

Christian Martinez
Seasons of
INIS

Cette extension inclut 5 modules pouvant être combinés selon votre bon plaisir :

- 5^e joueur
- Nous voulons un roi !
- Saisons d'Inis
- Voyages maritimes
- Nouveaux Récit épique

CONTENU DU JEU

- 1 plateau Saison
- 1 jeton Saison
- 2 cartes Action mises à jour (remplacent celles du jeu de base)
- 4 nouvelles cartes Action (5^e joueur)
- 5 cartes Saisons d'Inis
- 1 jeton Prétendant (5^e joueur)
- 12 figurines de clan (5^e joueur)
- 15 nouvelles cartes Récit épique
- 6 nouveaux territoires & 1 territoire mis à jour
- 6 nouvelles cartes Avantage
- 9 tuiles Rade
- 1 jetons Exploit
- 1 jeton Malédiction de Macha
- 1 jeton Fili
- 5 jetons Banshee
- 1 tuile Roi



Note : comme les jetons Exploit, les tuiles Rade ne sont pas censées être limitées en nombre. Si besoin, utilisez un jeton pour représenter une Rade manquante.

QUELQUES CHANGEMENTS

Mise à jour des cartes Action

Les cartes Action « Exploration » et « Druide » remplacent celles du jeu de base.

Nouveau terme : Territoire partagé

Un territoire partagé est un territoire où 2 joueurs ou plus sont présents.

Précisions de synchronisation

Pendant la résolution d'un effet, lorsque plusieurs joueurs sont concernés, sauf indication contraire, commencez par le Brenn, puis procédez dans le sens du Vol des corbeaux.

Quand plusieurs joueurs veulent jouer des cartes en même temps, le joueur actif a la priorité, puis continuez dans le sens du Vol des corbeaux.

En dehors d'un conflit, le joueur actif est celui dont c'est le tour.

Lors d'un conflit, le joueur actif est celui dont c'est le tour de jouer une manœuvre.



LES 5 NOUVEAUX MODULES

MODULE 1 : 5^E JOUEUR

Pour jouer à 5 joueurs, appliquez les modifications suivantes :

- Ajoutez les 4 nouvelles cartes Action au paquet de cartes Action.
- Ajoutez le 5^e jeton Prétendant.
- Ajoutez les 12 figurines du 5^e clan.

Les règles sont les mêmes qu'avec 3 et 4 joueurs.

Si vous jouez avec le module « 5^e joueur », nous vous recommandons vivement d'utiliser le module « Nous voulons un roi ! » pour garder un temps de jeu raisonnable.



MODULE 2 : NOUS VOULONS UN ROI !

Ce module permet aux joueurs d'avoir une durée de jeu plus courte en évitant la multiplication des égalités pour la victoire sans le Brenn tour après tour. Initialement optimisé pour le jeu à 5 joueurs, vous êtes libre d'utiliser ce module pour vos parties d'Inis à 3 et 4 joueurs.

Mise en place

Lors de la mise en place du jeu, appliquez la modification suivante :

- Placez la tuile Roi dans l'aire de jeu, face « Nous voulons un roi ! » visible.

Nous voulons un roi !

Tant que la tuile Roi est sur cette face, lors de l'étape de vérification des conditions de victoire, appliquez les règles de la page 10 du livre de base avec la modification suivante :

- Si le Brenn n'est pas parmi les joueurs à égalité pour la victoire, chacun de ces joueurs gagne un jeton Exploit puis, retournez la tuile Roi face « Il nous faut un roi ! »

Il nous faut un roi !

Lorsque la tuile Roi est sur cette face, les joueurs jouent une dernière saison, puis passent à une dernière assemblée avec les modifications suivantes pour déterminer le vainqueur :

- Si aucun joueur ne remplit de condition de victoire, le Brenn remporte la partie.
- Si le Brenn n'est pas parmi les joueurs à égalité, alors la victoire est partagée par ces joueurs.



MODULE 3 : SAISONS D'INIS

Ce module ajoute une nouvelle étape « Fêtes sacrées » à la phase 1 : l'Assemblée et modifie la phase 2 : La saison.

Mise en place

Lors de la mise en place du jeu, appliquez les modifications suivantes :

- Placez le plateau Saison dans l'aire de jeu.
- Tirez au hasard une saison de départ et placez le jeton Saison sur la saison correspondante.

Fêtes sacrées

Lors de la phase 1 : L'Assemblée, effectuez une 7^e étape Fêtes sacrées. La description des effets de chaque fête est indiquée sur le plateau Saison.

Les fêtes sacrées sont, du printemps à l'hiver : Imbolc, Beltane, Lughnasad et Samhain.

Lors de la phase 2 : La Saison, appliquez les effets de la saison en cours. À la fin de la Saison, déplacez le jeton Saison vers la prochaine saison du plateau.



MODULE 4 : VOYAGES MARITIMES

Ce module introduit un nouveau type de territoire : les îles, qui se distinguent des autres territoires par leur bord bleu, et un nouveau type de bâtiment : la Rade, qui permet aux joueurs de se déplacer par la mer.

Nouvelle mise en place

Lors de la mise en place du jeu, appliquez les modifications suivantes :

Remplacez le territoire « Anse » du jeu de base avec celui de l'extension.

Séparez les îles des autres territoires.

Piochez un nombre de territoires égal au nombre de joueurs en respectant les règles de pose des tuiles Rade, si besoin.

Lorsque le Brenn a choisi la Capitale, il y ajoute une tuile Rade s'il n'y en a pas déjà une en plus de la grande Citadelle et du Sanctuaire.

Mélangez les îles avec le reste des Territoires.

Nouvelles règles

1) Placer un territoire

La règle pour placer un nouveau territoire exige maintenant de placer un nouveau territoire adjacent à au moins 2 territoires, sauf si c'est une île.

2) Placer une île

Lorsqu'un joueur découvre une île, il la place dans l'aire de jeu, symbolisant la mer, au contact d'aucun autre territoire. Une île ne peut jamais être au contact d'un autre territoire.

Cette règle de placement est prioritaire sur les règles du jeu et les textes des cartes.

3) Placer une tuile Rade

Lorsqu'un joueur place une tuile Rade sur un territoire, il suit les règles suivantes :

- 1 Il choisit un emplacement disponible du territoire réservé à cet effet.
- 2 Il doit en priorité placer la tuile Rade de façon à ce qu'elle ne touche aucun autre territoire.
- 3 Une Rade doit toujours garder un accès à la mer, représenté par l'aire de jeu, et ne peut donc jamais être entourée par d'autres territoires.
- 4 Un territoire ne peut avoir qu'une seule tuile Rade.

4) Déplacements maritimes

Lorsqu'un joueur joue une carte lui permettant de se déplacer ou lorsqu'il quitte un conflit, il a maintenant la possibilité de réaliser un unique déplacement par la mer parmi les déplacements auxquels il a droit.

Quand des clans sont déplacés par la mer, les territoires où sont attachées des rades sont considérés comme voisins entre eux.



MODULE 5 : 15 NOUVEAUX RÉCIT ÉPIQUE

Ajoutez simplement les 15 nouvelles cartes Récit épique au paquet de cartes Récit épique.

IMPORTANT : Retirez la carte Récit épique « Les fils de Milé » si vous ne jouez pas avec le module « Voyages maritimes ».

Les cartes Récit épique que vous trouvez dans cette extension font toutes référence à des passages précis des légendes celtiques irlandaises. Les voici expliquées :

L'échange de Pwyll : Pwyll était chef du Dyfed au pays de Galles. Il eut un jour un différend de chasse avec Arawn, prince de l'autre monde. Pour se racheter, Pwyll proposa d'échanger leur identité pendant un an et de tuer Havgan, rival d'Arawn.

La colline sacrée de Tara : Colline au centre de l'Irlande, haut lieu du druidisme et capitale des hauts-rois, où se trouvent la pierre de Fal et la citadelle des rois que l'on dit érigée par Cormac Mac Airt.

Malédiction de Macha : Macha lança une malédiction sur les Ulates qui contraignit Cuchulainn à défendre seul le royaume contre les armées de la reine Maeve.

La prophétie de Cathleann : Cathleann, prophétesse, prédit à son époux Balor des Fomorés que son petit-fils Lug serait l'artisan de sa fin. Balor pensait pourtant s'être débarrassé de lui à sa naissance.

L'expédition de Maelduin : Maelduin, décidé à venger la mort de son père, prit la mer et découvrit nombre d'îles fantastiques peuplées de personnages étonnants et de créatures extraordinaires.

L'épée de Nuada : L'épée de lumière est l'un des quatre trésors des Tuatha Dé Danann, avec la lance de Lug, la pierre de Fal et le Chaudron du Dagda.



Le voyage de Bran : Bran, sur l'incitation d'une mystérieuse inconnue, entreprit un périple au cours duquel il rencontra Manannan Mac Lir et voyagea jusqu'aux îles de l'autre monde, aux coutumes étranges, hors du temps.

Niall aux neuf otages : Roi de Tara, la légende lui attribua ce surnom, car il détenait en otage les fils de neuf rois de royaumes voisins.

Les contes de Fintan : Fintan, druide et conseiller des hauts-rois, combattit lors de la première bataille de Moytura aux côtés des Fir Bolg. Il vécut plusieurs siècles et quitta le monde des hommes à la fin de l'ère des mythes, après avoir conté son histoire.

Cormac Mac Airt : Un des plus grands haut-rois de l'Irlande, Cormac était réputé pour sa générosité et son sens de la justice. Il devint roi grâce à la reconnaissance des habitants de Tara.

Rhiannon la cavalière : Lorsque Pwyll rencontra cette mystérieuse cavalière, personne ne put la rattraper, pas même les meilleurs coursiers du royaume. Elle décida de rencontrer Pwyll et ils finirent par se marier. Au cours de sa vie, elle eut à subir plusieurs malédictions.

La colère de Finn : On raconte que Finn Mac Cool, chef des Fiana, se changeait parfois en géant...

Les fils de Milé : Les Milésiens sont les derniers envahisseurs de l'Irlande. Humains, ils sont les ancêtres des Gaels. Ils purent aborder en Irlande malgré la féth fiada des Tuatha Dé Danann.

Hurllement de la banshee : La banshee est une messagère de l'autre monde, tantôt d'une laideur repoussante, tantôt d'une beauté à couper le souffle. Quand son hurlement se fait entendre, la mort est proche...

Féth fiada : Brume druidique des Tuatha Dé Danann.

