A Game of St. Patrick in Ireland

Banish the Snakes

Rule Book

GAME DESIGN
Kevin McPartland & Jerry Shiles

TABLE DES MATIERES

1. Introduction 2
2. Contenu du jeu 2
3. Le plateau de jeu 4
4. Mise en place du jeu 4
5. Tour de jeu 6
6. Cartes Evénement 8
7. Paganisme en Grande Bretagne 8
8. Remplacement des peuples 9
9. Remplacement des leaders 9
10. Actions 9
11. Mort 11
12. Fin de la Partie 12
13. Résultats 12
14. Niveaux de difficulté 12
15. Jeu en solitaire 13
16. Credits 13

Index 14

GMT GAMES
GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

© 2022 GMT Games, LLC

1. INTRODUCTION

" Si j'ai quelque valeur, c'est de vivre ma vie pour Dieu afin d'enseigner ces peuples. "

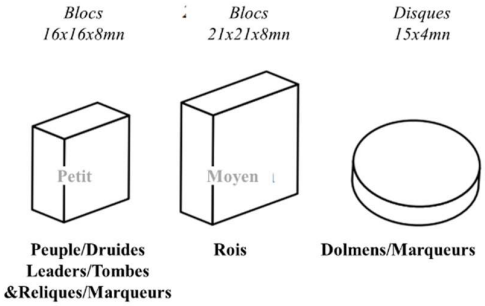
◆ *St. Patrick* ◆

La légende veut que saint Patrick ait chassé les serpents d'Irlande. Il est vrai qu'il n'y a plus de serpents nulle part sur l'île - mais il n'y en a plus depuis la dernière période glaciaire ! La légende semble donc être une allégorie de ses succès dans la conversion de l'Irlande au christianisme. ***Banish the Snakes*** est un jeu coopératif qui simule l'Irlande au Ve siècle, lors de l'effondrement de l'Empire Romain en Occident et alors que l'Irlande se tourne vers la religion chrétienne. Les joueurs représentent des "saints", Patrick et d'autres, qui ont entrepris de convertir les païens de l'île. Vous devez travailler en équipe pour convertir le peuple irlandais avant que les barbares ne submergent complètement la Grande-Bretagne. Si vous échouez, les Irlandais ne pourront pas sauver la civilisation au cours des siècles suivants !

2. CONTENU DU JEU

- 1 Livret de règles *Banish the Snakes*
- 1 Livret de jeu *Banish the Snakes*
- 1 Plateau de jeu
- 91 cartes de jeu
  - 64 cartes d'événements
  - 12 cartes de Saint *At start*
  - 9 cartes *Gift of the Spirit*
  - 6 cartes d'aide de jeu
- 6 plateaux de joueurs
- 6 pions de personnages
- 1 marqueur de tour de joueur personnalisé
- 1 dé personnalisé à six faces
- 2 feuilles d'étiquettes de blocs/disques
- 150 pièces de bois
  - 95 petits blocs pour les Peuples, les Druides, les Leaders, les Tombes et les Reliques
  - 4 petits blocs pour le suivi du paganisme en Grande-Bretagne
  - 6 blocs de taille moyenne pour le Haut Roi et les Rois de Province
  - 8 disques pour les Dolmens
  - 18 disques pour les plateaux des joueurs (3 par joueur)
  - 8 disques (Église de niveau 0)
  - 6 Cubes (Église de niveau 1)
  - 4 petits bâtiments (Église de niveau 2)
  - 1 grand bâtiment (Église de niveau 3, "cathédrale")

Note *: Quelques blocs de rechange et autocollants sont inclus.*



Appliquer les autocollants des feuilles d'étiquettes :
Appliquez les autocollants appropriés au recto (et au verso si nécessaire) des blocs de chaque groupe.

Note : les blocs Leader et Paganisme sont associés de manière spécifique (voir les flèches sur les feuilles d'autocollants). ***Veillez à associer les bonnes étiquettes sur le même bloc.***

- Placez les étiquettes ***Peuple païen*** et ***Ouailles Chrétiennes**** sur les petits blocs verts (*décoratif seulement - facultatif)
- Placez les étiquettes des symboles ***Druide*** et ***Houx**** sur les petits blocs rouges. (*décoration seulement - optionnel)
- Placez les étiquettes ***Leaders Païens*** et ***Chrétiens*** sur les petits blocs bleus.
- Placez les étiquettes ***Reliques*** et ***Tombe*** sur les petits blocs bleu clair.
- Placez les étiquettes ***Haut Roi*** sur les blocs violets moyens. Le ***Haut Roi*** a deux blocs (un seul côté).
- Placez les étiquettes ***Roi de Province*** sur les blocs or moyen (un seul côté).
- Placer les étiquettes de *statut* ***Païen et Chrétien*** sur les petits blocs ocre pour chaque région de la Grande Bretagne.
- Placer l'étiquette ***Paganisme*** sur le petit bloc ocre (un seul côté).
- Placer les étiquettes **Dolmen** sur les disques jaunes (un seul côté).

Vue d'ensemble des cartes

© 2022 GMT Games, LLC

PIECES

PEUPLE

Chrétien Païen

DRUIDES

Verso Recto

LEADERS

Chrétien Païen

Voir les flèches pour l'association recto/verso

TOMBES ET RELIQUES

Relique Tombe

SIEGE DU HAUT ROI

Verso Recto

SIEGE DES ROIS DE PROVINCE

Verso Recto

MARQUEUR PAGANISME (Scotland)

Païen Chrétien

MARQUEUR PAGANISME (Strathclyde)

Païen Chrétien

MARQUEUR PAGANISME (England)

Païen Chrétien

MARQUEUR AVANCEE DU PAGANISME

Verso Recto

DISQUE DOLMENS

DISQUES PLATEAUX JOUEURS

EGLISES

Niveau 0 Niveau 1 Niveau 2 Niveau 3

© 2022 GMT Games, LLC

3 LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente l'Irlande au Vème siècle.
Il y a quatre ***Provinces*** (les mêmes qu'aujourd'hui) mais pas encore de comtés. Chaque province est divisée en deux ou trois régions.
Il y a des emplacements pour les ***Peuples*** (en nombre variable dans chaque région), les ***Druides*** (un dans chaque région), les ***Chefs*** (un dans chaque région), les ***Rois*** (un dans chaque province) et le ***Haut Roi***, à Tara.
Un diagramme représente la ***Grande-Bretagne***, divisée en Écosse, Strathclyde et Angleterre. Il existait bien d'autres divisions au sein de la Grande-Bretagne à cette époque, mais elles ont été simplifiées à ces trois-là. Un marqueur permet de suivre le déclin progressif de la civilisation romaine en Grande-Bretagne.

4 MISE EN PLACE DU JEU

Placez l'indicateur ***avancée du paganisme*** en Grande Bretagne dans la case de départ **[A]**. Placez ensuite chacun des trois marqueurs de ***paganisme*** dans leurs cases respectives (Écosse, Strathclyde et Angleterre), côté chrétien visible **[B]**.

Placez au hasard un marqueur de ***Peuple*** dans chacune des cases de peuple du plateau, côté païen visible **[C]**. Après les avoir placés, disposez-les dans chaque Zone par ordre de numéros, du plus petit à gauche au plus grand à droite. Placez les Peuples restants sur le côté, côté païen masqué [C1].

Placez tous les marqueurs de ***Leaders*** dans un récipient opaque. Placez au hasard un Leader dans toutes les cases ***Chef*** du plateau, ainsi que sur les sièges ***Roi*** et ***Haut Roi***, côté païen visible (sans consulter l'autre côté) **[D]**.

Placez au hasard un marqueur ***Druide*** - face numérotée masquée - dans chacune des cases ***Druide/Église*** du plateau **[E]**. Placez les druides restants sur le côté, face numérotée masquée **[F]**.

Placez les ***Églises*** **[G]**, les ***Dolmens*** **[H]** et les **Sépultures /Reliques (**face Relique cachée) **[I]** en piles sur le côté, prêts à entrer en jeu.

Placez les cartes ***Gift of the Spirit*** **[J]** sur le côté, prêtes à entrer en jeu. Elles peuvent être examinées par les joueurs à tout moment.

Retirez les ***cartes événement*** dont le titre comporte "*from Scoltand*", "*from Strathclyde*" et "*from England*", et placez-les dans trois paquets séparés sur leurs emplacements respectifs sur le diagramme de la Grande Bretagne **[K]**. Ils seront mélangés dans la pioche lorsque leurs régions respectives deviendront païennes.

Placez la carte "***Arthur, King of the Britons***" à l'emplacement de la *Key Card* sur le plateau **[L]**. Cette carte sera utilisée pour déterminer le premier événement, puis sera placée avec les cartes *Scotland* pour être mélangée dans la pioche à un moment ultérieur.

Mettez de côté les douze cartes Saint « *deck* » (voir ci-dessous). Placez les cartes d'événement restantes sur l'emplacement *Draw Deck* du plateau de jeu **[M]**.

© 2022 GMT Games, LLC

Chaque joueur prend une ***Carte d'Aide de Jeu*** et un ***Plateau de Joueur*** avec des disques de pions et de marqueurs de la même couleur **[N]**. Les joueurs reçoivent ensuite l'une des cartes ***Saint At Start***. Il peut s'agir d'un des Saints historiquement corrects qui ont rejoint Patrick dans sa mission en Irlande, ou d'un des Saints apparus plus tard. Ces cartes peuvent être choisies par les joueurs ou tirées au hasard. Il est recommandé de jouer votre première partie avec les Saints historiques. Placez votre carte Saint sur votre plateau de jeu dans la case "Place active Saint card here" **[O]**. Remettez les autres Saints *At start* dans leur boîte - ils ne seront pas utilisés pour cette partie.

Piochez six cartes ***Saint*** de la pioche. Il doit s'agir de cartes ***Deck***, et non de cartes de Saint ***At Start***. ***Un Saint qui commence la partie ne peut pas être ajouté à la pioche !*** Tous les joueurs doivent se mettre d'accord sur les cartes à ajouter, ou (si tous les Saints de départ sont Historiques) ajouter simplement les six cartes *Deck* Historiques. Remettez les autres Saints *Deck* dans la boîte - ils ne seront pas utilisés dans cette partie. Mélangez les six cartes Saint choisies avec les autres cartes Événement et placez-les face cachée sur l'emplacement *Draw Deck* de la carte.

Placez votre disque marqueur ***Zeal*** (Zèle) dans la case la plus à gauche de votre piste *Zeal* (sauf Patrick et Palladius), et votre marqueur de ***points d'action*** sur la case 4 (sauf Auxilius). Chaque joueur choisit une région d'Irlande pour y placer son pion (sauf Palladius, qui commence à Eoganacht).

Si Patrick commence la partie, son marqueur de zèle commence une case plus à droite. Si Palladius commence la partie, son marqueur de zèle commence deux cases plus à droite ; retournez également le marqueur ***Peuple*** le plus à gauche dans Eoganacht sur son côté ***Ouailles***. Palladius n'a pas chômé !

Le jeu est prêt à commencer. Palladius joue en premier, sauf s'il n'est pas dans le jeu, et alors Patrick joue en premier. Si aucun des deux n'est dans le jeu, les joueurs peuvent lancer le dé pour savoir quel Saint du joueur commence. Donnez le ***marqueur de tour*** **[P]** à ce joueur ; le jeu se déroulera à partir de là dans le sens des aiguilles d'une montre.

5. TOUR DE JEU

Le tour de chaque joueur consiste à résoudre une carte événement et à effectuer des actions :

5.1 Résoudre une Carte d'Événement

Piochez la première ***Carte Événement*** de la ***Pioche***, (*Draw Deck*) lisez le titre de la carte, et résolvez toute directive écrite sous le titre de la carte. La plupart des cartes événement ont plusieurs événements. L'événement qui sera joué dépend de la façon dont la carte événement correspond à la flèche, aux barres et aux couleurs de l'emplacement de la carte actuelle. Placez la carte dans l'emplacement de la carte actuelle (*Current Card*). La flèche de la carte clé (*Key*) s'aligne sur les barres de la nouvelle carte.

Les couleurs correspondent également. Résolvez l'événement indiqué. Après avoir résolu l'événement, placez la carte Clé (*Key*) sur le dessus de la Défausse (*Discard Pile*).

(Sauf au premier tour, lorsque la carte "***Arthur, King of the Britons***" est utilisée pour déterminer le premier événement et placée avec les cartes d'Écosse). Déplacez ensuite la carte actuelle (*Current Card*) vers l'emplacement de la carte clé (*Key*). Elle sera utilisée pour déterminer l'événement de la carte suivante [**voir figure 1**].

5.2 Actions de jeu

Les joueurs effectuent ensuite leurs Actions [**10.0**]. Au début, tout le monde (sauf Auxilius) a 4 Actions. Ce nombre sera réduit au fur et à mesure que votre Saint perdra du Zèle (à cause d'actions et d'événements ratés). La ***carte d'aide de jeu*** énumère les actions qui peuvent être effectuées par un joueur. Celles-ci comprennent le déplacement, la construction d'églises, le don ou la prise de cartes d'autres joueurs, la création de reliques et l'effort final. Mais les actions les plus importantes sont l'action ***Convertir*** et l'action ***Préparer (ou Évangéliser)***.

Les joueurs peuvent utiliser la ***piste des points d'action*** sur leur plateau de joueur pour suivre leurs actions. Commencez simplement votre tour avec le marqueur sur la case numérotée correspondant au nombre d'Actions qu'ils auront ce tour-ci - comme indiqué sur leur piste de Zèle. Déplacez le marqueur d'une case vers le bas à chaque fois qu'une action est effectuée, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune action [voir illustration 2].

5.3 Passer le marqueur de tour

Lorsqu'un joueur a terminé ses actions, passez le marqueur de tour au prochain joueur dans le sens horaire.

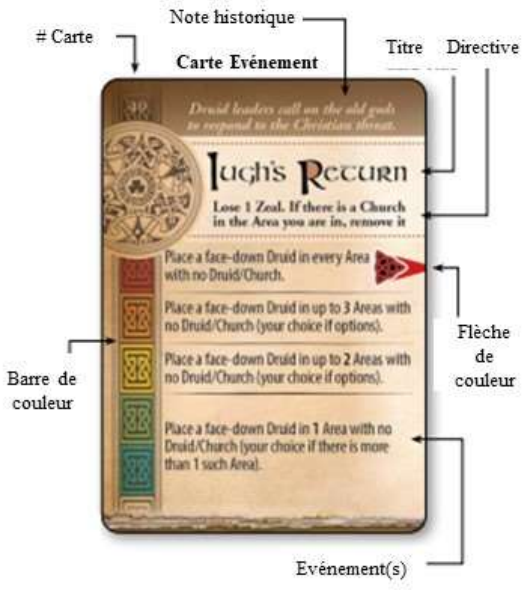
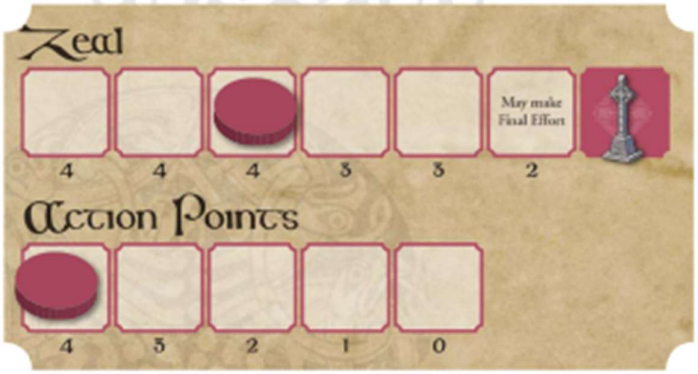


Figure 1

Figure 2



© 2022 GMT Games, LLC

6. CARTES ÉVÉNEMENT

Lors de la résolution d'une carte, utilisez l'Événement de la carte qui correspond à la flèche de la carte Clé. Les autres événements sont ignorés. Notez que pour certaines cartes, il n'y a qu'un seul Événement, l'emplacement de la flèche de la Carte Clé n'a donc pas d'importance. Résolvez l'Événement avant de continuer le tour du joueur.

Il existe des types spécifiques de cartes Evénement qui peuvent être conservées pour un usage ultérieur par un joueur. Les cartes ***Keeper*** sont les suivantes : Les cartes Saint, les cartes qui disent "*save this card*" ou les cartes *Gift of the Spirit*. Ce sont les seules cartes qui n'ont pas de flèche de couleur sur le côté droit de la carte. Au lieu de jouer un événement, rangez la carte partiellement sous votre tapis de joueur aux endroits prévus à cet effet.

Note : *il est particulièrement important de cacher le haut des cartes Saint, car leurs capacités ne peuvent pas être utilisées tant qu'elles ne sont pas devenues votre Saint actif (à l'exception de la version Deck de Columba)* **[Voir Figure 3]**.

Lorsque vous jouez à quatre ou six joueurs, chaque joueur ne peut conserver que deux cartes *Keeper*. Les parties en solitaire, à deux ou trois joueurs, permettent de conserver trois cartes *Keeper*. Si vous avez déjà conservé le nombre maximum de cartes et que vous en tirez une autre, vous devez vous défaire de l'une des cartes, soit celle que vous avez déjà conservée, soit celle que vous venez de tirer.

Exemples de Carte *Keeper*

Figure 3

7. PAGANISME EN GRANDE-BRETAGNE

La Grande Bretagne commence la partie entièrement Chrétienne. Lorsqu'une carte événement faisant progresser le Paganisme en Grande Bretagne est tirée, avancez le marqueur de paganisme d'une (ou deux) case(s). La première carte de ce type avancera le marqueur sur la case "*Scotland Pagan*". Retournez le marqueur Écosse sur sa face Païenne et mélangez les cartes événement *Scotland* dans la pioche [**voir Figure 4**].

Lorsque le marqueur de Paganisme atteint la case "*Strathclyde Pagan*", faites de même avec le marqueur *Strathclyde* et les cartes événement *Strathclyde*. Lorsque le marqueur atteint la case "*England Pagan*", faites de même avec le marqueur et les cartes *England*.

La carte événement "***Arthur : King of the Britons***" fera reculer le marqueur de Paganisme d'une case. Si le marqueur repasse une frontière, ne retirez pas les cartes d'événement récemment ajoutées à la pioche, et aucune carte n'est ajoutée plus tard, lorsque le marqueur de Paganisme repasse la frontière.

Note *: la partie se termine à l'instant où l'indicateur d'avancée du paganisme atteint la case de fin de partie. Voir la section Fin de partie* **[12.0].**

Figure 4

8. REMPLACEMENT DES PEUPLES

Les ***Peuples Païens*** seront convertis en ***Ouailles Chrétiennes*** au cours de la partie. Lorsqu'un Evénement vous demande de remplacer un marqueur de Peuple dans une région, retirez d'abord une Ouaille. Retirez l'Ouaille la plus à droite s'il y en a plusieurs. S'il n'y a pas d'Ouaille à retirer, retirez le Peuple Païen. Retirez toujours le Peuple Païen portant le chiffre le plus faible (le plus à gauche) de la zone. Remplacer le(s) Peuple(s) retiré(s) par autant de Peuple(s) Païen(s) tiré(s) au hasard et le(s) reclasser les Peuples dans la région par l'ordre numérique croissant. Lorsqu'une carte demande de retirer et de remplacer des Peuples et des Leaders, remplacez toujours les Peuples en premier.

9. REMPLACEMENT DES LEADERS

Certaines cartes d'événement requièrent le retrait de ***Leaders*** : ***Chefs***, ***Rois*** et ***Haut Roi***. Lorsque cela se produit, tous les Chefs retirés doivent être remplacés selon la séquence suivante :

- Tout d'abord, retirez tous les *Leaders* dont le retrait est demandé par la carte d'événement et mettez-les de côté.
- Ensuite, remplacez tous les Chefs manquants en tirant au sort un nouveau chef pour chaque zone où il manque un Chef. Placez le Chef côté Chrétien vers le haut si plus de la moitié des habitants de la région sont des Ouailles Chrétiennes. S'il y a plus de Païens dans la région, ou s'ils sont à égalité, placez le chef côté Païen.
- Remplacez ensuite les Rois manquants en choisissant l'un des Chefs de leur Province : lancez le dé et comparez le résultat aux nombres indiqués à côté des Chefs de la Région. Promouvoir le chef indiqué au rang de roi.
- Remplacez ensuite le Haut Roi s'il a été supprimé par l'Événement. Lancez le dé et comparez le résultat aux nombres adjacents à chacun des Rois en Irlande. Promouvoir le Roi indiqué au rang de Haut Roi.

Remplacez les Chefs et les Rois promus comme décrit ci-dessus jusqu'à ce que toutes les places de Chef en Irlande aient été remplies. Enfin, les Chefs retirés qui avaient été mis de côté sont replacés dans le récipient opaque.

10. ACTIONS

Les actions qui peuvent être effectuées par un joueur sont indiquées sur la carte Aide de jeu. Chaque action listée consomme un Point d'Action pour être réalisée. Au fur et à mesure que vous effectuez vos actions, déplacez le marqueur vers la droite sur votre piste de Points d'Action sur votre plateau de joueur. Les actions peuvent être effectuées dans n'importe quelle combinaison, y compris en effectuant la même action consécutivement (sauf **[10.3]** ci-dessous).

Les Actions ne peuvent être effectuées que dans les Zones où se trouve votre jeton Saint. Cela inclut la Conversion des Peuples, des Druides et des Chefs, la construction et l'amélioration des églises, la fabrication de Reliques et l'Effort Final. La Conversion des Rois peut être tentée à partir de n'importe quelle région de la province du Roi. La Conversion du Haut Roi doit être tentée dans la région du sud de l'Ui Neill. La Préparation (ou l'évangélisation) doit avoir lieu dans la même région que la tentative de Conversion.

10.1 Actions de préparation et de conversion

L'Irlande était gouvernée par un réseau de relations. Le peuple était influencé par son Chef et son Druide, tandis que la hiérarchie des leaders était influencée par leurs supérieurs et les Druides. Les Druides n'étaient influencés que par leur propre foi ! Voir le ***Diagramme d'Influence*** pour un guide de ces relations.

Chaque tentative de Conversion coûte un Point d'Action. Vous pouvez dépenser des Points d'Action pour vous Préparer (ou évangéliser) avant votre tentative de conversion. Chaque Point d'Action dépensé pour se préparer donne un modificateur de +1 à votre tentative. N'oubliez pas que vous devez réserver au moins un Point d'Action après avoir dépensé des points de Préparation pour la tentative de Conversion !

© 2022 GMT Games, LLC

Le diagramme d'influence représente graphiquement les différents modificateurs utilisés pour les tentatives de Conversion engendrés par les éléments de la carte. Notez que ce diagramme ne montre pas les modificateurs engendrés par les cartes, comme les capacités des Saints et les *Gifts of the Spirit*.

La partie droite du diagramme montre la hiérarchie politique des Leaders. Le Haut Roi de Tara n'a d'influence que sur les quatre Rois des Provinces d'Irlande.

Avant d'essayer de convertir un Roi, assurez-vous de prendre en compte l'influence du Haut Roi ! Ensuite, chaque Roi a une influence sur les deux Chefs de sa province (ou, dans le cas du roi d'Ulster, sur les trois Chefs). Enfin, les Chefs influencent le Peuple de leur région. Les Rois n'ont pas d'influence directe sur le Peuple - ils gouvernent par l'intermédiaire des Chefs.

Les objets de chaque région ont une influence sur les tentatives de conversion dans cette région. Tout d'abord, il y a la case Druide/Eglise. S'il y a un Druide face cachée dans la Zone, aucune autre Conversion ne peut être tentée dans cette Zone - pensez que son influence négative est infinie ! S'il est face visible dans la case, il modifie négativement la tentative. S'il y a une Église dans la case, un modificateur positif peut être appliqué, basé sur le Niveau de l'Église. Enfin, toute Relique ou Tombe dans la zone peut avoir un modificateur positif, tandis que tout Dolmen aura un modificateur négatif.

Les Rois sont un cas particulier. Ils subissent les pires modificateurs des zones de leur province. S'il y a un Druide dans une région de sa province, il aura la priorité et annulera une Église dans une autre région de sa province. De même, toutes les Reliques, Tombes et Dolmens des deux (ou trois) régions de leur province comptent pour convertir un roi.

Le Haut Roi est influencé par les objets qui se trouvent avec lui dans la Région Sud d'Ui Neill : le Druide ou l'Église, ainsi que les Reliques, Tombes et Dolmens.

Contrairement aux Peuples et aux Chefs, vous ne connaissez pas la valeur d'un Druide lorsque vous essayez de le Convertir pour la première fois. Considérez que son niveau d'influence est illimité. Vous devez vous engager dans l'action Convertir (et dépenser toute action Préparer) avant de retourner le marqueur Druide pour connaître sa valeur. ***Aucune autre tentative de Conversion ne peut être effectuée dans une zone tant que le Druide n'a pas été retiré ou que sa valeur n'est pas connue***. Les Rois ne peuvent pas être convertis tant que tous les Druides de leur Province n'ont pas été retirés ou que leur valeur n'est pas connue.

Vous pouvez utiliser le ***curseur de tentative de conversion*** sur votre plateau de joueur pour suivre les modificateurs de vos tentatives de conversion. ***Placez votre marqueur sur cette piste sur le numéro de la pièce ciblée.***

Par exemple, placez le marqueur sur la case "-3" lorsque vous tentez de convertir un pion de Peuple Païen de -3.

Faites glisser le marqueur vers la gauche pour toutes les influences négatives*. Par exemple, si le Peuple Païen -3 se trouve dans une zone avec un Chef païen -2, faites glisser le marqueur de deux cases vers la gauche sur la case "-5".*

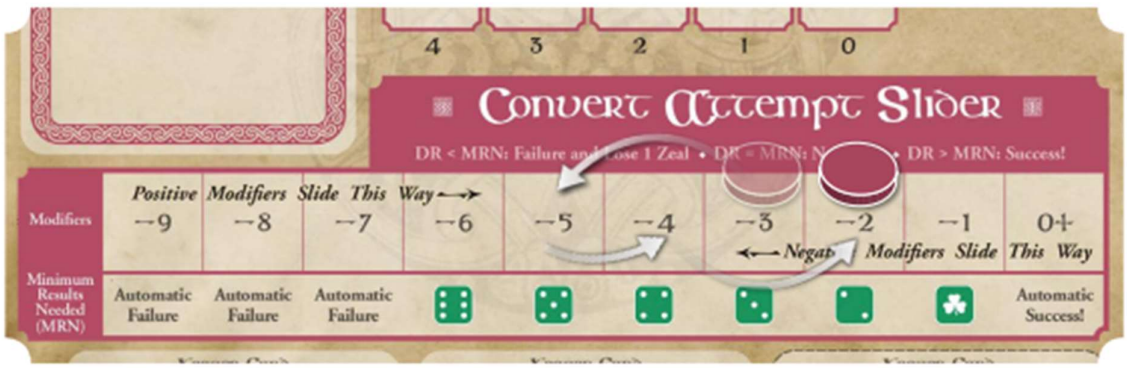
Faites glisser le marqueur vers la droite pour toutes les influences positives. En continuant l'exemple ci-dessus, si Patrick tente la Conversion, glissez le marqueur d'une case vers la droite (pour sa Capacité) jusqu'à la case "-4". Si Patrick dépense deux actions pour se Préparer (évangéliser) à deux reprises, faites glisser le marqueur de deux cases supplémentaires vers la droite, jusqu'à la case "-2".

Tous les joueurs peuvent suivre ce processus, en utilisant le curseur de tentative de conversion sur leur propre plateau de joueur.

L'image du dé montrée sous la case où le marqueur se termine pendant cette tentative de Conversion est le ***Résultat Minimum Nécessaire (MRN).*** Lancez le dé :

Si le résultat est égal au *MRN*, il n'y a pas d'effet.

S'il est supérieur au MRN, votre tentative de conversion est réussie : retournez les Personnages et les Chefs sur leur face Chrétienne et retirez les marqueurs Druide.



Si le résultat est inférieur au MRN, votre tentative de conversion a échoué et vous perdez un point de Zèle : déplacez le marqueur sur la piste de Zèle de votre Saint (sur votre plateau de joueur) d'une case vers la droite. De plus, si vous avez échoué dans votre tentative de conversion d'un Druide, placez un marqueur Dolmen actif dans la zone : le succès du druide a ravivé le pouvoir de l'un de ces anciens monuments de pierre ! Si vous obtenez un " 6 " lors d'une quelconque tentative de conversion dans une zone contenant un (ou plusieurs) Dolmen actifs, vous pouvez retirer l'un d'entre eux.

10.2 Actions de déplacement

Vous pouvez dépenser un Point d'Action pour déplacer votre Saint. Vous pouvez déplacer le pion du Saint dans n'importe quelle zone adjacente. Certains Saints ont des capacités spéciales qui leur permettent de se déplacer dans des zones non adjacentes pour 1 action.

10.3 Construire et améliorer les églises

Vous pouvez dépenser un Point d'Action pour Construire ou Améliorer une Église. Vous ne pouvez construire une nouvelle Église que dans une région où le Druide a été retiré : les mêmes cases Druide/Église sont utilisées pour les Druides et pour les Églises. Lorsque vous construisez une Église, placez une Église de niveau 0 dans la case Druide/Église de la région. (Comme il n'y a que huit Églises de niveau 0, pour placer une Église dans chaque région, au moins une Église doit être améliorée quelque part en Irlande).

Lorsque vous améliorez une Église, retirez le marqueur d'Église de votre région et remplacez-le par l'Église de niveau supérieur (le niveau 0 par le niveau 1, le niveau 1 par le niveau 2, et le niveau 2 par le niveau 3). Notez qu'il ne peut y avoir plus de six Églises de niveau 1 en Irlande, quatre Églises de niveau 2 et une seule cathédrale en Irlande : une Église de niveau 3.

Vous ne pouvez construire ou améliorer une Église dans une région que d'un seul niveau pendant votre tour. Vous pouvez vous déplacer dans une autre région et construire ou améliorer une Église d'un niveau dans cette région au cours du même tour.

Les Églises apportent un modificateur positif à toutes les tentatives de conversion dans leur zone, égal au niveau (0-3) du marqueur d'Église. Lors d'une action de Conversion sur un Roi, la plus grande Église de la Province du Roi est ajoutée à la tentative (sauf s'il y a également un Druide dans sa province, auquel cas le modificateur négatif du Druide est appliqué). Une tentative de Conversion sur le Haut Roi est influencée par toute Église qui se trouve avec lui dans la région sud de l'Ui Neill.

10.4 Donner ou prendre des cartes

Vous pouvez dépenser un Point d'Action pour prendre une carte *Keeper* à un autre Saint (avec la permission de ce joueur !) ou donner une carte *Keeper* à un autre Saint qui se trouve dans la même région que vous. La carte doit se trouver dans la section des cartes *Keeper* du Saint sur son plateau de jeu. Le Saint qui reçoit la carte doit avoir un emplacement vide sur son plateau de joueur pour y placer la carte *Keeper* ou se défausser d'une carte à ce moment-là.

10.5 Fabriquer une relique

Lorsqu'un Saint meurt, choisissez un marqueur de **Tombe** (*grave*) aléatoire et placez-le dans la zone où il est mort. Cela donne un modificateur de +1 pour les futures tentatives de conversion dans cette zone.

Un Saint peut dépenser 1 action pour convertir une Tombe en **Relique** (*Relic*). Retournez le marqueur de la Tombe sur sa face Relique. La valeur de la Relique peut varier entre 0 et +3, comme indiqué sur la Relique. Les Reliques sont placées sous le pion Saint sur le plateau de jeu. Les reliques peuvent être déplacées avec n'importe quel Saint, sans frais, d'une zone à l'autre. Les Reliques apportent un modificateur positif (égal à la valeur de la Relique) à toutes les tentatives de conversion dans la zone où elles se trouvent.

10.6 Dernier effort

Si le Zèle de votre Saint est dans la case "*May make last effort*", alors vous pouvez dépenser un Point d'Action pour faire un dernier effort. Cette action est similaire à l'action Préparer (Évangéliser), sauf que le curseur de tentative de conversion est déplacé de deux cases vers la droite (au lieu d'une seule). De plus, votre Saint perdra un Zèle dans l'effort et donc votre Saint mourra.

11. MORT

Lorsque le Zèle de votre Saint atteint la dernière case de la piste de Zèle - marquée d'une croix celtique sans numéro - votre Saint est mort. Ce sont des martyrs de la cause ! Retirez la carte Saint du jeu et placez un marqueur de Tombe choisi au hasard dans la zone où se trouve le pion de votre Saint. Si votre Saint est mort pendant que vous faisiez des Actions, votre tour est maintenant terminé. (Si votre Saint est mort à cause d'un événement qui a retiré plusieurs points de Zèle, tout Zèle perdu en plus de la cause de sa mort est ignoré). Si le Saint a une Carte Saint *Keeper*, déplacez-la dans la case "*Place active Saint Card here* ". (Si vous avez deux cartes Saints *Keeper*, choisissez-en un pour le promouvoir en tant que Saint actif). C'est votre nouveau Saint actif. Les autres cartes *Keeper* restent en place (sauf certaines cartes *Gift of the Spirit*, qui sont retirées lorsqu'un Saint meurt). Déplacez votre marqueur de Zèle sur la case complètement à gauche (même si le marqueur de zèle de votre Saint ne commence pas là). Placez votre marqueur de Points d'Action sur la case 4. Votre nouveau Saint actif aura des capacités spéciales différentes de celles de votre Saint précédent ! Notez que lorsque les cartes Saints *Keeper* sont cachées sous votre tapis de joueur, ils sont considérés comme de simples disciples du Saint actif. Ils ne peuvent pas utiliser leurs capacités tant qu'ils ne sont pas devenus des Saints actifs ! (Columba est la seule exception à cette règle).

© 2022 GMT Games, LLC

Si vous n'avez pas de carte Saint *Keeper* lorsque votre Saint actif meurt, retournez votre tapis de joueur ; votre pion représente maintenant un Acolyte de votre Saint d'origine. Placez votre marqueur de Zèle sur la case complètement à gauche et votre marqueur de points d'action sur la case 4. Notez que les Acolytes n'ont pas de capacités spéciales et une piste de Zèle plus courte. Si vous obtenez une carte Saint *Keeper*, retournez immédiatement votre tapis de joueur, placez la nouvelle carte Saint dans la case "*Place active Saint Card here*", et mettez en place votre nouveau Saint comme décrit ci-dessus. (Ceci mettra fin à votre tour si vous l'avez fait pendant votre tour en prenant une carte Saint d'un autre joueur). Si la piste de Zèle d'un Acolyte atteint la case marquée d'une croix celtique, ***la partie se termine immédiatement.***

12. FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de quatre façons :

1. Au moment où chaque marqueur de peuple en Irlande se trouve du côté Ouailles Chrétiennes. Lorsque cela se produit, la partie se termine immédiatement : vous et votre équipe avez remporté une victoire totale ! (Il peut rester des Chefs païens ou même des Druides en Irlande).
2. A l'instant où le marqueur Paganisme en Grande-Bretagne atteint la case Fin de partie.
3. Lorsque la pioche n'a plus de cartes - arrêtez la partie lorsqu'il n'y a plus de carte d'Événement à tirer par un joueur pour commencer son tour.
4. Au moment où la piste de zèle d'un acolyte atteint la case marquée d'une croix celtique.

Si la partie se termine de l'une des trois dernières façons, comptez alors le total des points qui ont été gagnés :

- +2 pour chaque zone seulement peuplée d'Ouailles Chrétiennes.
- +1 pour chaque autre zone majoritairement peuplée d'Ouailles Chrétiennes.
- +1 pour un Haut Roi chrétien.
- +½ pour chaque roi chrétien.
- +1 s'il y a une Cathédrale (une église de niveau 3) n'importe où en Irlande.
- -1 pour chaque Dolmen actif en Irlande.
- -1 pour chaque druide en Irlande.

13. RÉSULTATS

0 à 6 ½ points : Défaite totale.
Le christianisme disparaît en Irlande, ainsi que l'alphabétisation et l'écriture de l'histoire. L'âge des ténèbres se poursuivra pendant des centaines d'années en Europe. Le christianisme pourrait éventuellement revenir en Irlande, mais il pourrait s'agir de la version Orthodoxe Orientale de la religion.

De 7 à 12 ½ points : Défaite partielle.
Le christianisme est une minorité en lutte et persécutée en Irlande. L'alphabétisation n'est maintenue que dans de petites poches, dans les coins oubliés de l'Irlande. La communauté chrétienne irlandaise n'est jamais assez forte pour envoyer des missionnaires dans le reste du monde, si bien que l'âge des ténèbres se poursuit en Europe.

13 à 18 ½ points : Victoire partielle.
Le christianisme finit par s'imposer en Irlande, mais cela prend plusieurs centaines d'années. Lorsque les missionnaires irlandais partent à la découverte du monde, ils découvrent une Europe qui s'est remise toute seule de l'âge des ténèbres. Ils sont accueillis avec suspicion et condamnés, considérés comme des hérétiques par les chrétiens qui ont finalement civilisé l'Europe.

19 à 21 points : Victoire totale.
Le christianisme prospère en Irlande, alors que le paganisme envahit l'Europe occidentale. Les arts, l'écriture, la littérature et l'histoire fleurissent sur l'île d'émeraude ! Bientôt, les missionnaires irlandais ramèneront ces attributs civilisateurs en Grande-Bretagne et en Europe continentale - Columba a déjà commencé ce processus en Écosse à partir de son grand centre d'apprentissage d'Iona. C'est le résultat historique - voir ***How the Irish Saved Civilization***, de Thomas Cahill, un livre qui décrit ce qui s'est passé ensuite.

14. NIVEAUX DE DIFFICULTE

La mise en place du jeu décrite au début de ces règles correspond au niveau de jeu standard. Vous pouvez essayer le niveau Débutant pour votre première partie. Les joueurs expérimentés peuvent essayer le niveau Avancé.

Niveau Débutant :
Retirez les deux Druides -6 et n'utilisez pas les règles de Dolmen. Retirez deux des trois Reliques 0. Retirez la carte "Major Invasion from England" (#53). Ces objets sont remis dans la boîte et ne sont pas utilisés dans le jeu.

Niveau Avancé :
Retirez la relique +3. Choisissez vos 3 cartes *Gift of the Spirit* préférées et retirez-les du jeu. Commencez la partie avec le Paganisme en Grande Bretagne déjà avancé d'une case, sur la case "*Pagan Scotland*"; mélangez les cartes *Scotland* et Arthur dans la pioche au début de la partie. La première carte Événement est jouée au niveau bleu.

Les joueurs expérimentés peuvent également modifier le niveau de jeu en choisissant des Saints en début de partie et des Saints de la pioche avec de bonnes combinaisons de capacités. Ou, pour relever le défi, vous pouvez choisir des combinaisons particulièrement faibles !

15. JEU EN SOLITAIRE

Banish the Snakes s'adapte parfaitement à n'importe quel nombre de joueurs. Nous nous sommes arrêtés à six joueurs, car au-delà, le jeu devient difficile à gérer.
Pour le jeu en solitaire, vous pouvez choisir de jouer avec un seul Saint. Certains Saints fonctionnent mieux que d'autres, et bien sûr, jouer Ciaran au départ serait tout à fait inapproprié ! Choisissez donc judicieusement votre Saint *At Start*. Cependant, jouer avec un seul Saint réduit vos options et ne reflète pas le travail d'équipe du jeu standard : les capacités des différents Saints fonctionnent mieux dans différentes situations.
Vous pouvez également jouer avec n'importe quel nombre de saints *At Start*. Il suffit de passer d'un saint à l'autre au fur et à mesure que le jeu progresse. Cela ne nécessite pas le "jeu schizophrénique" requis pour jouer un jeu compétitif de cette façon : tous les Saints que vous jouez travaillent dans un but commun. Considérez-vous simplement comme un joueur d'équipe particulièrement pressant, qui prend toutes les décisions pour tout le monde ! Notez que si vous jouez en solitaire avec quatre Saints ou plus, chacun d'entre eux ne peut détenir que deux cartes *Keeper*.

16. CREDITS

Conçu par :
Kevin McPartland et Jerry Shiles
Développé par :
Kurt Hoffman et Paul Brenner
Règles :
Jim McFetridge
Graphiques :
Terry Leeds
Les illustrations des montagnes sur le plateau de jeu ont été créées avec Fantasy Map Builder de Map Effects (mapeffects.co).

Testeurs de jeu :
Stanley Buck, Ben Butler, Holly Butler, Père Todd Carter, Craig Cromwell, Dave Dentel, Linda Ettinger, Brian Goodwin, Ed Hoffman, Eric Hoffman, Rex Lehman, Kari McPartland, Karlyn McPartland, Tyler Meneely, Tommy Sampson, David Sampson, Will Sampson, Père Eric Tolentino. ***Et bien d'autres encore, trop nombreux pour être cités - merci à tous !***

Traduction Française :
Jean-Philippe Aubertel

© 2022 GMT Games, LLC

INDEX

Actions **[5.0, 10.0]**
Comprend : préparation/conversion, déplacement, construction/amélioration des églises, don/prise de cartes, création de reliques et effort final.

Piste de points d'action **[5.0, 10.0]**
Située sur le plateau de chaque joueur. Le total des Points d'Action disponibles à chaque tour est déterminé par la piste de Zèle et si le joueur détient la carte Auxilius. Chaque action coûte 1 point d'action.

Zone **[3.0, 4.0, 8.0, 9.0, 10.0, 10.1-10.5, 11.0, 12.0]**
Chaque province du plateau est divisée en 2 ou 3 zones. Chaque région contient des cases pour les personnages, les chefs et les druides/églises.

Carte Saint At Start **[2.0, 4.0]**
Au début de la partie, chaque joueur reçoit une de ces cartes (choisie ou tirée au hasard) et la place dans la case Carte Saint active de son tapis.

Chef **[3.0, 4.0, 9.0, 10.0, 10.1]**
Un Leader de zone (bloc bleu) avec deux faces (chrétienne ou païenne). Tous commencent la partie du côté païen.

Église **[2.0, 4.0, 5.0, 10.0, 10.3, 12.0]**
Pièces de bois gris utilisées pour indiquer les différents niveaux d'églises dans l'Irlande du 5ème siècle (niveaux 0-3). Les églises apportent un modificateur positif à toutes les tentatives de conversion dans leur zone et affectent les points de victoire de fin de partie.

Curseur de tentative de conversion **[10.1, 10.6]**
Situé sur le plateau de chaque joueur. Utilisé pour garder une trace des modificateurs pour les tentatives de conversion.

Carte actuelle **[5.0]**
La carte événement actuellement en jeu (*Current Card*). Tirée par chaque joueur pendant son tour depuis le haut de la pioche et placée dans sa boîte sur le plateau de jeu, à côté de la carte Clé. Une fois jouée, cette carte se déplace vers la gauche et devient la carte clé suivante.

Défausse **[5.0]**
Située sur le plateau de jeu (*Discard Pile*). Après avoir résolu l'Événement, la Carte Clé est placée sur le dessus de la Défausse (sauf au premier tour, lorsque "Arthur : Roi des Bretons" est placée avec les cartes Écosse).

Dolmen **[2.0, 4.0, 10.1, 12.0, 14.0]**
Disques jaunes. Anciens monuments de pierre ayant une signification funéraire/cérémoniale. Les druides peuvent raviver leur pouvoir au cours de la partie. Les Dolmens apportent un modificateur négatif à toutes les tentatives de Conversion dans leur Zone et affectent les points de victoire en fin de partie.

Pioche **[4.0, 5.0, 7.0, 12.0]**
Cartes événements qui sont mélangées et placées sur le plateau de jeu sur la case *Draw Deck*. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche.

Druides **[2.0, 3.0, 4.0, 10.0, 10.1, 10.3, 12.0, 14.0]**
Blocs rouges. Préalable à la conversion des Peuples. Chaque zone du plateau de jeu commence avec un druide (côté numéroté vers le bas).

Carte Evénement **[2.0, 4.0, 5.0, 7.0, 9.0, 12.0, 14.0]**
Cartes d'événements mélangées qui constituent la pioche. Comprend les cartes Saint, Evénement et "Save this Card".

Carte Gift of the Spirit **[2.0, 4.0, 6.0, 11.0, 14.0]**
Cartes *Keeper* qui confèrent aux joueurs des modificateurs bonus et/ou des capacités spéciales.

Tombes **[2.0, 4.0, 10.5, 11.0]**
Blocs bleu clair. Un marqueur de tombe est choisi au hasard et placé dans la zone où le Saint est mort. Apporte un modificateur positif à toutes les tentatives de conversion dans la zone située.

© 2022 GMT Games, LLC

INDEX

Haut Roi **[2.0, 3.0, 4.0, 8.0, 9.0, 10.0, 10.1, 10.3, 12.0]**
Le chef suprême (bloc bleu) en Irlande. Le Haut Roi commence la partie du côté païen et se voit attribuer deux blocs violets pour l'aider à se démarquer.

Influence **[10.1, 10.3]**
L'Irlande était gouvernée par un réseau de relations. Consultez le diagramme d'influence pour plus d'informations.

Carte *Keeper* **[6.0, 10.4, 11.0, 15.0]**
Les cartes qui peuvent être sauvées par le joueur : Les cartes Saint, les cartes qui disent "*save this card*" ou les cartes *Gift of the Spirit*.

Carte Clé **[4.0, 5.0, 6.0]**
La couleur de la flèche sur la carte Clé (*Key*) détermine quel(s) événement(s) se produit(nt) sur la carte en cours.

Leaders **[2.0, 8.0, 9.0, 10.1, 12.0]**
Blocs bleus bifaces (païens et chrétiens) ; chefs, rois de province et haut roi.

Résultat minimum nécessaire (MRN) **[10.1]**
Utilisé sur le curseur de conversion des tentatives. DR = MRN (Pas d'effet), DR < MRN (Echec), DR > MRN (Succès !)

Paganisme en Grande Bretagne **[2.0, 4.0, 7.0, 12.0, 13.0, 14.0]**
La Grande-Bretagne commence la partie entièrement chrétienne. Des marqueurs sont utilisés pour suivre l'avancée du paganisme en Écosse, en Strathclyde et en Angleterre. La partie se termine au moment où l'indicateur d'avancée du paganisme atteint la case Fin de partie.

Peuple (Ouailles Chrétiennes) **[2.0, 3.0, 4.0, 8.0, 9.0, 10.0, 10.1, 12.0]**
Blocs verts. Basculent de ce côté une fois convertis.

Peuple (Païen) **[2.0, 3.0, 4.0, 8.0, 9.0, 10.0, 10.1, 12.0]**
Blocs verts. Commence du côté païen jusqu'à ce qu'il soit converti du côté du troupeau chrétien au cours de la partie.

Carte d'aide au joueur **[2.0, 4.0, 5.0, 10.1]**
Liste les actions disponibles pour les joueurs et schématise le réseau de relations en Irlande (Influence).

Plateau de joueur **[2.0, 4.0, 5.0, 6.0, 10.0, 10.1, 10.4, 11.0]**
Utilisé par chaque joueur pour suivre le zèle, les points d'action et les tentatives de conversion et pour gérer les cartes de Saint / *Keeper*.

Province **[3.0, 9.0, 10.0, 10.1, 10.3]**
L'Irlande du Ve siècle était divisée en quatre Provinces (chacune avec 2 ou 3 Zones). Chaque province a son propre roi.

Roi de province (ou "roi") **[2.0, 3.0, 4.0, 9.0, 10.0, 10.1, 10.3, 12.0]**
Un chef de province (bloc bleu) avec deux faces (chrétienne ou païenne). Chaque Roi se voit attribuer un bloc doré pour le mettre en valeur. Tous les rois commencent la partie du côté païen.

Reliques **[2.0, 4.0, 5.0, 10.0, 10.5, 14.0]**
Blocs bleu clair. Un Saint peut dépenser 1 point d'action pour convertir une Tombe en la retournant sur sa face Relique. Les Reliques apportent un modificateur positif (égal à la valeur de la Relique) à toutes les tentatives de Conversion dans la Zone où elles se trouvent - ou elles peuvent s'avérer sans valeur.

Zèle **[4.0, 5.0, 10.1, 10.6, 11.0, 12.0]**
Suivi sur le plateau de joueur. Détermine le total des points d'action du joueur pour son tour. Votre Saint perd du zèle au cours de la partie (à cause d'actions et d'événements ratés) et devient moins efficace. Votre Saint meurt lorsque le Zèle atteint la dernière case de la piste.

© 2022 GMT Games, LLC

Player Actions

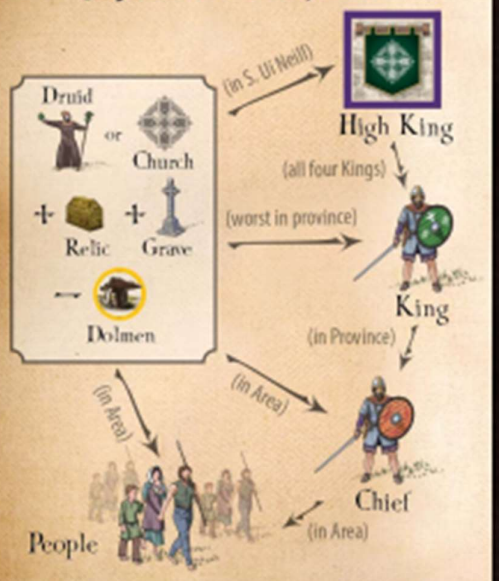
1. Piocher & résoudre une Carte Evénement

2. Mener des Actions

- Préparer (évangéliser): +1 au jet de conversion
- Tenter de Convertir:
  - Des Druides
  - Des Leaders: Chefs, Rois et Haut Roi
  - Des Peuples
- Se déplacer (typiquement dans une zone adjacente
- Bâtir une nouvelle église (dans une zone sans Druide)
- Améliorer une Eglise déjà existante
- Donner ou Prendre une Carte (avec un autre Joueur)
- Faire une Relique (retourner un bloc Tombe)
- Produire un dernier Effort (seulement si Zèle à une case de la fin)

3. Transmettre le marqueur de Tour

Influence Diagram



TENTATIVE DE CONVERSION [10.1]

DR<MRN: échec et – 1 Zèle DR=MRN: aucun effet DR> MRN succès
DR = 6 retiré un éventuel Dolmen de la Zone

MODIFICATEURS

Préparation (évangélisation) : +1 par Action utilisée	**Gift of the Spirit** : voir carte
Leader Païen :– valeur du bloc	**Dernier Effort** :+2
Leader Chrétien: + valeur du bloc	**Tombe** : +1
Eglise::+ niveau de l'église	**Relique**:+valeur du blox
Druide: - valeur du bloc	**Dolmen:** - 1

Capacité du Saint : voir carte

Score minimum requis (MRN)

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • GMTGames.com