

DIE
JAGD NACH DEM GRAL



REGLES

La quête du Graal

Les initiés ont attendu ce jour pendant des siècles, et maintenant que le Graal est apparu, ils sont bien préparés. Suivant un plan ancestral, le Graal sera rapporté à l'endroit indiqué. Mais les autres initiés ont-ils le même but que vous ? A qui pouvez-vous faire confiance ?

Les Assassins, les Templiers, les Rosicruciens et les Illuminés démarrent la quête du Graal. Les personnages sur le plateau de jeu n'appartiennent à personne, chaque joueur peut déplacer chacun d'eux. Pendant la partie, cependant, chaque joueur peut essayer de gagner le contrôle des personnages en exerçant secrètement de l'influence sur eux. Le gagnant de la partie n'est pas celui qui rapporte le Graal à la maison mais celui qui contrôle le porteur du Graal : en d'autres termes, celui qui s'avère avoir l'influence la plus élevée ...

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur déplace une des personnes sur le plateau de jeu ou investit des points d'influence cachés. Les déplacements gênants proposés par d'autres joueurs peuvent être rejetés si vous révélez avoir une influence plus élevée sur ce personnage que le joueur qui a proposé le déplacement. En outre un personnage gênant peut être retiré de la partie en faisant sauter sa couverture. Mais pour ce faire, vous devez contrôler le personnage qui veut faire sauter la couverture de l'autre personnage, et le montant de l'influence que vous pouvez dépenser pendant la partie est limité.

1 Composants

1 livret de règles



1 plateau de jeu



1 bloc de feuilles d'influence



2 Assassins

2 Templiers

2 Rosicruciens

2 Illuminés

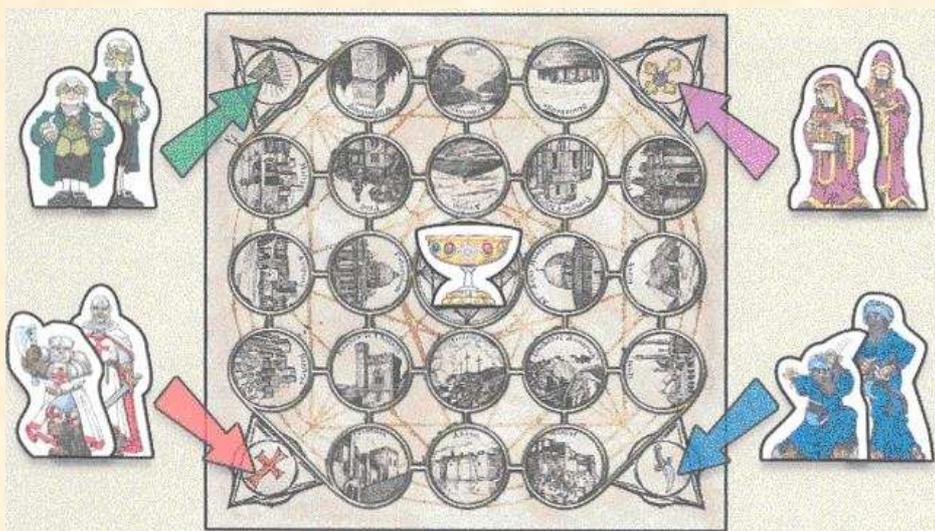
1 Saint Graal

2 Préparation de la partie

Avant de jouer votre première partie, découpez soigneusement les pièces du jeu et assemblez-les comme indiqué dans l'illustration ci-dessous.



Les huit membres des sociétés secrètes sont placés dans leurs quartiers généraux respectifs dans les coins du plateau de jeu : Les Assassins dans le coin avec le symbole du couteau, les Templiers dans celui avec la croix rouge, les Rosicruciens commencent à la croix d'or et les Illuminés au triangle vert. Le Graal est placé au milieu du plateau de jeu.



Chaque joueur reçoit une feuille d'influence. Dans le meilleur des cas, l'hôte a des stylos pour chaque participant et des écrans derrière lesquels les joueurs peuvent cacher leurs feuilles d'influence (des écrans et des feuilles d'influence additionnelles peuvent être téléchargés à partir du site www.argentum-verlag.de). Mais le jeu fonctionne très bien sans écrans, vous devez juste retourner votre feuille d'influence quand vous ne l'utilisez pas afin que personne ne puisse voir ce que vous avez noté.

Vous n'avez pas vos propres pièces dans ce jeu et vous ne jouez pas une société secrète particulière. Au lieu de cela, vous êtes libre d'utiliser tous les personnages sur le plateau de jeu et il vous appartient de découvrir si vous contrôlez vraiment ceux que vous croyez contrôler !

3 Assignment des points d'influence

La feuille d'influence indique 100 points d'influence en "pièces" de un à dix points que vous pouvez dépenser pendant la partie. Afin d'augmenter votre influence sur un initié en particulier, vous biffez la quantité de points choisie et la notez dans la boîte indiquant le personnage que vous voulez contrôler. Ne montrez pas aux autres joueurs ce que vous faites ! Pour chaque pièce biffée sur la gauche il doit y avoir une inscription correspondante dans une des boîtes à droite et les pièces ne peuvent pas être fractionnées (c'est-à-dire que si vous biffez un trois, vous ne pouvez pas assigner deux points d'influence à un personnage et un à un autre). En outre, les points d'influence ne peuvent pas être repris ou transférés à d'autres personnages quand ils ont été assignés !

Einfluss		Geheime Einflussnahme			
10	10	10			
10	10				
5	5				
5	5	5			
4	4	4			
4	4	Alberto Castellano	Hassan Al-Molk	Johann von Fiore	Frater Valentinus
3	3				
3	3	2	1		
2	2				
2	2				
1	1				
1	1	Jacques de Barruel	Mansur Al-Hallaj	Adam zu Reichlingen	Frater Maleficus

4 But du jeu

Le joueur qui contrôle l'initié qui rapporte le Graal à son quartier général gagne la partie. Ce n'est pas forcément le joueur qui a réellement déplacé le pion porteur du Graal à son quartier général - si quelqu'un d'autre s'avère avoir plus d'influence sur ce personnage (comme indiqué sur sa feuille d'influence), ce joueur l'emporte ! Par conséquent, il est essentiel de découvrir quel joueur contrôle quel initié pour gagner la partie.

5 Partie à deux ou trois joueurs

Les règles pour deux ou trois joueurs sont expliquées en premier. Les règles pour quatre joueurs et plus sont très semblables et les différences sont expliquées au chapitre six.

Au début de la partie, les joueurs peuvent distribuer autant de points d'influence qu'ils veulent sur les divers personnages. Tout investir au début ou seulement très peu (voire même rien) ne dépend que de vous, comme distribuer votre influence sur plusieurs personnages ou vous concentrer sur un seul personnage.

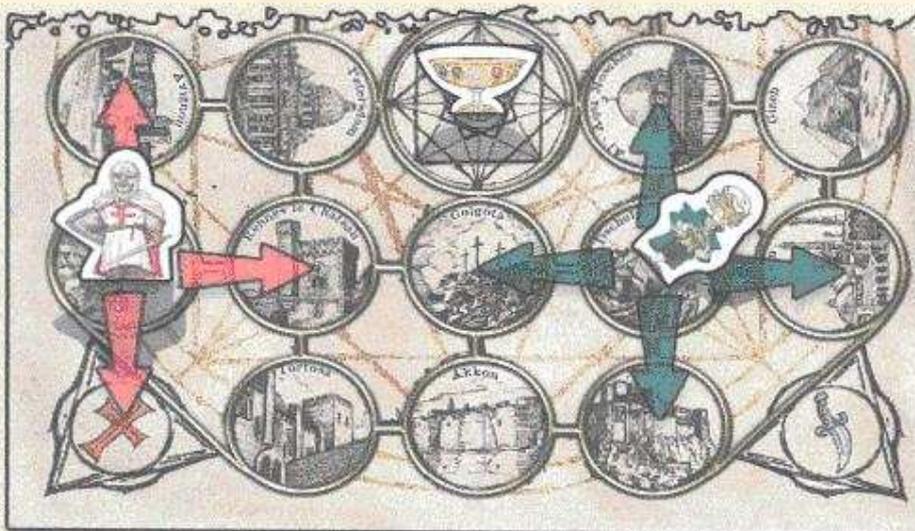
Le joueur avec le regard le plus mystérieux joue en premier, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant son tour, un joueur peut déplacer un pion sur le plateau de jeu ou dépenser des points d'influence.

5.1 Assigner des points d'influence

Au lieu de déplacer un pion, vous pouvez annoncer au début de votre tour que vous assignez des points d'influence. Vous pouvez augmenter votre influence sur des personnages pour lesquelles vous avez déjà dépensé des points ou sur des personnages que vous n'avez pas rétribués jusqu'ici. Vous pouvez également assigner des points à plus d'un personnage (mais comme indiqué au chapitre trois, vous ne pouvez pas partager les points d'une pièce entre deux personnages). Ou vous bluffez et ne faites rien du tout.

5.2 Déplacer les pions

Un pion est déplacé vers une case adjacente. Vous commencez par choisir un des initiés et annoncez où l'initié choisi ira (il s'appellera l'initié actif pour le reste de ce chapitre). Le fait que la case cible soit déjà occupée ou pas est sans importance. Si le Graal est sur la case d'où l'initié vient ou vers laquelle il se déplace, il peut en prendre possession (ceci est signalé en plaçant le Graal très près de l'initié). Il peut prendre le Graal avec lui, le laisser tomber avant ou après son déplacement ou le garder avec lui. La seule chose qu'il ne peut pas faire, néanmoins, est de voler le Graal à un autre initié.



Vous n'avez pas besoin d'avoir d'influence sur l'initié que vous voulez déplacer. Si les autres joueurs n'ont aucune objection, le déplacement est exécuté. Si quelqu'un s'oppose à ce mouvement, il doit révéler de l'influence sur l'initié actif. Si vous voulez toujours que l'initié actif effectue le déplacement, vous devez indiquer au moins la même quantité d'influence que le joueur qui s'oppose à vous. Si vous le faites, le joueur qui s'oppose à vous (ou tout autre joueur) peut insister et révéler plus d'influence. Ceci peut continuer jusqu'à ce que soit vous soit le joueur qui s'oppose à vous ne puisse plus augmenter, parce que toute l'influence placée sur l'initié actif a déjà été révélée ou qu'un des joueurs ne veuille pas révéler plus d'influence (plus vous révélez d'influence, plus vous devenez visible). Les points d'influence ne sont pas perdus s'ils sont révélés, ils sont juste révélés à tout le monde.

Si vous gagnez, le déplacement est effectué. Sinon, vous choisissez un déplacement différent avec le même pion ou un déplacement complètement différent avec un autre pion. Mais vous ne pouvez pas assigner de points d'influence additionnels à la place d'un déplacement contrecarré ! C'est uniquement si tous les déplacements possibles (même ceux que vous ne voulez pas faire) sont contrecarrés par quelqu'un que vous pouvez assigner de nouveaux points d'influence à la place.

Chaque joueur peut utiliser son influence sur l'initié actif pour rejeter un déplacement proposé, mais il ne peut pas l'utiliser pour soutenir le déplacement que quelqu'un d'autre a proposé. Seul le joueur qui a annoncé le mouvement peut utiliser son influence pour faire que ce déplacement se produise.

De plus, les points d'influence de différents joueurs ne peuvent pas être additionnés : Les joueurs A et B veulent rejeter le déplacement proposé par le joueur C. Si le joueur A a cinq points d'influence sur l'initié et le joueur B douze, le joueur C doit seulement révéler douze points pour sa part.

Les joueurs ne révèlent pas leurs feuilles d'influence avant la fin de la partie. Ce peut être une bonne idée de mémoriser (ou noter) combien d'influence les autres joueurs ont révélé sur un initié particulier. Si vous êtes circonspect, vous pouvez contrôler les feuilles d'influence à la fin de la partie. Si vous êtes très circonspect, tous les joueurs commencent avec des crayons de différentes couleurs et changent de stylo à la demande - vous pouvez être sûr que les points d'influence ont été assignés au plus tard avant que le joueur a rendu le stylo de cette couleur particulière.

5.3 Faire sauter la couverture d'un initié

Quand un joueur annonce son déplacement, il peut déclarer que l'initié actif fera sauter la couverture d'un autre initié (même s'ils sont de la même société secrète). L'initié actif et l'initié sur le point d'être découvert doivent être sur la même case. Comme d'habitude, d'autres joueurs peuvent rejeter le déplacement, mais ils doivent indiquer l'influence sur l'initié actif, pas sur celui qui est sur le point d'être découvert ! Si le déplacement est effectué, l'initié découvert est immédiatement retiré du plateau de jeu et tous les joueurs révèlent combien de points d'influence ils ont dépensés sur lui. Le Graal reste sur la case si l'initié découvert le possédait.

Faire sauter la couverture d'un initié coûte dix points d'influence que le joueur qui a exécuté le déplacement doit déduire des points d'influence qu'il a assignés à l'initié actif. Cela signifie que vous avez au moins dix points d'influence assignés à un initié au moment où vous annoncez qu'il va faire sauter la couverture d'un autre initié, sinon vous ne pouvez pas le faire !

Naturellement, les points d'influence ne doivent être payés que si la tentative réussit : vous les gardez au cas où le déplacement est rejeté.

Faire sauter la couverture d'un initié termine un déplacement. Ceci signifie que l'initié actif ne peut pas se déplacer vers une case voisine après qu'il a découvert un autre initié. Mais il peut prendre le Graal s'il a été lâché par l'initié découvert. Il peut également se déplacer d'abord vers la case et annoncer la découverte. Dans ce cas, les deux actions (déplacement et découverte) doivent être annoncées à l'avance.

Faire sauter la couverture d'un autre initié est la seule activité qui coûte des points d'influence mais ça peut être une bonne option. En effet, tous les points assignés à l'initié découvert sont perdus (et si tout va bien, plus que les dix points que vous avez investis). Tous les joueurs doivent déclarer combien de points ils ont perdus, ainsi vous pouvez déduire l'influence maximale qu'ils peuvent encore avoir sur n'importe quel autre initié. C'est une bonne raison de ne pas révéler trop d'influence sur un initié : Il pourrait devenir très attrayant pour les autres joueurs de faire sauter sa couverture

5.4 Fin de la partie

Si un initié rapporte le Graal à son propre quartier général, la partie se termine immédiatement. Tous les joueurs montrent leurs feuilles d'influence. Le joueur révélant le plus de points d'influence sur le porteur du Graal le contrôle et gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a déplacé l'initié au quartier général gagne la partie. Les points d'influence non encore assignés ne comptent pas.

Il est possible de déplacer l'initié porteur du Graal à un quartier général différent, mais ceci ne termine pas la partie. Même s'il le laisse tomber là, il doit d'abord être pris par un membre de la société secrète dont c'est le quartier général pour terminer la partie.

6 Partie à quatre joueurs et plus

Le jeu pour quatre joueurs et plus diffère de deux manières : Si un joueur annonce qu'il assigne des points d'influence, il peut en dépenser autant qu'il veut, mais seulement pour un initié par tour. S'il veut augmenter son influence sur un deuxième initié, il doit attendre son prochain tour. Il est néanmoins toujours possible de distribuer des points d'influence à autant d'initiés que vous voulez pendant la préparation de la partie.

Deuxième différence, vous pouvez soit déplacer un initié vers une case adjacente soit faire sauter la couverture d'un initié, mais pas les deux pendant le même tour. Ceci signifie qu'un initié ne peut faire sauter la couverture d'un autre initié que s'il réside sur la même case que l'initié actif. Les joueurs doivent maintenant coopérer: Le premier joueur déplace l'initié actif dans la bonne case et le deuxième joueur fait sauter la couverture pendant son tour (les honoraires de dix points doivent être payés par le deuxième joueur seul - aucun partage des points d'influence entre les joueurs) !

7 Variante "L'Original"

Une variante très intéressante pour quatre joueurs est de jouer les règles comme indiqué au chapitre six, mais chaque joueur dispose d'un quartier général. Chaque joueur peut toujours déplacer tous les initiés sur le plateau de jeu mais, pour gagner la partie, le Graal doit être rapporté à son propre quartier général. Cela signifie que le joueur avec le quartier général des templiers gagne la partie quand un initié (pas nécessairement un Templier !) rapporte le Graal au quartier général des Templiers, quel que soit le nombre de points d'influence que le joueur lui a assigné.

8 Exemple

Gregor annonce qu'il veut déplacer Alberto Castellano, le grand Templier, de Tortosa à Akkon mais Manuel s'y oppose en révélant un point d'influence sur Alberto Castellano. Gregor insiste pour ce déplacement et révèle également un point d'influence. Manuel monte jusqu'à deux points d'influence, Gregor suit. Manuel : "cinq!" - Gregor : "Moi aussi!" - Manuel : "dix!" - Gregor : "Moi aussi!" - Manuel : "douze!" Gregor pense avoir réellement plus d'influence sur Alberto Castellano, mais il ne veut pas en révéler trop. Ainsi il abandonne et déplace Adam zu Weisenheym de Malta à Prague, car personne ne s'y oppose.

C'est maintenant le tour d'Inga et elle annonce vouloir déplacer Mansur Al-Jallah de Masyaf à Akkon et faire sauter la couverture d'Alberto Castellano. Manuel a assigné cinq points à Mansur Al-Jallah, il pourrait ainsi s'opposer à ce déplacement. Mais ce serait injustifié car Inga a au moins dix points sur Mansur Al-Jallah. Sinon elle ne pourrait pas faire sauter la couverture d'Alberto Castellano et elle ne perdrait rien à utiliser d'abord ces dix points d'influence contre Manuel. Ainsi Mansur Al-Jallah se déplace de Masyaf à Akkon. Alberto Castellano est retiré de la partie et Inga soustrait dix points d'influence assignés à Mansur Al-Jallah de sa feuille d'influence. Gregor révèle qu'il avait assigné 15 points d'influence à Alberto Castellano, Manuel révèle les douze points qu'il avait déjà indiqués, et Inga révèle qu'elle n'en avait aucun. Les résultats ne sont pas si mauvais pour Inga - les autres ont perdu plus de points d'influence qu'elle, et elle peut supposer que ni Gregor ni Manuel n'ont beaucoup d'influence assignée à Mansur Al-Jallah car ils auraient alors essayé d'éviter cette mission gênante pour eux.

L'exemple aurait été différent à quatre joueurs. Dans ce cas, Christian (le quatrième joueur) et Inga doivent convenir que l'un ou l'autre déplacera Mansur Al-Jallah alors que l'autre fera sauter la couverture d'Alberto Castellano. Si Christian tente de déplacer Mansur Al-Jallah, Manuel pourrait utiliser ses cinq points d'influence, car Christian pourrait avoir essayé de le déplacer sans avoir assigné aucune influence sur lui.

© 2007 Argentum Verlag • Brabanter Straße 55 • 50672 Köln
Sous Licence de Seven Towns Ltd

Auteur : Eric Solomon • Illustrations : Dennis Lohausen

Traducteur : Didier Duchon

www.argentum-verlag.de