

LUGVANION

AUTEURS : PIERRE VASSEUR & ROBIN PIARULLI

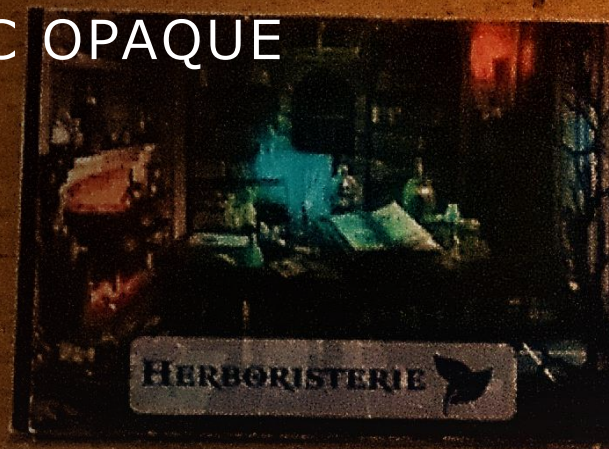
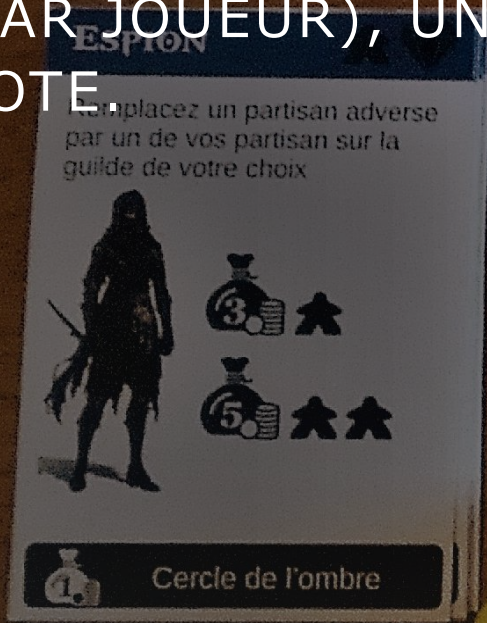
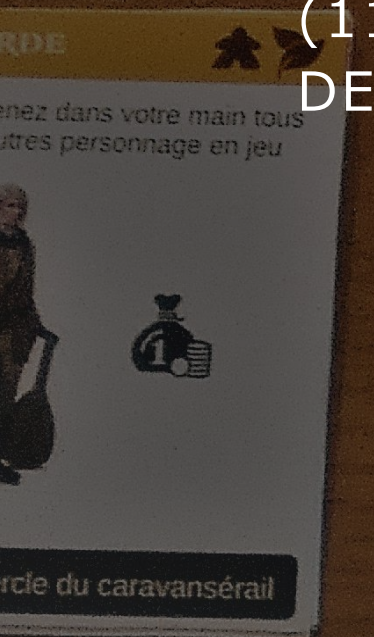
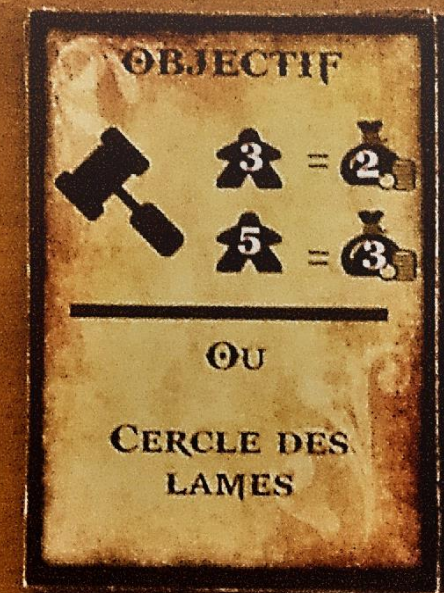
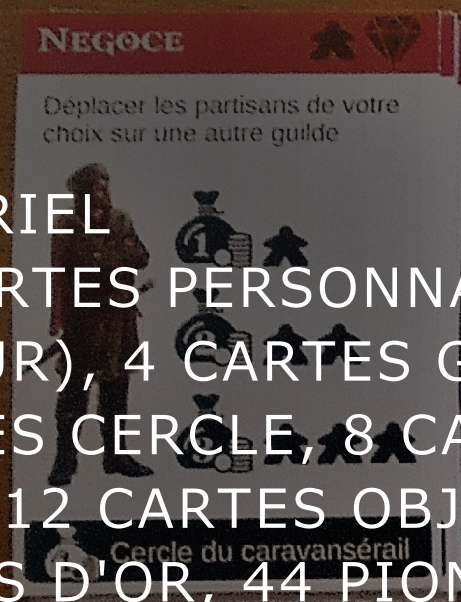
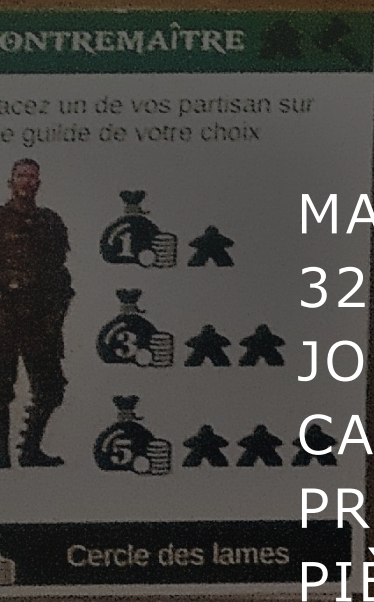
Lugvanion était une région tranquille, prospère avant le premier coup de pioche. Chaque village, bourg, avait son Maïeur et personne n'envisageait qu'il en soit autrement. Puis les richesses ont surgi du sol, les Guildes et les Cercles ont mis la main sur l'affaire. A présent on ne parle plus que de politique et d'envergure. Lugvanion doit avoir un Gouverneur, un Maïeur Général. Tout cela se décidera en huis-clos dans les Guildes. Et ce pour assurer paraît-il, la survie économique et le rayonnement culturel. Quelques bourgs restent en lice et bien malin, celui qui pourra dire qui l'emportera.



LE BUT DU JEU

LE PREMIER JOUEUR À REMPORTE DEUX GUILDES
GAGNE LA PARTIE.

MATÉRIEL
32 CARTES PERSONNAGE (8 PAR
JOUEUR), 4 CARTES GUILDE, 3
CARTES CERCLE, 8 CARTES MISE À
PRIX, 12 CARTES OBJECTIF, 40
PIÈCES D'OR, 44 PIONS PARTISAN
(11 PAR JOUEUR), UN SAC OPAQUE
DE VOTE.



MISE EN PLACE

- . Distribuez à chaque joueur une équipe complète de huit personnages de la même couleur. Cela constitue la main de départ.
- . Chaque joueur reçoit 11 pions « partisan » de la couleur de son équipe.
- . Chaque joueur reçoit 7 pièces d'or.
- . Placez les 4 cartes Guildes face visible au milieu de la zone de jeu.
- . Placez les 3 cartes cercles, en ligne, à côté des cartes Guilde.
- . Constituez une pioche face cachée avec les cartes objectifs (dos gris).
- . Constituez une pioche face cachée avec les cartes mise à prix (dos noir).
- . Chaque joueur pioche une carte objectif et une carte mise à prix qui sont ajoutées à la main du joueur.



Tour de jeu

Lugvanion se joue dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur à son tour de jeu a deux possibilités :

- jouer une carte personnage devant soi et appliquer son effet (ou ses effets), le personnage sera considéré en jeu.

ou

- jouer une carte objectif

Le joueur qui a fait un détournement de fonds récemment commence la partie.

Description d'une action personnage :

Tous les personnages permettent de mettre un pion partisan sur une Guilde d'attache. Le symbole en haut à droite des cartes personnage indique la Guilde concernée. Le joueur peut également déclencher un pouvoir spécial en dépensant une ou plusieurs pièces d'or. A chaque fois qu'un joueur déclenche un pouvoir spécial, il verse une dîme à son cercle (information au bas de la carte). Si plusieurs pièces ont été dépensées, les pièces restantes après paiement de la dîme, retournent dans la banque. La dîme est prélevée sur le coût de l'action spéciale utilisée.

Description d'une action carte objectif :

Un joueur peut jouer une carte objectif au lieu de jouer un personnage. Sur une carte objectif, il y a deux actions possibles :

- Soit ramasser la dîme versée sur une carte cercle (le cercle en question est spécifié sur la carte objectif).
- Soit ramasser à la banque un certain nombre de pièces d'argent en fonction du nombre de jetons influence dans une Guilde (la guilde en question est spécifiée sur la carte).

Une fois que le joueur a utilisé sa carte objectif, il la défausse face visible à côté de la pioche objectif. Il tire une nouvelle carte objectif et l'ajoute à sa main. Il reprend en main le ou les personnages qu'il avait posé face visible devant lui (personnage(s) en jeu). Si la pioche des objectifs est vide, mélangez la défausse et constituez ainsi une nouvelle pioche.

Cas particulier de la carte mise à prix :

La carte mise à prix est associée à l'action de l'assassin (voir descriptif de la carte assassin). Si la pioche des cartes mise à prix est vide, mélangez la défausse pour reconstituer une pioche.

Déclenchement d'une phase de vote :

Lorsqu'une Guilde contient strictement 8 partisans (toute couleur confondue) le tour de jeu s'arrête. Le joueur qui a posé le ou les derniers pions partisan, prend l'ensemble des pions qu'il met dans le sac de vote. Il mélange, puis sans regarder tire au hasard cinq pions, la couleur qui est majoritaire désigne le joueur qui remporte la Guilde. Le joueur qui remporte la Guilde choisit dans sa main une carte personnage. Il la dépose face cachée sur la Guilde.

Le jeu reprend ensuite normalement avec le joueur à gauche de celui qui a déclenché la phase de vote.

Il est tout à fait possible de mettre de nouveau des pions partisan sur la Guilde remportée pour tenter de défaire le vote. Le mécanisme reste le même. Si une Guilde est remportée par un autre joueur, celui qui avait remporté la Guilde récupère sa carte et le nouveau vainqueur pose une carte personnage face cachée de sa main. Si le joueur qui avait remporté la guilde gagne de nouveau le vote, la situation reste inchangée, toutefois le joueur peut décider de changer la carte qu'il avait posé face caché sur la guilde.

Personnage actif (en jeu) : un personnage actif (en jeu) est posé devant le joueur. Au bout de quelques tours de jeux, un joueur peut se retrouver avec plusieurs de ces personnages en jeu, c'est-à-dire posés face visible devant lui. Ces personnages peuvent être la cible d'attaques adverses.

Remettre dans sa main un ou plusieurs personnages en jeu :

- lorsqu'un joueur joue une carte objectif, il récupère son ou ses personnages en jeu et les remet dans sa main.
- En jouant le barde, il faut payer le coût spécial pour pouvoir reprendre le ou les personnages actifs (en jeu). Le barde reste en jeu.

Fin de partie :

Lorsqu'un joueur a remporté deux Guildes, le jeu se termine immédiatement. Le joueur est déclaré Gouverneur de Lugvanion.

Les cartes personnage :

Le contremaître

Quand vous jouez le contremaître :

- Placez un partisan de votre couleur sur la Forge (pas de coût en po).
- Si vous décidez d'utiliser l'action spéciale, payez le coût en fonction de l'effet voulu (1 po pour placer un pion influence supplémentaire sur la guildes de votre choix, 2 po pour placer deux pions supplémentaires sur la ou les guildes de votre choix, 3 po pour placer trois pions influence sur la ou les guildes de votre choix)
- Payer 1po de dîme en posant 1 po sur la carte du cercle des lames. Le reste des po s'il y en a, retourne à la banque.

CONTREMAÎTRE

Placez un de vos partisan sur une guildes de votre choix



Cercle des lames

Les cartes personnage :

L'espion

Quand vous jouez l'espion :

- Il faut placer un partisan de votre couleur sur la Joaillerie (pas de coût en po)
- Si vous décidez d'utiliser l'action spéciale, payez le coût en fonction de l'effet voulu (3 po pour remplacer un partisan adverse par un de vos partisans sur la guilde votre choix, 5 po pour remplacer deux partisans adverses de n'importe quelle guilde par deux de vos partisans sur la ou les guildes de votre choix)
- Payer 1 po de dîme à son cercle, poser 1 po sur la carte du cercle de l'ombre. Le reste des po, retourne à la banque.

ESPION

Remplacez un partisan adverse par un de vos partisan sur la guilde de votre choix



Cercle de l'ombre

Les cartes personnage :

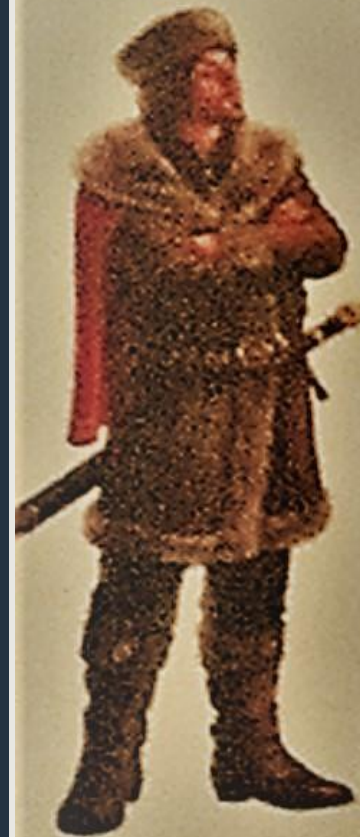
Le négoce

Quand vous jouez le négoce:

- Placez un partisan de votre couleur sur la Joaillerie (pas de coût en po)
- Si vous décidez d'utiliser l'action spéciale, payez le coût en fonction de l'effet voulu (1 po pour déplacer un partisan de votre choix, un des vôtres ou un partisan adverse sur une autre guilde, 2 po pour déplacer deux partisans, les vôtres et/ou adverses sur une ou deux guildes de votre choix, 3 po pour déplacer trois partisans, les vôtres et/ou adverses sur une, deux ou trois guildes de votre choix).
- Payer 1 po de dîme à son cercle, posez 1 po sur la carte du cercle du caravansérail. Le reste des po s'il y en a, retourne à la banque.

NEGOCE

Déplacer les partisans de votre choix sur une autre guilde



Cercle du caravansérail

Les cartes personnage :

Le barde

Quand vous jouez le barde:

- Placez un partisan de votre couleur sur l'Herboristerie (pas de coût en po)
- Si vous décidez d'utiliser l'action spéciale, payez son coût (1 po permet de récupérer dans sa main tous vos autres personnages en jeu).
- Payer 1 po de dîme au cercle du caravansérail.

BARDE

Reprenez dans votre main tous vos autres personnages en jeu



Cercle du caravansérail

Les cartes personnage :

L'assassin

Quand vous jouez l'assassin:

- Placez un partisan de votre couleur sur l'Herboristerie (pas de coût en po)
- Si vous décidez d'utiliser l'action spéciale, payez son coût (2 po pour retirer du jeu un personnage adverse en jeu)
- Payer 1 po de dîme au cercle de l'ombre, l'autre pièce retourne à la banque.
- Si le personnage retiré du jeu est celui de votre carte mise à prix, défaissez cette carte près de la pioche des cartes mise à prix. Empochez la récompense de 3 po. Tirez une nouvelle carte mise à prix que vous ajoutez à votre main.

ASSASSIN

Retirez du jeu un personnage adverse en jeu



Cercle de l'ombre

Les cartes personnage :

Le sorcier

Quand vous jouez le sorcier:

- Placez un partisan de votre couleur sur l'Académie (pas de coût en po).
- Le sorcier a le pouvoir de copier une action spéciale d'un personnage adverse en jeu, pour le coût de l'action spéciale et le paiement de la dîme, se référer à la carte du personnage concerné, et appliquer les effets en conséquence.

SORCIER

Copiez le pouvoir d'un
personnage adverse en jeu



Selon le pouvoir
du personnage
copié



Cercle du personnage copié

Les cartes personnage :

Le clerc

Quand vous jouez le clerc:

- Placez un partisan de votre couleur sur l'Académie (pas de coût en po).
- Le clerc a le pouvoir de copier une action spéciale d'un de vos personnages en jeu. pour le coût de l'action spéciale et le paiement de la dîme, se référer à la carte du personnage concerné, et appliquer les effets en conséquence.

CLERC



Copiez le pouvoir d'un de vos personnages en jeu



Selon le pouvoir du personnage copié



Cercle du personnage copié

Les cartes personnage :

Le milice

Quand vous jouez le milice:

- Il faut placer un partisan de votre couleur sur la Forge (pas de coût en po).
- Si vous décidez d'utiliser l'action spéciale, payez son coût (1 po pour prendre un personnage adverse en jeu). A son tour de jeu l'adversaire devra vous donner 2 po pour récupérer son personnage qui retournera alors dans sa main.
- Payez un 1 po au cercle des lames.

MILICE

Prenez un personnage adverse en jeu. L'adversaire doit vous donner 2 pièces d'or pour le récupérer



Cercle des lames