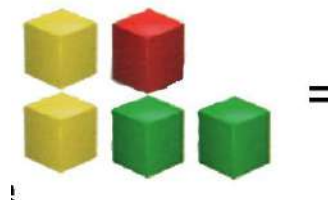
Remarque: Chaque joueur doit toujours avoir au moins trois guerriers (les cubes jaunes). Un barde ne peut pas violer cette limite lors de la prise des cubes à partir d'un autre joueur.

Remarque: Le barde est le seul moyen autre que le Raid pour attaquer un autre joueur.



Domaine

Soit 1 jaune et 1 cube d'action rouge ou jaune, 1 et 2 cubes d'action verts sont défaussé dans le sac. Contrairement aux autres actions, vous pouvez aussi prendre des cubes à partir de votre **cour** pour répondre aux exigences de cette action.



Phase 3: Raid ou échanger des cartes

Le joueur actif peut maintenant mener un raid contre un autre joueur, qui doit alors se défendre ou échanger des cartes de sa main.

Effectuer un raid

- Chaque attaque se compose de 3 rounds de combat.

- À chaque tour, l'attaquant joue en premier une carte de sa main face cachée. alors placer immédiatement un de ses joueurs de cornemuse sur la carte. Un de cornemuse augmente la valeur de la carte de un. (Seulement 1 joueur de cornemuse peut être joué sur une carte.)

- Ensuite, le défenseur joue une carte, dont la valeur, il peut également augmenter en ajoutant un cornemuseur de sa cour.

- les deux révèlent leur cartes. On additionne la valeur de la carte et le joueur cornemuse (valeur =1)

La valeur le plus élevée remporte cette manche du combat. Dans le cas d'une égalité, ce cycle se termine sans vainqueur indécis. Toute cornemuseurs joué retournés le sac et les cartes jouées dans ce round de combat sont placés sur la pile de défausse.

- Le joueur qui remporte le plus de rounds de combat remporte le raid.

Effets d'un raid

- Si l'attaquant gagne, il marque **1 point de victoire** et il peut enlever un château ou un monastère de l'un des domaines du défenseur ou il peut voler un bovin. Si l'attaquant n'a pas de domaine inoccupé, il place le bétail dans le sac (comme le château ou le monastère). Si le défenseur n'avait pas de châteaux, de monastères, ou de bovins, l'attaquant obtient **2 points de victoire**.

- Si le défenseur gagne, il marque 2 points victoire et l'attaquant perd 1 point de victoire.

- En cas d'égalité sur les trois round, l'attaquant marque 1 points victoires seulement.

- Ensuite, les deux joueurs recharge leurs mains ils piochent 5 cartes et en jettent 2.

L'échange de cartes

Si le joueur actif choisit de ne pas mener un raid, il peut éliminer jusqu'à trois de ses cartes et en tirer en les remplacements de la pioche.

Le joueur a maintenant terminé son tour et c'est au joueur suivant dans le sens horaire. Une fois que chaque joueur a eu son tour, le tour se termine et ont effectue le décompte et le changement de premier-joueur.



Il peut
jouer

de

sont

Décompte et le changement de premier-joueur

Si tous les joueurs ont effectué leur tour on procède au décompte.

Durant le décompte, les cubes sur les tuiles du joueur sont comptés:

Cubes jaunes

Le joueur avec plus de cubes jaunes obtient le marqueur "le plus grand clan".

S'il y a une égalité pour la plupart des cubes jaunes, le joueur avec le plus grand nombre de cubes dans sa cour reçoit le marqueur. S'il y a toujours égalité, le marqueur reste avec le titulaire actuel, même s'il n'est pas l'un des joueurs à égalité.

Le joueur avec le "le plus grand clan" peut dans la Phase 1: échanger tout ou partie de ses cubes tirés vers le sac et en prendra nouveau un nombre égal. Il ne peut le faire qu'une fois.

Cubes vert

Le joueur avec plus de cubes verts obtient 3 points de victoire, le deuxième joueur avec le plus de cube vert obtient 2 points de victoire. En cas d'égalité, les joueurs à égalité obtenez 1 point de victoire chacun.

Exemple: Si plus d'un joueur a la plupart des cubes verts, tous les joueurs à égalité reçoivent chacun 1 point de victoire. Dans ce cas, aucun point n'est attribué pour le

Changer de premier joueur

Une fois que tous les points de victoire ont été enregistrés sur la piste de score, un domaine sur le plateau central est retourné. Le nombre inscrit dessus peut mettre fin à la partie.

Si le jeu ne se termine pas, le marqueur de premier joueur est passé à gauche et le prochain tour commence .

Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de deux façons:

- un joueur a atteint la zone rouge de la piste de score, la tuile domaine est tiré et le numéro sur le dos est révélé. Si le nombre est égal ou inférieur au total de points de victoire du joueur dans la zone rouge, le jeu se termine immédiatement. Le joueur avec le plus de points de victoire gagne. Dans le cas d'une égalité, il y a une victoire partagée.

- Si, sur le tour d'un joueur , il n'y a pas assez de cubes dans le sac, le jeu se termine immédiatement. Le joueur avec le plus de points de victoire gagne. Dans le cas d'une égalité, il y a une victoire partagée.

deuxième joueur.

S'il ya un seul joueur avec les cubes verts, mais plus d'un à égalité au deuxième rang-, la première obtient trois points de victoire, et tous les joueurs à égalité au deuxième rang reçoivent chacun 1 point de victoire.

Cubes rouges

Chaque joueur reçoit 1 point de victoire pour chacun de ses cubes bétail. Le joueur avec le plus cubes rouges obtient 2 points de victoire supplémentaires. En cas d'égalité, personne ne reçoit les points de victoire supplémentaires.

Cubes bleus

Chaque joueur compte le nombre de cubes bleus, il a dans sa cour et les domaines. **Chaque joueurs soustrais ce nombre au nombre de bovins (cube rouge)du joueur qui en possède le plus.** Si la différence est positive, le joueur marque un nombre de points de victoire. Si la différence est nulle ou négative, le joueur ne reçoit pas de points de victoire pour ses cubes bleus.

Wertung	Scoring
Marquage	Waardering
	1.
	1.) + 3 P. 2.) + 2 P.
	1 P. / 1.) + 2 P.
	- = x P.
P. = Punkte / points / points / Punten	

Übersicht	Summary
Sommaire	Samenvatting
	Rind, Cattle, Bovin, Rund
	Burg, Castle, Château-fort, Kasteel
	Kloster, Monastery, Monastère, Klooster
	Dudelsackspieler, Piper, J. de cornemuse, Doedelzaksp.
	Barde, Bard, Barde, Bard
	Krieger, Warrior, Guerrier, Krijger
	Mönch, Monk, Moine, Monnik
	Ländereien, Estates, Domaines, Landgoederen

Variante possible

Les cartes de combat 1 et 2 ainsi que les châteaux et monastère sont moins utilisés donc pour les rendre plus attrayant voici quelque modification :

- 1) L'action à la cours peu être joué deux fois.
- 2) Le système de combat est différent avec des pouvoirs sur les cartes joué :

Le château :

- pour 1 château le joueur peut mettre un guerrier supplémentaire sur sa carte de combat en attaque. le guerrier compte comme un joueur de cornemuse mais l'attaquant doit perdre une carte de sa main.
- pour 2 châteaux le joueur obtient un bonus de +1 pour chaque round de combat en défense uniquement.

Les cartes :

- La carte de valeur 1 : joué pendant un combat ; il marque les points du round où il est joué et la carte est gardée pour le round suivant. il s'additionnera à la carte et les joueurs de cornemuse du 2ème round. Si au deuxième round un autre 1 est joué il s'additionne au précédent pour la valeur du round en cours puis les cartes sont gardées pour le round suivant et additionnées à la carte et les joueurs de cornemuse du 3ème round. Si au 1^{er} round on joue un 1 et qu'au 2ème round on joue un 2, 3 ou 4 la carte 1 du premier round est additionnée pour le 2ème round mais elle est défaussée pour le 3ème round. Un 1 n'a pas d'intérêt à être joué au dernier round.
- La carte de valeur 2 : joué pendant un combat permet de tuer un guerrier ennemi. L'adversaire doit se défausser immédiatement d'une carte et d'un guerrier.
- La carte de valeur 4 : elle ne peut être jouée que si vous avez au moins 4 guerriers dans la cours. Si elle est quand même jouée elle a une valeur de 2.

3) Combat :

Il est un peu différent pour le compte du vainqueur.

Le vainqueur est toujours celui qui gagne le plus de rounds ;

- En cas d'égalité de rounds l'attaquant gagne.
- Si le défenseur gagne il marque 2 pv et l'attaquant en perd 1pv.
- Si l'attaquant gagne ; il gagne un point de victoire et on calcule pour chaque round la différence de points attaquant – défenseur et on additionne le tout.

Il obtient des points « de bataille » à dépenser entièrement selon le tableau ci-dessous :

Si le résultat est négatif ou nul: le défenseur c'est bien défendu et l'attaquant obtient le minimum soit 1 point de bataille.

La différence est positive de 1 ou 2, il reçoit 2 points de bataille.

Pour une différence de 3, 3 points de bataille.

Pour 4 ou plus, 4 points de bataille.

Puis il les dépense comme suit chaque dépense ne peut être faite qu'une seule fois :

Point de bataille	gain
1	1 moine
1	1pv
2	2pv
3	3pv
2	1 bovin
2	1 château
3	2 châteaux
3	1 monastère