

CLANS

**VALEUREUX CHEFS D'EXPÉDITION,
SOYEZ LES BIENVENUS !**

Prenez la tête de l'un des cinq clans d'animaux explorateurs et affrontez vos adversaires dans un impitoyable jeu de ruse, afin de collecter les meilleurs trésors !

Tout au long de la partie, vous enverrez les membres de votre clan à la conquête de précieux trophées. Pour obtenir les trésors qui vous intéressent, la stratégie sera la clé. Choisissez avec soin vos éclaireurs, et faites preuve de sagacité afin de voir clair dans le jeu de vos adversaires.

L'intuition et la discrétion seront vos meilleures alliées. Seul le clan le plus malin pourra remporter la victoire et asseoir sa supériorité sur les autres aventuriers. Préparez-vous à relever le défi... et que l'exploration commence !

CONCEPT DE JEU

À chaque manche du jeu, 4 rangées de trésors seront disponibles sur la table : chaque joueur va secrètement associer l'un de ses 5 explorateurs à chacune de ces rangées.

À la fin de la manche, tous les explorateurs placés seront révélés, et chaque trésor sera attribué au joueur ayant joué l'explorateur le plus fort. Mais avant de découvrir quelles cartes ont été jouées, chaque joueur pourra tenter de deviner la valeur d'un des explorateurs posés par ses adversaires. S'il devine juste, il remportera 1 jeton Sac à dos, et la carte qu'il a devinée sera retirée de la manche.

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur collecte 3 trésors du même type ou obtienne 8 jetons Sac à dos : ce joueur remporte alors la partie !

MATÉRIEL

- A. 25 cartes **Explorateur** numérotées de 1 à 5 (5 de chaque clan : oiseaux, cochons, chats, gorilles et animaux marins)
- B. 36 cartes **Trésor** (6 de chaque type : jumelle, boussole, carte au trésor, coffre de diamants, tente et couronne)
- C. 20 jetons **Sac à dos** (12 de valeur 1 et 8 de valeur 3)
- D. 1 livret de règles





PRÉPARATION

- A. Chaque joueur choisit un clan et prend les 5 cartes Explorateur correspondantes (numérotées de 1 à 5). Les cartes non utilisées sont rangées dans la boîte.
 - B. Mélangez les cartes Trésor et placez la pioche ainsi formée à proximité des joueurs.
 - C. Placez les jetons Sac à dos près des cartes Trésor.
- Une fois la préparation terminée, désignez aléatoirement un premier joueur. Vous voilà prêts à commencer la partie !

BUT DU JEU

Il existe 2 façons de remporter la partie :

- En collectant 3 cartes Trésor du même type.
- En cumulant 8 jetons Sac à dos.

DÉROULEMENT

La partie se déroule en plusieurs manches et se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur l'emporte.

Chaque manche se divise en 4 phases :

1. PHASE DE PRÉPARATION

3. PHASE D'ÉLIMINATION

2. PHASE D'EXPLORATION

4. PHASE DE RÉCOMPENSES

1. PHASE DE PRÉPARATION

Le premier joueur prend la pioche Trésor. Il en tire les 4 premières cartes et les place, face visible, l'une au-dessus de l'autre afin de créer 4 rangées. Puis, en fonction du nombre de joueurs, il pioche un certain nombre de cartes Trésor supplémentaires et les ajoute une à une dans les rangées de son choix. Il ne peut néanmoins pas choisir plusieurs fois la même rangée ni en créer de nouvelles.

- **À 2 ou 3 joueurs :** ajoutez 1 carte Trésor supplémentaire.
- **À 4 joueurs :** ajoutez 2 cartes Trésor supplémentaires.
- **À 5 joueurs :** ajoutez 3 cartes Trésor supplémentaires.



*L'exemple ci-dessus montre une partie à 3 joueurs.
 À la première manche, le premier joueur a d'abord tiré
 4 cartes Trésor pour former 4 rangées. Il a ensuite pioché
 une cinquième carte et, après l'avoir consultée, a décidé
 de la placer dans la première rangée.*

Procédez ainsi pour chacune des manches. Aux manches
 suivantes, il se peut que des cartes Trésor soient déjà
 présentes dans une rangée (si aucun joueur n'est
 parvenu à se les approprier). Dans ce cas, appliquez
 la règle habituelle en plaçant 1 carte Trésor dans chaque
 rangée (même celles contenant déjà des cartes), puis en
 ajoutant les cartes Trésor supplémentaires aux rangées
 de votre choix.

2. PHASE D'EXPLORATION

Chaque joueur place une de ses cartes Explorateur, face cachée, à droite de chaque rangée de trésors. Au total, chacun joue 4 des 5 cartes de sa main et conserve sa cinquième carte face cachée (elle n'est pas utilisée lors de cette manche). Vous pouvez tous effectuer cette phase simultanément, mais il est recommandé d'organiser vos cartes en colonne, comme dans l'exemple à la page précédente.

3. PHASE D'ÉLIMINATION

Dans le sens horaire, et en commençant par le premier joueur, chaque joueur va tenter de deviner la valeur d'une carte Explorateur jouée par l'un de ses adversaires.

À votre tour, choisissez une carte Explorateur qui n'est pas encore révélée. Désignez-la clairement, et annoncez à voix haute une valeur entre 1 et 5.

Révélez alors cette carte :

- Si la valeur annoncée est correcte, le propriétaire de la carte Explorateur la reprend en main en la conservant face cachée, et le joueur ayant deviné sa valeur gagne 1 jeton Sac à dos.
- Si la valeur annoncée est incorrecte, la carte Explorateur reste en place, face visible.
Le joueur qui s'est trompé ne gagne aucun jeton Sac à dos.

Procédez ainsi jusqu'à ce que **toutes** les cartes Explorateur soient révélées.

Exemple de phase d'élimination :

Le **Gorille** commence. Il désigne la carte Oiseau de la première rangée et déclare qu'il s'agit d'un 4. La carte est révélée : c'est un 5 ! Le Gorille s'est trompé, et la carte reste où elle est, face visible.

À son tour, l'**Oiseau**, lui, désigne la carte Chat de la troisième rangée et déclare qu'il s'agit d'un 3. La carte est révélée : c'est un 3 ! Le Chat reprend sa carte en main (face cachée), et l'Oiseau gagne 1 jeton Sac à dos.

C'est au tour du **Chat** qui, pour sa part, pointe la carte Gorille située dans la même rangée. Il déclare qu'il s'agit d'un 2. C'est exact ! Le Gorille reprend sa carte en main (face cachée), et le Chat gagne 1 jeton Sac à Dos.

Puis la manche continue avec le Gorille, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes soient révélées.



Remarque : Vous pouvez à tout moment échanger 3 petits jetons contre 1 grand, et inversement.



Remarque : Vous ne pouvez deviner que les cartes Explorateur des autres joueurs. Si toutes les cartes Explorateur face cachée restantes vous appartiennent, vous pouvez révéler l'une de vos cartes et la laisser face visible là où elle se trouve. Ainsi, vous vous assurez que cette carte ne sera pas devinée, et donc éliminée, par un autre joueur.

Remarque : Vous pouvez à tout moment vérifier la valeur des cartes Explorateur que vous avez jouées face cachée.

4. PHASE DE RÉCOMPENSES

Maintenant que toutes les cartes sont révélées, procédez à l'attribution des cartes Trésor, une rangée après l'autre. Pour chaque rangée, regardez la valeur la plus forte parmi les cartes n'ayant pas été éliminées.

1. Si plusieurs cartes Explorateur affichent la valeur la plus forte, toutes ces cartes sont éliminées. Procédez ainsi jusqu'à ce qu'une seule carte ait la valeur la plus forte, ou que toutes les cartes soient éliminées.
2. Si une seule carte Explorateur affiche la valeur la plus forte, le propriétaire de la carte remporte toutes les cartes Trésor de cette rangée.
3. S'il ne reste aucune carte Explorateur, les cartes Trésor de cette rangée restent en jeu pour la prochaine manche.

Les cartes Trésor collectées sont conservées **face visible** afin que tous les joueurs puissent les voir.

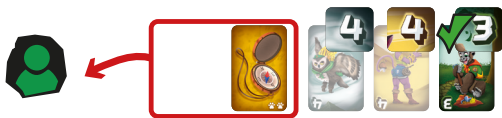
Une fois toutes les cartes Trésor attribuées, la manche est terminée. Chaque joueur récupère l'intégralité de ses cartes Explorateur, puis le premier joueur transmet la pioche Trésor à son voisin de gauche : il devient le nouveau premier joueur de la manche suivante.

Exemple de phase de récompenses :

L'Oiseau a la carte Explorateur de plus forte valeur : il collecte les 2 cartes Trésor de la rangée.



L'Oiseau et le Chat ont tous les deux la carte Explorateur de plus forte valeur : les 2 cartes sont éliminées. Après cette élimination, c'est désormais le Gorille qui a la valeur la plus forte : il collecte la carte Trésor de la rangée.



Toutes les cartes Explorateur ont été éliminées durant la phase d'élimination. La carte Trésor de la rangée reste donc sur la table pour la prochaine manche.



FIN DE LA PARTIE



La partie peut se terminer de 2 façons différentes :

1. La partie se termine **immédiatement** dès qu'un joueur a collecté **8 jetons Sac à dos**.
2. La partie se termine également si, à la fin d'une manche, un joueur **a collecté un set de 3 cartes Trésor ou plus du même type**.

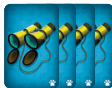
Si plusieurs joueurs remplissent en même temps cette deuxième condition de victoire, le joueur ayant le plus de cartes Trésor identiques dans un set l'emporte.

Si l'égalité persiste, le joueur ayant le set de cartes Trésor avec le plus de symboles Patte l'emporte. Si l'égalité persiste encore, le joueur ayant le total de cartes Trésor le plus élevé l'emporte. Si l'égalité persiste toujours, les joueurs se partagent la victoire.

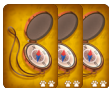


Premier exemple de départage :

Le Gorille a collecté
4 jumelles, 2 boussoles
et 1 carte au trésor.



Le Chat a collecté
3 boussoles, 2 tentes
et 3 couronnes.



L'Oiseau a collecté
2 tentes et 3 couronnes.



Le Gorille remporte la partie, car avec ses 4 jumelles, il a le plus grand nombre de cartes du même type.

Second exemple de départage :

Le Gorille a collecté
4 jumelles, 4 boussoles
et 1 couronne.



Le Chat a collecté
3 cartes au trésor,
4 tentes et 3 couronnes.



L'Oiseau a collecté
2 tentes et 4 coffres
de diamants.



L'Oiseau remporte la partie, car parmi les sets de 4 cartes à égalité, son set de coffres de diamants est celui avec le plus de symboles Patte.

RÈGLES SPÉCIALES POUR 2 JOUEURS

Lors d'une partie à 2 joueurs, un troisième joueur virtuel entre en jeu. Ce dernier joue ses 4 cartes Explorateur aléatoirement et ne résout aucune autre action. Il ne participe évidemment pas à la phase d'élimination, et ne peut donc pas collecter de jetons Sac à dos. Si, à la fin d'une manche, le joueur virtuel gagne des cartes Trésor, ces cartes sont défaussées. La partie se termine si un joueur réunit 3 cartes Trésor identiques (comme dans les règles habituelles) ou dès qu'il cumule **9 jetons Sac à dos** (au lieu de 8). Le joueur virtuel ne peut jamais remporter la partie.

CRÉDITS

Auteur : Lorenzo Tarabini Castellani

Illustrateur : José Rodriguez

Graphiste : Lorena Gestido

IELLO pour la version française

Chef de projet : Guillaume Dejonghe

Traducteur : MeepleRules.fr

Relectrice : Coralie Brunet

Graphiste : Claire Wach



L'auteur souhaite remercier : ses filles Alessandra, Elisa et Sofia pour leur créativité, ses neveux et nièces Raphael, Noemi, Bianca et Beatrice, sa merveilleuse épouse Mylena Agurto, l'imbattable club Da2 de Madrid et son président Maykel Pérez, Julio Giménez et Paco Gurney pour leurs conseils avisés, la grande association LUDO, et notamment Manu Palau et Paco Gómez, les maîtres italiens Alfredo Berni et Carlo A. Rossi, ainsi que tous les amis ayant aidé au développement de *Clans*.