

# CLANS

un jeu de Leo Colovini

## Les premiers villages

*Ce jeu se joue dans la préhistoire, une période de transition durant laquelle nos lointains ancêtres, réussirent à survivre péniblement et au prix de durs combats.*

*Divisés en petits groupes nomades, ils finirent par comprendre qu'ils pouvaient mener une vie plus sûre et moins pénible s'ils s'assemblaient en groupes plus nombreux.*

*C'est ainsi que se formèrent les premiers villages.*

### Mise en place

- Distribuer les 60 huttes sur le plateau, une par territoire, de la façon suivante: former 12 groupes de 5 huttes de couleurs différentes. Disposer un groupe dans chaque région en plaçant au hasard les 5 huttes, une sur chacun des 5 territoires de la région. Ce procédé assure une dispersion adéquate des 5 couleurs sur le plateau.
- Battre les 5 cartes clan et en distribuer *une face cachée* à chaque joueur. Il ne faut pas que les autres joueurs voient votre couleur! Remettre la carte inutilisée (ou les cartes, si l'on joue à moins de 4) dans la boîte, sans en révéler la couleur.
- Mettre les 12 jetons *bonus* sur les espaces appropriés du tableau des époques.
- Mettre tous les 5 marqueurs de points de victoire au début de l'échelle des points de victoire.

### But du jeu

Indépendamment du nombre des joueurs, il y a toujours 5 clans en jeu et chaque clan est identifié par une couleur: rouge, bleue, verte, jaune ou noire. Chaque joueur représente secrètement un de ces clans: tout en gardant le plus longtemps possible son identité secrète, il cherche à faire gagner à sa couleur le plus grand nombre de points. Chaque clan obtient des points chaque fois que se forme un village où sa couleur est représentée par au moins une hutte. (Indépendant du nombre de couleurs présentes, la valeur d'un village est liée à son nombre de huttes). En outre, le joueur qui *crée* le village, obtient un point supplémentaire. Il convient donc de fonder de nombreux villages, dans lesquels sa propre couleur est présente. La prudence est cependant de mise pour deux raisons: l'une tient à la lutte entre les clans (les huttes isolées sont détruites); l'autre tient à une caractéristique propre à chaque époque: un des territoires se révèle hostile et ne permet donc pas de gagner des points.

## DEROULEMENT

### Début

Décidez du premier qui joue. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Déplacement

Dans ce jeu, il n'y a qu'une façon de se déplacer: celui qui joue, prend toutes les huttes qui se trouvent sur un territoire de son choix et les déplace vers un territoire voisin, qui n'est pas vide. De cette façon, à chaque déplacement, un territoire se vide, tandis que les huttes se rassemblent progressivement sur certains territoires.

A partir de 7 huttes ou plus, un groupe de huttes ne peut cependant plus être déplacé. En revanche, les huttes des territoires voisins peuvent encore être ajoutées à ce groupe. Dans le cas peu fréquent où des groupes de 7 huttes ou plus sont voisins, le groupe plus petit peut-être déplacé vers le groupe plus grand. Au cas où les 2 groupes sont égaux, celui qui doit jouer peut décider du groupe qui va vers l'autre.

*Le groupe des huttes 1 ne peut être déplacé que vers 2 des 4 territoires voisins, car sur les 2 autres territoires il n'y a plus de huttes. Le groupe de huttes 2 ne peut plus être déplacé, parce qu'il est composé de 7 huttes.*



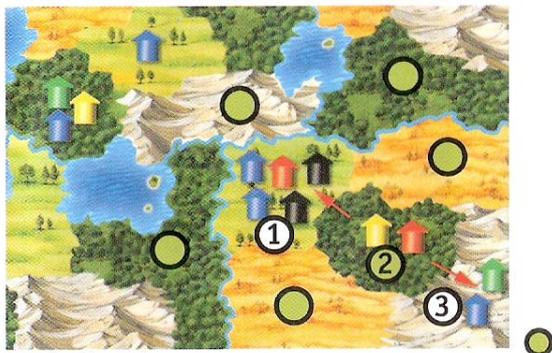
Illustration 1

Note. Deux territoires séparés par un fleuve sont quand même voisins; en revanche, deux territoires séparés par un lac ne le sont pas.

### Villages

Un groupe de huttes (ou même une seule hutte) devient un village quand, à la suite d'un déplacement, le territoire où il se trouve est "isolé", c'est à dire complètement entouré de territoires vides.

Quand un village est fondé, celui qui le fonde reçoit le jeton bonus qui, à ce moment-là, se trouve en haut du tableau des époques. Il le garde devant lui: en fin de partie, ce jeton vaudra 1 point supplémentaire). On procède ensuite au calcul de la valeur du village et les marqueurs des couleurs qui reçoivent des points sont avancés sur l'échelle des points de victoire. Ce sera ensuite au joueur suivant de jouer.

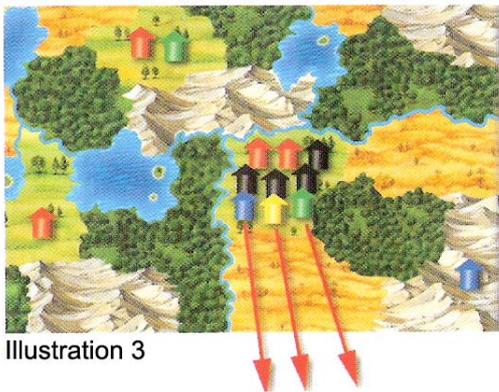


*Les huttes sur le territoire 1 deviennent un village quand les huttes du territoire voisin 2 sont déplacées vers le territoire 1 ou vers le territoire 3. Il est impossible de faire des déplacements vers le territoire 4 parce qu'il est vide.*

Illustration 2

### Combat entre clans

Les différents clans (représentés par les huttes de différentes couleurs cohabitent généralement bien à l'intérieur des groupes. Mais quand on fonde un village où sont présentes des huttes de chacune des 5 couleurs, les clans se mettent à lutter entre eux; dans un tel cas (il faut que les 5 couleurs soient présentes) et seulement au moment où le village naît, toutes les couleurs qui ne possèdent qu'une seule hutte dans ce village sont éliminées et ne participent donc pas à la récolte des points.



*Dans ce village qui vient d'être fondé, il y a 9 huttes: 4 noires, 2 rouges, 1 verte, 1 jaune et 1 bleue. Les 5 couleurs étant présentes, les huttes de bleu, jaune et vert sont éliminées et enlevées du plateau. Au moment de l'évaluation du village, il ne reste donc que 6 huttes.*

Illustration 3

### Epoques

Le jeu se déroule en 5 époques. Dans chacune des 4 premières époques, un territoire est particulièrement favorable à la fondation des villages tandis qu'un autre est hostile. Dans le tableau des époques, le côté gauche indique le territoire favorable, le côté droit celui qui est hostile.



*Par exemple, à la première époque, la forêt est favorable et la montagne hostile.*

Illustration 4

À la cinquième époque, tous les territoires sont favorables. Quand un village est fondé sur un territoire favorable, il gagne le bonus indiqué sur le tableau des époques et donc sa valeur augmente. En revanche, quand un village est fondé sur un territoire hostile, le village est détruit et les clans intéressés n'obtiennent aucun. A chaque époque, il y a autant de villages fondés qu'il y a de jetons bonus (4 à la première époque, 3 à la deuxième, et ainsi de suite). Une époque finit quand tous ses jetons bonus ont été pris. A ce moment précis, l'époque suivante commence.

Si un même déplacement provoque la naissance simultanée de 2 ou de plusieurs villages, le joueur qui a réalisé ce déplacement décide de l'ordre dans lequel les villages sont fondés; c'est une décision très stratégique si la fondation des villages intervient entre deux époques, car

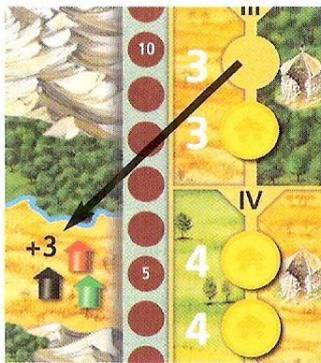
le premier village sera valorisé dans l'ancienne époque et l'autre dans la nouvelle époque.  
 Cette décision est également très stratégique *enfin de partie car c'est au fondateur de décider quel est le village qui recevra encore des points*. En effet, quand il ne manque qu'un seul village pour finir la partie et qu'un joueur en fonde deux en même temps, il décide quel sera le 12ème et dernier village dont il faudra tenir compte durant la partie (ce village bénéficie d'un bonus de 5 points !). L'autre village ne sera même pas considéré.

**La valeur d'un village**

Quand un village est fondé, sa valeur de base correspond au nombre total de huttes qu'il contient. Avant le comptage, on élimine les huttes qui sont éliminées lorsqu'il y a une lutte (couleurs isolées si les 5 couleurs sont présentes).

Trois cas différents peuvent se présenter:

- 1) Le village est fondé sur un territoire pour lequel l'époque n'est ni favorable ni hostile: dans ce cas, la valeur du village correspond à son nombre de huttes. C'est sa valeur de base.
- 2) Le village est fondé sur un territoire pour lequel cette époque est favorable: dans ce cas, on ajoute à la valeur de base la valeur du bonus. Cette valeur *bonus* diffère et augmente d'une époque à l'autre.
- 3) Le village est fondé sur un territoire pour lequel cette époque est hostile: dans ce cas, le village ne vaut rien et sa valeur est de zéro. On retire même toutes les huttes du plateau.



3ème époque

*A la 3<sup>ème</sup> époque, la steppe est un territoire favorable; le village reçoit donc un bonus de 3 points.*



2ème époque

*A la 2<sup>ème</sup> époque, la plaine est un territoire hostile. Le village qui s'y trouve est détruit.*

Après avoir calculé la valeur totale du village, on fait avancer tous les marqueurs des clans présents dans ce village sur l'échelle des points de victoire. Indépendamment du nombre de huttes qu'ils représentent dans le village, chaque marqueur dont la couleur est présente dans le village avance d'autant de cases que de points gagnés (valeur totale du village). En d'autres mots, on n'a aucun avantage à avoir dans un village plus de huttes que les adversaires.

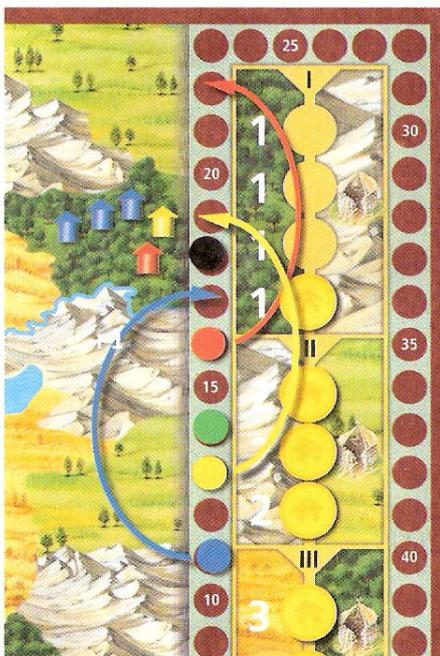


Illustration 5

*Dans l'exemple, le village de la figure vaut 6 points: il y a 5 huttes (3 bleues, 1jaune et 1 rouge), à quoi s'ajoute un bonus de 1 point (le village a été fondé dans la forêt à l'époque 1). Les marqueurs de bleu, jaune et rouge avancent chacun de 6 points.*

## FIN DE LA PARTIE

Le jeu finit quand le 12<sup>ème</sup> village est fondé et que ses points ont été attribués. Ce village reçoit toujours le bonus de 5 points, indépendamment du type de territoire sur lequel il a été fondé.

Il se peut qu'il ne soit plus possible de se déplacer avant que les 12 villages n'aient été fondés. Dans ce rare cas, le jeu finit immédiatement sans que d'autres points ne soient attribués.

C'est maintenant que les joueurs révèlent leur couleur secrète en découvrant leurs cartes *clan*. Chaque joueur avance son marqueur de points de victoire d'un nombre de points égal à la quantité de jetons bonus reçus pour avoir fondé des villages au cours de la partie.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de points sur l'échelle des points de victoire, c'est à dire celui dont le marqueur est placé le plus en avant.

### Conseils tactiques

- Cherchez à "masquer" le plus possible votre propre couleur, en évitant - tout au moins au début de la partie - les déplacements qui favorisent trop clairement votre couleur. En même temps cherchez à découvrir le plus tôt possible la couleur des adversaires, en faisant attention à leurs déplacements et même en créant des situations qui les contraignent les à se découvrir (par exemple, faites en sorte qu'une hutte d'une certaine couleur puisse - à un prochain déplacement - s'unir ou non à un village). Il n'est souvent pas possible d'identifier tout de suite la couleur d'un adversaire mais on peut comprendre qu'une certaine couleur N'EST PAS la sienne; en raisonnant ensuite par exclusion, on pourra déduire avec une quasi certitude la vraie couleur de l'adversaire. Ce point est d'autant plus important qu'on joue contre peu d'adversaires.
- C'est dans l'intérêt d'un joueur d'être le plus souvent possible fondateur des villages car cette action rapporte chaque fois un point supplémentaire. Ne laissez donc pas ce rôle aux autres quand vous pourriez le faire vous-même! .
- Au plus vos huttes sont dispersées, au plus elles auront l'occasion de faire partie des nouveaux villages. Autrement dit, concentrez les huttes adverses et dispersez les vôtres. Mais attention aux territoires où toutes les 5 couleurs sont présentes! Si vous avez une seule hutte sur un territoire très peuplé, vous êtes virtuellement en état de faire beaucoup de points *pourvu que* les 5 couleurs ne soient pas présentes sur ce territoire! Si c'est le cas, votre hutte sera éliminée! Pour éviter cette catastrophe, vous devez vous-même éloigner toutes les huttes d'une couleur adverse et concentrer un grand nombre des autres couleurs restantes (parmi lesquelles il y aurait une hutte solitaire à vous).
- Faites attention aux regroupements de huttes sur des territoires hostiles. N'y soyez pas présent! En revanche, si un regroupement ne compte pas votre couleur, tâchez d'en faire un village sur un territoire hostile: c'est une situation dans laquelle vos adverses ne reçoivent pas de points et perdent des huttes. Rappelez-vous aussi qu'un village de 7 huttes ou plus ne peut plus se déplacer: faites donc en sorte que cela soit à votre avantage!
- N'oubliez jamais le tableau des époques: à chaque changement d'époque, les territoires favorables et hostiles changent. S'il ne manque qu'un seul déplacement pour compléter un village, faites-le au moment le plus favorable pour vous ou le moins propice pour vos adversaires. En particulier, si vous vous rendez compte que la formation imminente d'un village pourrait vous nuire, tâchez d'avancer dans les époques (en fondant d'autres villages) afin que le territoire du village lui soit soudain hostile.
- C'est souvent un gros avantage de créer deux villages pendant le même déplacement surtout si l'on se trouve entre deux époques. On peut en effet choisir quel village s'élève en premier et lequel en second. Les bonus seront ainsi attribués dans l'ordre qui vous intéresse. Faites donc attention à ne jamais concéder cette opportunité à vos adversaires et, tout en même temps, soyez prêts à en profiter si vos adversaires vous concèdent cette chance.
- Le dernier village est le plus important; non seulement parce qu'il rapporte un bonus très élevé (5 points), mais aussi et surtout parce qu'il interrompt tous les autres "projets" de village. Réussir à fonder favorablement le dernier village, c'est se donner un fameux coup de pouce vers la victoire.