

CHRISTIAN MARTINEZ



Matagot

Les cartes Récit épique que vous trouverez dans le jeu font toutes référence à des passages précis des légendes celtiques irlandaises. Les voici expliquées :

Diarmuid et Grainne : Grainne devait être mariée au grand mais vieillissant guerrier Finn Mac Cumhail. Le jour de ses noces, elle convainc Diarmuid de s'enfuir avec elle. Finn n'aura de cesse de les poursuivre...

Eriu : cette Tuatha Dé Danann fait promettre aux Gaels arrivant en Irlande de donner son nom à l'île contre son aide. Elle est la déesse personnifiant l'Irlande.

Furie guerrière : certains guerriers, comme Cuchulain, pouvaient entrer en spasme guerrier qui les déformait de façon dramatique et leur conférait une ardeur frénétique au combat.

Kernunos : Kernunos est l'homme sauvage, la nature et la fécondité, la vie et la forêt, un dieu à part et mystérieux.

L'autre monde : Tir Na Nog, terre des dieux et des morts, terre de joissances, pays de l'éternelle jeunesse où les dieux se réfugient. Certains mortels ont parfois pu y accéder...

L'œil de Balor : Balor, roi des Fomorés, démons des îles du nord, possédait un œil maléfique capable de terrasser ses ennemis.

La bataille de Moytura : la seconde bataille de Moytura opposa les Tuatha Dé Danann aux Fomorés et fut terrible. Durant celle-ci, Lug tua son grand-père Balor. C'est après cette bataille que les Fomorés quittèrent l'Irlande.

La beauté de Deirdre : Deirdre, désirée par le roi Conor Mac Nessa, provoqua drames et massacres avant de se donner la mort.

La geste de Cuchulain : Cuchulain, un des plus grands héros celtes, fils du dieu Lug, défendit seul l'Ulster face aux champions de la reine Maeve et repoussa les avances de la Morrigan.

La harpe du Dagda : cette harpe divine sait jouer tous les airs, en particulier ceux de la tristesse, du rire et du sommeil... Le Dagda en joue et rythme la nature et les saisons.

La lance de Lug : la lance du dieu Lug assure la victoire à son possesseur.

La massue du Dagda : Grâce à elle, le Dagda a le don de donner la mort ou de redonner la vie.

La mémoire de Tuan : Tuan, druide et ermite, vécut plusieurs siècles en se métamorphosant en divers animaux. Présent avant l'arrivée des Tuatha Dé Danann et des Fomorés en Irlande, il assista aux cinq conquêtes et conversa avec Saint-Patrick. Il est la mémoire de l'Histoire.

La Morrigan : déesse de la guerre et de la souveraineté, épouse du Dagda, elle apparaît parfois sous la forme de trois corbeaux.

La parole de Cathbad : Cathbad, druide, prophète et guerrier, fut le père du roi Conor Mac Nessa, et le tuteur de Cuchulain.

La part du champion : meilleure part du banquet, réservée au plus prestigieux guerrier, qui pouvait être contesté.

La pierre de Fal : apportée en Irlande par les Tuatha Dé Danann, elle hurlait au contact d'un homme digne de régner.

La ruse d'Oengus : Oengus, fils du Dagda, s'empara du château de son père en demandant à y vivre « jour et nuit », c'est-à-dire éternellement...

La terre de Tailtu : fille d'un roi Fir Bolg, Tailtu défricha la forêt pour rendre la terre cultivable et en mourut. Son fils adoptif, Lug, institua la fête des moissons, Lugnasad, en son honneur.

La tyrannie de Breas : Fomoré, Breas « le beau » devint roi des Tuatha Dé Danann quand Nuada fut destitué. Mais ce fut un mauvais roi, avare, qui ne redistribuait pas les richesses et méprisait les bardes. Il fut à son tour destitué quand un poète lui lança une terrible satire. Par la suite, il fit entrer les Fomorés en guerre contre les Tuatha Dé Danann, guerre qui s'achèvera après la seconde bataille de Moytura.

La voix d'Ogma : Ogma, Tuatha Dé Danann, maître de l'éloquence et du savoir, poète et guerrier, inventa l'ogham, l'écriture sacrée.

La volonté de Sreng : champion Fir Bolg, il trancha la main de Nuada à la première bataille de Moytura. Avec ses trois cents guerriers survivants, bien que vaincu, il résista avec une telle volonté que les Tuatha Dé Danann, par respect, lui offrirent le Connaught, au nord-ouest de l'Irlande.

Le chaudron du Dagda : ce chaudron d'abondance peut nourrir toute la tribu sans jamais se vider et ressusciter les morts.

Le Dagda : le Dagda, le dieu bon, est le protecteur de la tribu. Il est druide, guerrier, sage, pourvoyeur de vie et de mort, maître du temps et des saisons.

Les chevaux de Manannan : Manannan Mac Lir règne sur les eaux et les frontières entre les mondes. Il créa des chevaux d'écume galopant entre les terres, les ombres et les brumes...

Les enfants de Dana : les Tuatha Dé Danann s'installèrent en Irlande depuis les îles du nord et luttèrent contre les Fir Bolg puis contre les Fomorés. Plus tard, ils se retirèrent dans l'autre monde laissant la place aux Gaels, les hommes.

Les Fianna : ordre de chevaliers protecteurs. Leur chef, Finn Mac Cumhail, est l'un des grands héros celtes, guerrier, poète et magicien sans égal.

Les richesses de Maeve : Maeve, en tant que reine du Connaught, se doit de redistribuer les richesses. Elle entre en guerre contre le roi de l'Ulster, Conor Mac Nessa, pour s'emparer du taureau Brun de Cooley.

Lug Samildanach : Tuatha Dé Danann solaire apparenté aux Fomorés par son grand-père Balor, il est maître de tous les arts et toutes les sciences. Grâce à cela, Nuada lui offrit de mener les Tuatha Dé Danann à la seconde bataille de Moytura.

Nuada main d'argent : roi des Tuatha Dé Danann, il dut abdiquer quand il perdit son bras face à Sreng. Il retrouva le droit de régner quand Diancecht, le dieu médecin, lui fabriqua une prothèse d'argent. Il fut tué par Balor lors de la seconde bataille de Moytura.

Inis se déroule à l'époque des Celtes anciens, quand histoire et mythologie ne font qu'un. Les joueurs sont des chefs conduisant leurs clans au-delà des mers depuis l'Irlande jusqu'à une île récemment découverte. Ils s'y installent, l'explorent, rallient des clans, construisent citadelles et sanctuaires, cultivent la terre, exploitent les mines. Les bardes content les récits des dieux et des héros, le druide les conseille, le maître-artisan immortalise leur grandeur.

Car tous veulent accéder au titre d'Arð-Rí, le Haut-Roi de cette nouvelle île, et ils y parviendront par la terre, le pouvoir et le sacré.

2 à 4 joueurs - 60 minutes

MATÉRIEL

67 cartes	15 marqueurs
17 Action	1 Brenn
16 Avantage	1 Vol des corbeaux
30 Récit épique	4 Prétendant
4 aides de jeu	8 Exploit
18 bâtiments	1 Festivités
8 Citadelles	16 tuiles Territoire
9 Sanctuaires	48 figurines de clans
1 Capitale	

SOMMAIRE

Matériel du jeu	page 3
Mise en place	page 5
Round	page 6
Conflits	page 8
Conditions de victoire	page 10
Fin de la partie	page 10

BUT DU JEU

Pour être élu Haut-roi, et donc remporter la partie, un joueur doit totaliser le plus de conditions de victoire parmi les trois suivantes :

- être installé dans au moins six Territoires
- être chef de territoires où se trouvent au moins six clans adverses
- être installé dans des territoires où se trouvent au moins six Sanctuaires.

PRINCIPE DU JEU

Chaque round se découpe en deux phases.

La première phase est l'Assemblée durant laquelle on vérifie les chefs de chaque territoire, les conditions de victoire, puis on répartit les cartes Action.

La deuxième phase est la Saison durant laquelle les joueurs jouent leurs différentes cartes.

Très important : dans **Inis**, TOUTES les actions (recrutements, conflits, constructions, etc.) sont exclusivement réalisées avec des cartes. Le choix des cartes Action durant chaque phase d'Assemblée est donc déterminant pour remporter la victoire.

MATÉRIEL DU JEU

TERRITOIRES

Un nouveau territoire est toujours placé voisin à au moins deux territoires en place. Quand un nouveau territoire est mis en jeu, la carte Avantage correspondante est placée face visible à côté de la zone de jeu.

CLANS

Chaque figurine représente un clan.

Chaque joueur dispose de 12 figurines à sa couleur. Les figurines sont différentes, mais cela n'a aucun impact sur le jeu.

Si un joueur a ses 12 clans sur les territoires en jeu, il ne peut plus recruter de nouveaux clans.

BÂTIMENTS

Il y a deux types de bâtiments : les Citadelles et les Sanctuaires. Il n'y a pas de limite au nombre de bâtiments présents sur un territoire. Si un type de bâtiment n'est plus disponible dans la réserve, on ne peut plus en construire.

Les bâtiments n'appartiennent à aucun joueur en particulier.

Citadelles

Une Citadelle permet de défendre ses clans pendant les conflits.

Chaque Citadelle contient un espace pour y poser un clan lors d'un conflit (voir page 8).

Une des Citadelles est plus grande que les autres : elle représente la Capitale (voir page 5).

Sanctuaires

Les Sanctuaires permettent de remplir l'une des trois conditions de victoire.

MARQUEURS



Brenn

Le Brenn est le chef provisoire en attendant la désignation du vainqueur. Il est désigné aléatoirement en début de partie, puis, à chaque Assemblée, le titre revient au joueur qui est chef de la Capitale. Le Brenn organise l'Assemblée et, à la fin du jeu, possède un avantage s'il est vainqueur à égalité avec un autre joueur.



Vol des corbeaux

Il indique un sens de jeu pour chaque round (horaire ou antihoraire). Le Vol des corbeaux est lancé par le Brenn lors de chaque Assemblée (voir page 6).



Prétendant

Quand un joueur remplit une ou plusieurs conditions de victoire, il peut prendre un marqueur Prétendant. Seul un joueur ayant un marqueur Prétendant peut prétendre à la victoire pendant l'Assemblée (voir page 6).

Exploit

Un Exploit se gagne via des cartes Action ou Récit épique. Un exploit permet de compléter les conditions de victoire, ce sont des «jokers» (voir page 10).

Festivités

Il est utilisé lorsque la carte Action «Festivités» est jouée.



CARTES

Chaque carte se caractérise par un type (Action, Avantage ou Récit épique), un timing de jeu (Saison ou Triskel) et un effet qui lui est spécifique.

Toutes les cartes détenues par les joueurs sont tenues en main secrètement, mais leur dos et leur nombre ne sont pas secrets. Toutes les cartes sont défaussées une fois jouées.

• **TIMING DE JEU** (pictogramme en haut à gauche de chaque carte)

Le pictogramme indique quand la carte peut être jouée. Il en existe 2 différents :

Carte Saison



Les cartes Saison sont jouées au tour du joueur, pendant la phase Saison.

Carte Triskel



Les cartes Triskel ont une indication ⚡ qui précise quand elles peuvent être jouées.

Toutes les cartes comportent un de ces deux pictogrammes, parfois les deux.

• **TYPE DE CARTE** (indiqué par la couleur de la carte)

Les cartes se divisent en 3 types : **Action** (vert), **Récit épique** (rouge) et **Avantage** (jaune). Chaque type de carte est obtenu et conservé d'une manière différente :

Cartes Action

Lors de la phase Saison, ces cartes permettent de réaliser des actions importantes, par exemple, rallier de nouveaux clans, construire ou se déplacer.

Mode d'obtention : elles sont réparties au début de chaque round, pendant l'Assemblée.

Conservation : elles ne sont pas conservées de round en round. Une carte Action non jouée durant la Saison est donc rendue pour être remélangée à la fin d'un round.



Cartes Avantage

Mode d'obtention : elles sont obtenues pendant l'Assemblée en étant chef de territoire.

Conservation : Lorsqu'un joueur obtient une carte Avantage en début de round, il la conserve dans sa main, jusqu'à ce qu'il la joue. Si, à la suite d'une action ou d'un conflit, il n'est plus chef du territoire, il ne perd pas la carte. Elles ne sont pas conservées de round en round, mais peuvent être attribuées au même joueur d'un round sur l'autre s'il reste chef du territoire.



Exemple
La carte Action « Maître Artisan » possède les deux pictogrammes, Saison et Triskel.
Le pictogramme Saison concerne le premier effet de la carte alors que le pictogramme Triskel concerne le deuxième effet de la carte.
Un joueur voulant utiliser ce deuxième effet ne peut le faire que quand le prérequis est respecté. Ici, « Après avoir joué un Récit épique ».

Cartes Récit épique

Ces cartes évoquent les dieux et héros celtes qui inspirent les clans et leur permettent d'accomplir de hauts faits.

Mode d'obtention : elles sont obtenues au cours du jeu de différentes façons, en particulier grâce au Barde et en construisant des Sanctuaires.

Conservation : elles sont conservées de round en round jusqu'à ce qu'elles soient jouées.



DÉTAIL D'UNE CARTE

Au dos, la couleur indique le type de la carte :



Titre de la carte
Timing de jeu (Triskel et/ou Saison)

Effet(s) de la carte



Pictogramme(s)
Si la carte a un effet direct sur la zone de jeu, un pictogramme le rappelle :
Construction Mouvement Recrutement

Si la carte porte ce symbole, cela indique que l'effet de la carte peut provoquer un conflit.

Rappel du Timing de jeu

Carte utilisée uniquement à 4 joueurs

MISE EN PLACE

- Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, retirez du paquet de cartes Action celles marquées d'un 4 en bas à droite. Elles ne serviront pas dans cette partie, remettez-les dans la boîte. Dans une partie à 4 joueurs, conservez les 17 cartes Action. Puis mélangez les cartes Action 1 et formez une pioche face cachée.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend ses 12 clans 2 : cela constitue sa réserve.
- Placez les Exploits 3, les marqueurs Prétendant 4 et le marqueur Festivités 5 à portée de main.
- Mélangez les cartes Récit épique 6 et formez une pioche face cachée.
- Mélangez les tuiles Territoire 7 et formez une pioche face cachée.
- Piochez un nombre de Territoires 8 égal au nombre de joueurs et placez-les face visible adjacents entre eux au centre de la table pour créer la zone de jeu de départ. Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, chaque territoire doit être voisin d'au moins deux autres territoires. Trouvez les cartes Avantage correspondant aux différents territoires en jeu et placez ces cartes face visible 9 près de la zone de jeu. Enfin, placez les cartes Avantage restantes en une pile face cachée 10.
- Déterminez aléatoirement quel joueur prend le marqueur Brenn 11.
- Le Brenn choisit quel Territoire sera la Capitale 12 : il y place la grande Citadelle et un Sanctuaire 13.
- Le Brenn observe le vol des corbeaux 14 : il lance en l'air le marqueur Vol des corbeaux et détermine ainsi le sens de jeu.
- En commençant par le Brenn et en suivant le sens indiqué sur le marqueur Vol des corbeaux, chaque joueur place un clan dans un des Territoires de départ, jusqu'à ce que tous les joueurs aient chacun 2 clans installés.

SCÉNARIO DÉCOUVERTE

Pour votre première partie d'Inis, nous vous conseillons d'utiliser le scénario découverte. Les règles du jeu ne sont pas modifiées, mais vous devez effectuer une mise en place spécifique.

1. Au lieu de piocher des tuiles Territoire pour créer la zone de jeu de départ, vous devez commencer avec les Territoires suivants :
 - 2 joueurs : Vallée et Anse
 - 3 joueurs : Vallée, Anse et Plaine
 - 4 joueurs : Vallée, Anse, Plaine et Collines
2. Avant de former la pioche des tuiles Territoire restantes, trouvez les tuiles suivantes : Prairie, Terre des Brumes, Forêt, Portes de Tir Na Nog, Plateau et Montagnes.
3. Mélangez à part ces tuiles et disposez les ensuite sous la pioche des tuiles Territoires de manière à ce que ce soient les dernières à être piochées.



CHEF D'UN TERRITOIRE

Être chef est une notion importante qui intervient à plusieurs moments et phases dans le jeu. Il s'agit du joueur qui possède le plus de clans dans le territoire. Un changement de chef prend effet immédiatement.

En cas d'égalité, le territoire n'a pas de chef.



Exemple : Ce territoire est occupé par 4 clans verts, 3 clans bleus et 2 clans blancs. Le joueur Vert est le chef du territoire, car il a le plus de clans que les autres joueurs.

ROUND

Chaque round est constitué de deux phases :

- La phase d'Assemblée, au cours de laquelle le Brenn est désigné, les conditions de victoire sont vérifiées, l'ordre du tour déterminé, et les cartes Avantage et Action réparties.
- Puis la phase de Saison, le cœur du jeu, où les joueurs peuvent agir en jouant leurs cartes.

PHASE 1 : L'ASSEMBLÉE

Effectuez ces 6 étapes dans l'ordre :

Affaires de chefs

1. Brenn

Le chef de la Capitale devient Brenn et prend le marqueur Brenn. S'il n'y a pas de chef dans la Capitale, le Brenn ne change pas, même s'il n'a pas de clan dans la Capitale. C'est seulement à cette étape que le Brenn peut changer et pas en cours de saison.

2. Victoire

Les joueurs vérifient s'il y a un vainqueur. Les conditions de victoire sont détaillées à la page 10. Tous les marqueurs Prétendant éventuellement détenus par les joueurs sont remis dans la réserve.

3. Cartes Avantage

Chaque joueur récupère la carte Avantage des Territoires où il est Chef. Si, à cette étape, un territoire n'a plus de chef, aucun joueur ne récupère la carte Avantage correspondante et elle reste face visible (côté texte visible) près de la zone de jeu.

Consultation des oracles

4. Vol des corbeaux - Détermination du sens du tour

Le Brenn lance le marqueur Vol des corbeaux, celui-ci indique le sens des tours de jeu, aussi bien pour l'Assemblée que pour la Saison ou les Conflits.

Important : dans la règle et dans les cartes, quand il est question de « joueur suivant » ou de « joueur voisin », il s'agit TOUJOURS du joueur suivant dans le sens du Vol des corbeaux.

Préparation de la phase Saison

Pour une partie à 2 joueurs, voir en fin de règles le paragraphe « 2 joueurs ».

5. Distribution des cartes Action

Le Brenn rassemble et mélange toutes les cartes Action, en écarte une au hasard face cachée et en distribue 4 à chaque joueur.

6. Sélection des cartes Action dans une partie à 3 ou 4 joueurs

1. Chaque joueur regarde les 4 cartes Action qu'il a en main, puis passe 3 de ses cartes à son voisin de gauche ou de droite, selon le Vol des corbeaux.
2. Ensuite, chaque joueur regarde les 4 cartes Action qu'il a en main puis passe 2 de ses cartes à son voisin.
3. Enfin, chaque joueur regarde les 4 cartes Action qu'il a en main puis passe 1 de ses cartes à son voisin.

À la fin de l'Assemblée, les joueurs ont donc en main 4 cartes Action et éventuellement des cartes Récit épique, ainsi que des cartes Avantage.

Exemple

Dans le territoire où se trouve la Capitale, il y a un clan orange et un clan blanc. Il y a égalité, donc pas de Chef. Le précédent Brenn est le joueur bleu. Il reste donc Brenn même s'il ne possède plus de clans dans ce Territoire.



Le sens du tour est horaire



Le sens du tour est antihoraire

Note : pour les joueurs habitués au « draft », le mode de sélection de la phase 6 ci-contre est un peu particulier. En effet, il est tout à fait possible de sélectionner une carte à l'étape 1 par exemple, puis de la faire passer à son voisin à l'étape 2 ou 3...





PHASE 2 : LA SAISON

Pendant la Saison, le Brenn commence : il joue obligatoirement une carte Saison. Puis, le joueur suivant choisit entre :




- Jouer une carte Saison
- Passer
- Se déclarer Prétendant

Continuez ainsi de manière à ce que chaque joueur, à son tour, joue une carte Saison, passe ou se déclare Prétendant, jusqu'à ce que tous les joueurs passent consécutivement, ce qui met fin à la saison. Ensuite, on commence un nouveau round avec une phase d'Assemblée.

Jouer une carte Saison

Une carte Saison  peut aussi bien être une carte Action  qu'une carte Récit épique  ou une carte Avantage .

Le joueur montre la carte, joue les effets indiqués, puis la défausse :

- Les cartes Action  sont défaussées dans une seule défausse **face cachée** qu'il est interdit de consulter, sauf si une carte le permet, comme la carte Action «Druide».
- Les cartes Récit épique  sont défaussées dans une défausse **face visible** qu'il est possible de consulter.
- Chaque carte Avantage  jouée est reposée **face cachée (côté dos visible)** à côté de la zone de jeu.

Passer

Le joueur ne joue pas de carte Saison, mais pourra en jouer plus tard dans le même round si son tour revient.

Se déclarer Prétendant

Le joueur doit remplir au moins une condition de victoire et ne pas avoir déjà en sa possession de marqueur Prétendant. Il prend un marqueur Prétendant disponible et le place devant lui. Le marqueur est conservé jusqu'à l'Assemblée suivante, même si le joueur perd toutes ses conditions de victoire ou si un autre joueur obtient également une condition de victoire.

CAS PARTICULIER

SI UN JOUEUR N'A PLUS DE CLAN SUR LA ZONE DE JEU

Si un joueur n'a plus aucun clan sur la zone de jeu quand vient son tour de jouer : il défausse un Exploit, s'il en a, puis il place deux clans où il veut (dans un ou deux territoires, vides ou non). Enfin, il joue sa carte Saison, passe ou se déclare prétendant.



Fin de la Saison

Quand tous les joueurs ont passé consécutivement, la Saison prend fin.

Toutes les cartes Action encore en main des joueurs sont défaussées. Les cartes Avantage sont reposées face visible près de la zone de jeu.

En revanche, les cartes Récit épique sont conservées en main par les joueurs, jusqu'à ce qu'elles soient jouées.

Note : choisir de passer alors qu'on a encore des cartes Action en main permet de voir ce que vont réaliser ses adversaires et de s'adapter. Mais c'est aussi risqué, car si tous les joueurs passent également ensuite, toutes les cartes Action sont défaussées et un nouveau round commence.

Rappel : les cartes Triskel  ne peuvent être jouées que lorsque le prérequis inscrit sur la carte est respecté. Au moment où elle est jouée, il s'agit donc d'une réaction à une action donnée. Les cartes Triskel sont défaussées de la même manière que les cartes Saison,  c'est-à-dire en fonction de leur type (voir ci-contre).

Important !

- Plusieurs cartes Triskel peuvent être jouées en réaction à une même action.
- La carte Triskel «Geis», qui annule une carte Action, est jouée après qu'un joueur a annoncé intégralement son action (la cible de son action et/ou la destination en cas de déplacement).
- Une carte Triskel qui se joue «après avoir joué une carte Saison» doit se jouer quand la carte Saison a été complètement résolue, y compris les conflits qu'elle a pu déclencher.



Exemple

À son tour, le joueur orange décide de prendre un marqueur Prétendant, car il remplit une des conditions de victoire (il possède des clans répartis dans trois territoires où sont présents 6 sanctuaires au total). Lors de la prochaine Assemblée, on vérifiera s'il gagne la partie.

Rappel : Ajouter un clan 

Quand il est indiqué d'«ajouter un clan» sur une carte, il s'agit TOUJOURS d'un clan venant de sa propre réserve et pas de celle d'un autre joueur.



Rappel : Marqueur Festivités

À la fin d'une saison, on vérifie si le marqueur Festivités est présent dans un territoire. Si c'est le cas, on le retire de ce territoire.



CONFLITS

Un conflit se déclenche quand des clans sont déplacés dans un territoire où se trouvent des clans d'autres joueurs. Certaines cartes permettent également de déclencher des conflits sans déplacement.

Attention : quand des clans sont simplement « ajoutés », comme avec la carte Action « Nouveaux Clans », cela ne déclenche pas de conflit.

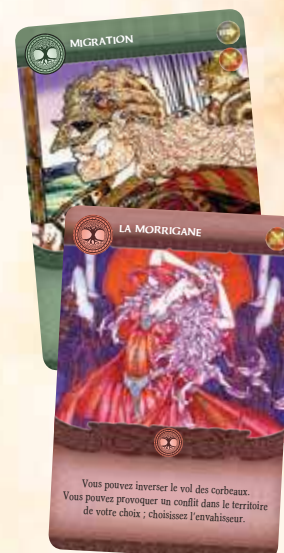
Les cartes qui déclenchent un conflit disposent d'un pictogramme spécifique. 

Ce pictogramme permet de rappeler au joueur qu'un conflit peut être déclenché en jouant cette carte.

Un conflit n'est pas forcément une bataille, c'est une situation conflictuelle qui doit être réglée. Cela peut se faire pacifiquement ou militairement.

Suite au déplacement, le nouvel arrivant est appelé « l'envahisseur ». Au cas où une carte provoque un conflit sans déplacement elle précise qui est l'envahisseur.

Si plusieurs conflits sont déclenchés en même temps, par exemple avec la carte Migration, l'initiateur des conflits choisit quel conflit résoudre en premier. Une fois ce conflit complètement résolu, il choisit quel autre conflit résoudre alors, et ainsi de suite, jusqu'à la résolution de tous les conflits.



DÉROULEMENT D'UN CONFLIT

Un conflit se déroule en deux phases :

- Citadelles
- Résolution

1- CITADELLES

Pendant cette phase, les clans peuvent se réfugier dans les Citadelles.

Un clan qui se réfugie dans une Citadelle ne peut en ressortir qu'à la fin du conflit. Ce clan ne participe pas au combat.

Procédure : en commençant par le joueur suivant l'envahisseur, puis chacun son tour dans le sens indiqué par le marqueur Vol des Corbeaux, chaque joueur présent dans le territoire du Conflit, sauf l'envahisseur, peut placer un de ses clans dans une Citadelle inoccupée de ce Territoire. Continuez ainsi, plusieurs tours s'il le faut, et arrêtez quand toutes les Citadelles sont occupées ou quand plus personne ne veut les utiliser.

Chaque Citadelle ne peut accueillir qu'un clan.

Clans engagés

Pendant un conflit, les clans qui se trouvent dans le Territoire du conflit et qui ne se sont pas réfugiés dans une Citadelle sont dits « engagés ».

2- RÉOLUTION

En commençant par l'envahisseur, puis chacun son tour, chaque joueur ayant encore des clans engagés effectue une manœuvre. On procède ainsi, plusieurs tours s'il le faut, jusqu'à ce que le conflit prenne fin.

Très important ! Avant ou après la manœuvre d'un joueur, si tous les joueurs ayant des clans engagés sont d'accord pour arrêter le conflit, le conflit prend fin immédiatement.

Effectuer une manœuvre

Si le conflit n'a pas pris fin, le joueur DOIT effectuer une manœuvre. Il existe 3 manœuvres possibles :

- Attaquer
- Quitter le territoire
- Jouer une manœuvre de carte Récit épique.

Rappel :
Marqueur Festivités
Si le marqueur « Festivités » est présent sur le Territoire du conflit, le joueur qui a initié ce conflit perd immédiatement un clan avant toute autre étape.



Exemple

L'ordre du tour est le suivant : vert, bleu, orange et blanc.
Il y a 3 Citadelles dans ce territoire.
Le joueur vert est l'envahisseur.
Le joueur bleu dispose un de ses clans dans une des Citadelles.
Le joueur orange fait de même avec un de ses clans.
Le joueur blanc décide de ne pas rentrer l'un de ses clans dans la troisième Citadelle.
On revient donc au joueur bleu qui place un deuxième clan dans la dernière Citadelle. La résolution du conflit peut démarrer.

Note : la Citadelle de la Capitale fonctionne comme n'importe quelle Citadelle.

Note : un joueur qui a des clans engagés dans le conflit doit nécessairement effectuer une de ces 3 manœuvres, même si parfois il préférerait attendre de voir comment évolue la situation...

Quand la manœuvre choisie a été résolue complètement, y compris les cartes Triskel éventuellement jouées, si le Territoire ne contient plus aucun clan engagé, le conflit prend fin.

Sinon, le joueur suivant ayant des clans engagés effectue une manœuvre à son tour. On continue de cette façon, plusieurs tours s'il le faut, jusqu'à ce que le conflit prenne fin.

Attaquer

Le joueur désigne un adversaire de son choix ayant au moins un clan engagé. Le joueur attaqué doit choisir entre :

Défausser une carte Action : le joueur choisit une de ses cartes Action encore en main et la défausse face cachée.

Perdre un clan engagé : le joueur prend un de ses clans engagés et le remet dans sa réserve.

Bien entendu, un joueur qui n'a plus de cartes Action est obligé de perdre un clan engagé.

PERDRE UN CLAN

Quand un joueur perd un clan, il le retire de son territoire et le remet dans sa réserve.

Ce clan pourra être réutilisé normalement par la suite.

Quitter le Territoire



Le joueur déplace un ou plusieurs de ses clans engagés vers un ou plusieurs territoires voisins où il est Chef.

Notez bien que si un joueur a plusieurs Territoires éligibles pour ses clans, il peut tout à fait envoyer certains clans vers un Territoire et d'autres clans vers un autre Territoire.

Quitter le Territoire ne déclenche pas de nouveau conflit dans les Territoires de repli.

Si un joueur n'est Chef dans aucun Territoire voisin, alors il ne peut pas choisir cette manœuvre.

Manœuvre de carte Récit épique

Certaines cartes Récit épique possédant le pictogramme de Triskel  peuvent se jouer « en tant que manœuvre ». Comme sur toutes les cartes Triskel , il est indiqué précisément quand et comment elles peuvent être jouées.

3- FIN DU CONFLIT

En résumé, le conflit peut donc prendre fin soit quand les joueurs impliqués conviennent ensemble d'arrêter le conflit, soit quand le Territoire du conflit ne contient plus aucun clan engagé.

Notez bien que même s'il ne reste qu'un joueur ayant des clans engagés, ce joueur doit choisir une manœuvre et a donc la possibilité soit de mettre fin au conflit (il est le seul à décider et c'est donc automatique), soit de quitter le Territoire avec tout ou partie de ses clans engagés ou encore de jouer une manœuvre d'une carte Récit épique. S'il quitte le Territoire avec seulement une partie de ses clans engagés, il peut encore réaliser une manœuvre ! Et ceci tant qu'il a des clans engagés et qu'il ne décide pas de mettre fin au conflit.

Quand le conflit prend fin, on sort les clans placés dans les Citadelles pour les remettre sur le Territoire.

Exemple

L'ordre du tour est le suivant : bleu, orange, blanc et vert.

Le joueur bleu choisit la manœuvre

« Attaquer » et cible le joueur orange.

Le joueur orange n'a plus de cartes Action en main et perd donc un de ses clans engagés.

Ensuite, le joueur orange choisit la manœuvre « Quitter le Territoire ». Il retire les trois clans engagés qu'il lui reste et les déplace vers la Plaine, un Territoire dans lequel il est Chef.

Le joueur blanc, juste avant sa manœuvre, demande aux autres joueurs s'ils sont d'accord pour mettre fin au conflit immédiatement.

Le joueur vert est d'accord, mais le joueur bleu refuse, donc le conflit continue.

Le joueur blanc choisit alors la manœuvre « Attaquer » et cible le joueur bleu.

Le joueur bleu fait le choix de défausser une des cartes Action de sa main.

C'est au joueur vert d'agir, il décide de jouer la manœuvre d'une de ses cartes Récit épique, La Voix d'Ogma, dont l'effet met fin au conflit immédiatement.

On sort et on remet sur le Territoire les clans qui étaient placés dans les Citadelles.

Précisions sur la manœuvre Quitter le territoire.

- Un joueur peut se déplacer vers n'importe quel Territoire voisin dont il est chef, y compris le Territoire d'où vient l'envahisseur.
- Si un joueur se déplace sur plusieurs Territoires (avec la carte Action « Migration ») et déclenche plusieurs conflits, il se peut que dans les Territoires où le conflit n'est pas encore résolu l'envahisseur ait désormais le plus de clans. En attendant la résolution du conflit, l'envahisseur est bien considéré comme chef du Territoire puisque ce statut change de manière immédiate. Les autres joueurs ne peuvent donc pas se rendre dans ce Territoire avec une manœuvre « Quitter le Territoire ». Lui par contre le peut.



CONDITIONS DE VICTOIRE

Il existe 3 conditions de victoire. Chaque joueur peut en remplir plusieurs. En phase d'Assemblée, à l'étape 2 « Victoire », on vérifie pour chaque joueur qui possède un marqueur Prétendant combien il remplit de conditions de victoire.

Les conditions :

- Être chef d'au moins 6 clans adverses : dans les territoires où le joueur est Chef, comptez le nombre total de clans adverses présents. Si leur nombre est d'au moins 6, une condition de victoire est atteinte.
- Être présent sur des Territoires comportant au moins 6 Sanctuaires au total : dans les Territoires où le joueur a au moins un clan (même s'il n'est pas chef), comptez le nombre total de Sanctuaires. Si leur nombre est d'au moins 6, une condition de victoire est atteinte.
- Être présent sur au moins 6 Territoires : comptez le nombre de Territoires où le joueur a au moins un clan (même s'il n'est pas chef). Si leur nombre est d'au moins 6, une condition de victoire est atteinte.

Notez bien que le nombre d'éléments qui constituent une condition de victoire n'a pas d'importance, à partir du moment où la condition de victoire est remplie. Ainsi, si deux joueurs remplissent une seule condition de victoire, par exemple celle d'être présent sur au moins 6 territoires, l'un avec 6 territoires et l'autre avec 8, il y a bien égalité.

LES EXPLOITS

Les Exploits peuvent être obtenus par exemple grâce au Barde ou au Maître Artisan, sous certaines conditions. Ils sont conservés bien visibles devant soi.

Chaque Exploit permet de compléter une condition de victoire, au choix du joueur. Chaque Exploit permet d'ajouter 1 au nombre d'éléments que l'on a dans la condition de victoire choisie.

Bien entendu, un même Exploit ne peut pas compléter plusieurs conditions de victoires à la fois !



Exemple

Un joueur est installé dans 4 Territoires où se trouvent au total 5 Sanctuaires.

Il possède 2 exploits.

Il remplit donc une seule condition de victoire :
SOIT Territoires (4 + 2 Exploits),
SOIT Sanctuaires (5 + 1 Exploit).

En revanche s'il possédait 3 exploits, il remplirait cette fois les 2 conditions de victoire :
Territoires (4 + 2 de ses Exploits)
ET Sanctuaires (5 + son dernier Exploit).

FIN DE LA PARTIE

Lors de chaque Assemblée, pendant l'étape 2 « Victoire », et seulement à ce moment-là, on vérifie s'il y a un vainqueur.

Si aucun joueur ne détient de marqueur Prétendant, cette vérification n'a pas lieu, même si un joueur dispose d'une condition de victoire.

Sinon, vérifiez les conditions de victoire des joueurs qui ont un marqueur Prétendant :

Le vainqueur est le joueur qui remplit le plus de conditions de victoire (au moins une).

En cas d'égalité pour la première place :

- si le Brenn est parmi les joueurs à égalité, il remporte la partie.
- si le Brenn n'est pas parmi les joueurs à égalité, il n'y a pas de vainqueur.

S'il n'y a pas de vainqueur, les marqueurs Prétendant éventuellement détenus par les joueurs sont remis dans la réserve et la partie continue pour un nouveau round.

Exemple

• Les joueurs orange, bleu et vert ont tous les trois un marqueur Prétendant. Le joueur orange remplit 2 conditions de victoire. Le joueur bleu remplit également 2 conditions de victoire. Le joueur vert est Brenn et remplit une seule condition de victoire. Pour ce round, les joueurs orange et bleu étant à égalité en tête, mais aucun d'eux n'étant Brenn, il n'y a donc pas de vainqueur.

• Au round suivant, cette fois seuls les joueurs orange et vert ont un marqueur Prétendant. Ils remplissent chacun une condition de victoire, mais le joueur vert est toujours Brenn, c'est donc lui qui remporte la victoire et la partie prend fin.

2 JOUEURS

À deux joueurs, on n'utilise pas le Vol des corbeaux, sauf pour résoudre l'effet du Territoire « Les portes de Tir-Na-Nog ». Il ne faut pas oublier non plus de retirer les cartes Action marquées d'un 4, en bas à droite, elles ne sont pas utilisées.

Lors de l'Assemblée, au moment de répartir les cartes Action, les étapes 5 et 6 sont remplacées par :

- Écartez une carte Action au hasard, face cachée
- Distribuez une première fois 3 cartes Action face cachée à chaque joueur
- Parmi les 3 cartes qu'il a en main, chaque joueur en passe 2 à son adversaire
- Parmi les 3 cartes qu'il a en main, chaque joueur en passe 1 à son adversaire
- Chaque joueur met de côté les 3 cartes Action choisies
- Distribuez une deuxième fois 3 cartes Action face cachée à chaque joueur
- Procédez à une nouvelle sélection avec ces cartes, de la même façon que précédemment.



De cette façon, chaque joueur a 6 cartes Action en main à la fin de l'Assemblée, sélectionnées en deux temps.

QUELQUES TERMES

Clan : une figurine.

Chef d'un Territoire : le joueur qui possède le plus de clans dans un Territoire. En cas d'égalité, il n'y a pas de Chef pour ce Territoire.

Assemblée : au début de chaque Saison, les chefs se réunissent pour une Assemblée au cours de laquelle ils se répartissent les différentes actions qui seront entreprises lors de la Saison qui s'ensuit.

Brenn : le Brenn est un chef des tribus qui a été choisi pour mener les tribus dans l'île. Il conserve son autorité en attendant que le Haut-roi soit élu. Il organise l'Assemblée, agit en premier lors de chaque Saison, et a un fort avantage en cas d'égalité en fin de partie. Il est désigné aléatoirement en début de partie et peut changer au cours de celle-ci.

Capitale : le Territoire choisi par le Brenn en début de partie. Au début de chaque Assemblée, le joueur qui est le chef de ce Territoire devient Brenn.

Citadelle : village fortifié. Une Citadelle permet de rallier des nouveaux clans et de défendre ses clans pendant les conflits.

Sanctuaire : lieu de culte. Les Sanctuaires permettent de remplir l'une des trois conditions de victoire et leur construction permet d'obtenir des cartes Récit épique.

Être installé dans un Territoire : avoir des clans dans le Territoire.

Attaquer : une des manœuvres possibles en cas de conflit.

Envahisseur : joueur qui déclenche le conflit, généralement en déplaçant ses clans dans une autre région.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont aidé et soutenu dans ce beau et long projet. Merci à tous ceux qui ont joué à Inis sous une forme ou une autre depuis huit ans, au détour d'une soirée, d'un week-end, d'un salon ou d'un festival...

Merci aux amis de Lyon et Villeurbanne et des environs, aux pionniers, et en particulier à Stéphane Frénot pour son aide précieuse, à Thierry Ubeda, Thierry Gislette, Bertrand Lévêque, Stéphane Ubeda, Christophe Vaginay, Frédérique Laforest, Peter Wolfslayer, Sabine et Jean-Jacques.

Merci aux amis bretons, Jean-Paul et Nath les niromanciens, Yann Kalon Stout, Etienne le Skyklad du Cromlech et Valérie, et Jean-Luc. Un grand merci et slainte à Gwenael de Montfaucon pour toutes ces discussions enrichissantes et pour la celtitude !

Merci aux amis de Montpellier ou d'ailleurs, François, Petit Pierre, Stéphane Arthemix, Bonhomme et Christophe Viking qui ont fait subir l'épreuve du feu à Inis...

Merci aux amis des Clés du Royaume à Claix, Bruno, Michel, Eric, Patrice, David, Denis, Sophie et les autres.

Merci à Bruno Cathala pour les échanges constructifs. On a dit épique !

Merci à Arnaud, Hicham et toute l'équipe Matagot d'avoir su matérialiser un rêve...

Merci à Jim Fitzpatrick d'avoir bien voulu faire partie de l'aventure, je n'en reviens toujours pas !

Merci à Tanguy grâce à qui Inis s'orne d'une œuvre originale de Jim Fitzpatrick.

Merci à toi Pierre, où que tu sois. Nous rejouons quand les portes de Tir-Na-Nog s'ouvriront...

Et merci à Domie et Ewenn pour leur soutien et leur amour quand tourne la roue du Dagda...

Christian Martinez

CRÉDITS

Un jeu de Christian Martinez.

Illustrations de la couverture et des cartes : Jim Fitzpatrick.

Illustrations des Territoires : Dimitri Bielak.

Graphismes : Camille Durand-Kriegel, Sabrina Tobal.

