

A close-up, artistic illustration of a woman's face. She has light skin, large green eyes, and is wearing a brown headband with the word "SAGA" written in large, bold, yellow-outlined black letters. Her hair is light-colored and styled in waves. The background is a soft, textured yellow.

SAGA

R è g l e s d u J e u

Un jeu de pouvoir pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans

I N T R O D U C T I O N

La Reine des six royaumes de Saga a été détrônée par des rénégats de la cour. Chaque joueur incarne un prince qui, au nom de la Reine, s'apprête à reconquérir les terres royales. Dans la guerre qui se prépare pour le contrôle des six royaumes, chaque prince cherche avant tout son propre intérêt. Les terres vont donc changer de main au gré des batailles, chaque prince usant pour son propre compte des ressources des différents royaumes. Lorsque la Reine sera de retour à Saga, honneur et renommée iront au prince le plus puissant.

But du jeu

Dès qu'un joueur a joué toutes ses cartes chevalier, la reine est de retour à Saga et la partie est terminée. Chaque joueur fait la somme des points de renommée rapportés par ses terres, et de ceux gagnés pendant la partie. Le vainqueur est le joueur ayant le score total le plus élevé.

Matériel

6 cartes royaume recto-verso

60 cartes chevalier en 5 paquets de 12 cartes

32 jetons de renommée de différentes valeurs



Mise en place

- Avant la première partie, détachez soigneusement les points de renommée du carton.
- Sur les cartes royaume figurent différents symboles, qui sont expliqués à la fin de ce livret. Pour la première partie, posez-les avec la petite couronne en haut à gauche face visible. Lors de vos parties suivantes ces cartes peuvent être posées de l'autre côté ou en mixant les différentes faces. Les 6 royaumes sont : Castleland (rouge), Forestland (vert), Sealand (bleu), Goldland (orange), Shadowland (violet) et Fieldland (jaune). Constituez deux rangées de 3 royaumes au centre de la table en vous assurant qu'il reste assez de place entre ces deux rangées pour les cartes chevaliers.
- Triez les cartes chevalier en 5 paquets de 12 cartes en fonction de leurs dos. Dans chaque paquet se trouvent les mêmes valeurs de cartes, mais la répartition par couleur est différente. Donnez un paquet à chaque joueur, et utilisez un paquet pour la disposition initiale. A deux et trois joueurs, il reste respectivement 1 ou 2 paquets qui doivent être remis dans la boîte.
- Les cartes du paquet prévu pour la disposition initiale sont maintenant réparties dans les royaumes. Retournez les cartes une à une et placez-les face visible sous les cartes royaume, elles constituent les forces de défense des royaumes. Lors de cette disposition vous devez respecter les règles suivantes :
 1. Chaque royaume doit être défendu par deux cartes chevalier
 2. La première carte chevalier du royaume doit avoir la même couleur que le royaume
 3. Le deuxième chevalier doit être placé légèrement sous le premier pour que sa valeur reste visible
 4. Les chevaliers d'un royaume doivent être de couleurs différentes.

Astuce: Pour votre première partie, choisissez les cartes chevalier sur le dos desquelles figure un chateau et disposez-les comme ci-dessous.



- Rassemblez les jetons renommée à côté des cartes chevalier. Les joueurs piochent des jetons de cette pioche lorsqu'ils reçoivent des points de renommée. Il est possible de faire de la monnaie.
- Le joueur le plus jeune commence la partie qui continue ensuite en sens horaire.

Les cartes royaume

Sur les cartes royaume se trouvent des informations importantes pour le bon déroulement de la partie.

1. La couleur d'un royaume détermine quelles cartes chevalier (couleur) peut l'attaquer
2. Trois informations se trouvent dans la zone d'information en bas de la carte
 - a) Points de renommée que le propriétaire de ce royaume peut prendre de la pioche au début de chacun de ses tours.
 - b) Caractéristiques du royaume faisant effet une ou plusieurs fois pendant la partie.
 - c) Caractéristiques faisant effet en fin de partie



Déroulement du jeu

A chaque tour, un joueur doit obligatoirement effectuer les actions 1 et 2a. Il n'effectue les actions 2b et 3 que si cela est nécessaire.

1. Piocher les points de renommée (si le joueur ne l'oublie pas)
- 2a. Jouer une carte chevalier (obligatoire !)
- 2b. Conquérir un royaume (Si la carte chevalier jouée permet d'obtenir une force d'attaque supérieure à la force de défense du royaume)
3. Recruter un chevalier disponible (action optionnelle)

Ordre des actions : L'action 1 doit toujours être la première. L'action 3 peut être effectuée avant ou après les actions 2a et 2b.

1. Piocher des points de renommée

Lorsqu'un joueur contrôle un ou plusieurs royaumes, qui sont donc devant lui, au début de son tour, il reçoit le nombre correspondant de points de renommée (le nombre de points de renommée indiqué en bas à gauche de la carte royaume). La plupart des royaumes rapportent 1 point de renommée par tour, seul Goldland (orange) en rapporte plus. Le joueur additionne le nombre de points de renommée de ses royaumes et pioche le nombre correspondant en jetons de renommée. Les jetons sont placés face visible devant le joueur.

Important: Une fois qu'un joueur a commencé à effectuer d'autres actions, il ne peut plus recevoir de jetons de renommée pour ce tour.

2a. Jouer une carte chevalier

Le joueur doit maintenant jouer une carte chevalier de sa main en respectant les règles suivantes :

- La première carte jouée constitue la première force d'attaque. La couleur de cette carte indique le royaume attaqué.
exemple: Une carte chevalier jaune peut attaquer Fieldland (jaune).
- Une carte chevalier jouée lors d'un tour suivant peut constituer une nouvelle force d'attaque (Il peut y avoir 2 forces d'attaque dans une même couleur).
Exemple: Un joueur joue une carte chevalier bleu à côté de sa carte chevalier jaune afin d'attaquer Sealand (bleu).



- Une carte chevalier jouée lors d'un prochain tour peut renforcer une attaque existante au lieu d'en créer une nouvelle. Elle est placée dans ce cas au dessus de telle façon que l'on puisse toujours voir la couleur et la valeur de la carte précédente.
Exemple: Le joueur renforce l'attaque initiée par le chevalier jaune avec le chevalier bleu. Cette force d'attaque attaque toujours uniquement Fieldland (jaune)



Très important : Une même couleur ne peut être présente qu'une seule fois dans chaque force d'attaque ou de défense.

2b. Conquérir un royaume

Dès qu'un joueur possède une force d'attaque dont la puissance totale est supérieure à la défense du royaume attaqué, le joueur conquiert le royaume. Cette conquête a les effets suivants:

- Le joueur conquérant prend le royaume conquis et le place sur les forces d'attaque victorieuses. Ces forces sont désormais la force de défense du royaume et il n'est plus possible d'y ajouter des chevaliers.
- Si le royaume conquis était au milieu de la table (ce qui est le cas en début de partie), les deux cartes chevalier qui constituaient sa défense sont libérées, et sont mises de côté. Ces chevaliers peuvent être recrutés par tous les joueurs (cf. Recruter un chevalier ci-dessous)
- Si le royaume a été pris à un autre joueur, celui-ci doit reprendre en main les cartes chevaliers qui le défendaient.

Forestland est au centre de la table avec une force de défense constituée de 2 cartes chevalier, l'une verte 4 et l'autre jaune 2; sa force de défense est donc de 6. À son tour, un joueur renforce son attaque précédemment constituée d'une carte chevalier Verte 4 par une carte chevalier Bleu 3 et obtient ainsi une force totale de 7. Sa force d'attaque est alors supérieure à la force de défense de Forestland, et le joueur conquiert ce royaume et le place sur ses cartes d'attaque. Cette force devient la nouvelle force de défense de Forestland et ne peut plus être modifiée. Les deux chevaliers qui n'ont plus de royaume à défendre sont libérés.

Si Forestland avait appartenu à un joueur, celui-ci aurait dû reprendre en main ses deux chevaliers.

Force d'attaque Force de défense



3. Recruter un chevalier disponible

Lors de son tour, un joueur peut recruter un chevalier précédemment libéré. Pour ce faire, il doit payer en points de renommée la valeur de la carte chevalier. Il prend en main la carte chevalier et défausse la valeur correspondante en jetons renommée.

Il est permis de recruter un chevalier puis de le jouer immédiatement lors de l'action 2a.

Fin du jeu

La partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur joue la dernière carte chevalier de sa main. Si cette carte permet de conquérir un dernier royaume, le joueur effectue quand même les actions qui en découlent. Chacun calcule ensuite sa renommée finale - son score.

- Chaque jeton de renommée rapporte autant de points qu'indiqué sur le jeton.
- Chaque royaume conquis rapporte le total de sa force de défense.
- Les forces d'attaque (chevaliers sans royaume) ne rapportent rien.
- Les cartes chevalier en main font perdre autant de points que leur valeur.
- Certains royaumes modifient ce calcul ou ajoutent des points supplémentaires (voir en bas à droite de la carte)



Le joueur ayant la renommée totale la plus élevée est vainqueur.

Exemple: Le joueur totalise ses points de renommée comme suit

- Points de renommée sur ses jetons = 20 points
- Force de défense d'une puissance de 10 = 10 points
- Force de défense d'une puissance de 13 = 13 points
- Force d'attaque d'une puissance de 7 = 0 points
- 3 cartes chevalier en main, d'une valeur totale de 4 = -4 points

La renommée finale de ce joueur est donc de 39 (20 + 10 + 13 + 0 - 4).

Caractéristiques des royaumes :

Note: Les caractéristiques qui affectent la première partie sont celles marquées d'une couronne (comme sur les cartes chevalier).

1. Caractéristiques faisant effet pendant la partie (au centre de la zone d'information de la carte royaume)



Ajouter 1 carte :

Une fois seulement, le joueur qui contrôle Shadowland (violet) peut y ajouter un chevalier en défense pendant l'action 2a.

Il n'est bien sûr pas possible d'y ajouter une carte d'une couleur déjà présente. La carte du royaume Shadowland est ensuite tournée de 180° pour indiquer que ce pouvoir a déjà été utilisé. Si un joueur conquiert ce royaume, il pourra alors lui aussi utiliser ce pouvoir une seule fois.



Récupérer 1 carte :

Le joueur qui contrôle Fieldland (jaune) peut reprendre en main l'une de ses cartes. Cette action supplémentaire peut être effectuée à chaque tour du joueur. Si la carte récupérée provient d'une force de défense, il est possible que la force d'attaque d'un autre joueur soit désormais plus forte. Le royaume est alors immédiatement conquis par le joueur en question, et le joueur qui perd son royaume doit reprendre en main ses cartes chevalier qui constituaient sa défense. En cas d'égalité, le royaume ne change pas de propriétaire.



Défense +1 :

La force de défense de Castleland (rouge) vaut un point de plus que la valeur totale des chevaliers qui la composent. Pour conquérir ce royaume un joueur doit donc posséder une force d'attaque supérieure d'au moins 2 points à la valeur des chevaliers défendant Castleland.



Défense -1 :

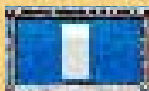
La force de défense de Goldland (orange) vaut un point de moins que la valeur totale des chevaliers qui la composent. Pour conquérir ce royaume un joueur doit donc posséder une force d'attaque égale à la force de défense de Goldland.



1 Recrutement gratuit :

Un joueur qui conquiert le royaume de Castleland (rouge) peut immédiatement recruter un chevalier disponible (il prend la carte chevalier dans sa main).

Le joueur ne peut utiliser cette caractéristique qu'au moment où il conquiert le royaume. Il ne peut pas l'utiliser plus tard.



Placer 1 carte face cachée :

Une fois seulement, le propriétaire de Sealand (bleu) peut ajouter une carte chevalier face cachée à une force d'attaque pendant l'action 2a.

Il n'est bien sûr pas possible d'y ajouter une carte d'une couleur déjà présente.

La valeur de cette carte est considérée comme nulle tant qu'elle n'est pas visible (même si elle est toujours face cachée à la fin de la partie). Le joueur choisit quand il souhaite retourner cette carte lors d'un prochain tour.

Cette carte doit être retournée lorsque le joueur l'utilise pour conquérir un royaume, et sa valeur est alors ajoutée à la force d'attaque. Sealand est ensuite tournée de 180° pour indiquer que ce pouvoir a déjà été utilisé. Si un joueur conquiert ce royaume, il pourra alors lui aussi utiliser ce pouvoir une seule fois.

2. Caractéristiques actives en fin de partie (à droite de la zone d'information de la carte royaume)



+5 Points de renommée :

En fin de partie, le joueur qui contrôle Fieldland (jaune) gagne 5 points de renommée supplémentaires.



Points de renommée pour une force d'attaque :

En fin de partie, le joueur qui contrôle Sealand (bleu) peut ajouter à ses points de renommée le total d'une de ses forces d'attaque de son choix.



Les cartes en main valent 0 :

En fin de partie, le joueur qui contrôle Forestland (vert) ne perd pas de points pour les cartes chevalier qu'il a encore en main.



Les cartes de défense valent 0 :

En fin de partie, le joueur qui contrôle Goldland (orange) ne reçoit pas de points pour les forces de défense de ce royaume.



Ajouter 1 carte :

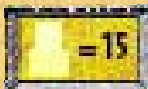
En fin de partie, le joueur qui contrôle Shadowland (violet) peut encore ajouter une carte chevalier à l'une de ses force d'attaque ou de défense. Il n'est bien sur pas possible d'y ajouter une carte d'une couleur déjà présente.

A ce stade, une carte ajoutée à une force d'attaque ne permet pas de conquérir un royaume.



+2 Points de renommée des adversaires :

En fin de partie, le joueur qui contrôle Forestland (vert) reçoit 2 points en jetons renommée de chaque joueur.



Force de défense de valeur 15 :

En fin de partie, le joueur qui contrôle Fieldland (jaune) reçoit 15 points de renommée pour la force de défense de ce royaume quelle que soit la force de défense présente.

Quelques indications avant votre première partie :

- 1. Un joueur qui conquiert un royaume dès le début de la partie reçoit certes des points de renommée, mais il devra vite se préoccuper de défendre ses conquêtes.*
- 2. Un joueur qui conquiert un royaume avec une force d'attaque faible va se retrouver avec un royaume faiblement défendu.*
- 3. Plus tôt vous recruterez un chevalier, plus vous pourrez mettre à profit cette action. Lors de la première moitié du jeu, il est particulièrement utile de recruter 3 ou 4 chevaliers dans une couleur où vous n'avez pas de cartes fortes. Pour que la partie se termine plus rapidement, vous pouvez aussi ne pas recruter de chevalier du tout.*
- 4. Comme vous récupérez les chevaliers de vos royaumes perdus, vous pourriez avoir l'impression que la partie ne va jamais se terminer. Croyez-nous, elle va se terminer et beaucoup plus vite que vous ne l'auriez souhaité. Les joueurs doivent toujours indiquer combien de cartes ils ont en main si on leurs demande.*



Les auteurs: Wolfgang Kramer crée des jeux depuis plus de 30 ans et, avec désormais plus de 100 jeux édités, est l'un des plus grand auteur de tous les temps. Sunken City et Wildlife sont deux autres jeux du même auteur aux éditions Uberplay
Horst-Rainer Rösner est actif dans l'univers du jeu depuis de nombreuses années et a aussi édité plusieurs jeux. Tycoon édité en collaboration avec Wolfgang Kramer a été finaliste du prix du meilleur jeu de l'année en Allemagne.

Editing: TM-Spiele, Graphics: Bernd Wagenfeld, Design: Pohl & Rick
English rules translation by Patrick Korner



Traduction française : aucoindujeu.com

Merci d'envoyer vos commentaires à l'adresse email : info@aucoindujeu.com

Nous remercions Bruno Faidutti pour sa relecture minutieuse de cette version française.

© 2004 KOSMOS, Stuttgart

© 2004 Uberplay Entertainment

Überplay™

www.uberplay.com • info@uberplay.com

