

Muster

Levez les Bannières



RÈGLES DU JEU


2 joueurs


8+
ans


20 min

Aperçu du Jeu

Plongez dans l'univers enchanté de *Muster*, où les joueurs rivalisent pour *Levez les Bannières* et prendre le contrôle de cinq majestueux châteaux. Stratégie et audace décideront du vainqueur de ce duel haletant pour deux joueurs !

Rassemblez une armée redoutable composée de cinq factions uniques : soldats loyaux, archers agiles, chevaliers vaillants, bêtes féroces et leaders légendaires.

Libérez le pouvoir magique des Cartes Arc-en-Ciel pour faire pencher la balance... mais méfiez-vous ! Les Magiciens Arc-en-Ciel sont des alliés capricieux dont la loyauté peut faillir au moment crucial.

Quand la poussière retombe, le joueur contrôlant le plus de châteaux remporte la victoire et règne en maître !



Composants



40 Cartes Bannière



5 Cartes Magicien/Pont
Arc-en-Ciel



2 Cartes Château
Arc-en-Ciel



Plateau de Jeu

Disposition et Terminologie

Espace Château



Icône de Bannière



Icônes de Force

Pivotez la carte
pour alterner entre
Magicien et Pont



Mise en Place

1. Placez le plateau de jeu en travers au centre de la table, entre les deux joueurs.
2. Mélangez toutes les cartes et distribuez 5 cartes faces cachées à chaque joueur.
3. Placez les cartes restantes faces cachées sur un côté du plateau de jeu, formant la pioche.
4. Le joueur avec les vêtements les plus colorés commence, ou celui ayant gagné la dernière partie.



Pour les débutants ou jeunes joueurs (moins de 8 ans) : Ignorez les règles marquées avec le symbole de potion de magicien.



Comment Jouer

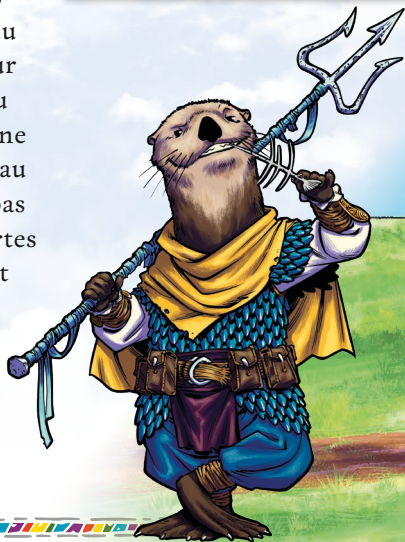
Jouez à tour de rôle, en commençant par le premier joueur.

Tours : Lors de votre tour, vous devez effectuer exactement une action. Après avoir effectué une action, si vous avez moins de 5 cartes en main, vous devez piocher jusqu'à en avoir 5 cartes pour terminer votre tour. Le jeu passe ensuite à l'autre joueur.

Prise de Cartes : Les joueurs peuvent prendre des cartes soit dans la pioche (carte du dessus, face cachée), soit sur un espace château (carte du dessus, face visible), avec une exception : les cartes château sur le plateau ne peuvent pas être prises. Si plusieurs cartes doivent être prises pendant un tour, elles peuvent provenir des deux sources.


Liste des Actions

1. Jouer une Bannière p.5
2. Jouer un Magicien Arc-en-Ciel p.6
3. Déplacer un Magicien Arc-en-Ciel p.6
4. Poser une Carte au Château p.7
5. Construire un Pont Arc-en-Ciel p.7
6. Échanger une Carte Arc-en-Ciel p.9



Actions

1. **Jouer une Bannière** : Jouez une Carte Bannière de votre main, face visible sur la table, sous un espace château de votre côté du plateau de jeu, en respectant les règles suivantes :
 - a. Lorsque jouée, son icône de bannière doit correspondre à celle de l'espace château sous lequel elle est placée, sauf si la carte visible supérieure sur cet espace est une Carte Château Arc-en-Ciel.
 - b. S'il y a déjà des cartes sous cet espace château, jouez votre carte par-dessus en chevauchant les autres cartes de manière à ce que les icônes de bannière et de force de toutes les cartes restent visibles.
 - c. Une carte doit avoir une force égale ou supérieure à celle de la carte sur laquelle elle est jouée. *Exemple : Une Carte Bannière de force 2 peut être jouée sur un espace vide, une carte de force 1 ou 2, mais pas sur une carte de force 3 ou plus.*

-  d. Une carte ne peut avoir qu'un point de force de plus que la carte sur laquelle elle est jouée. *Exemple : Une Carte Bannière de force 3 peut être jouée sur un espace vide ou une carte de force 2, mais pas sur une carte de force 1.*



Exemples illustrés de placements autorisés et non autorisés de cartes sur un côté du plateau de jeu

2. **Jouer un Magicien Arc-en-Ciel :** Jouez une Carte Magicien Arc-en-Ciel de votre main, face visible sur la table, sous n'importe quel espace château de votre côté du plateau de jeu. Comme les Cartes Bannière, les Magiciens Arc-en-Ciel peuvent être joués sur un espace vide, mais sinon doivent être joués par-dessus et en chevauchant les cartes existantes sous cet espace château, de manière à ce que les icônes de bannière et de force de toutes les cartes restent visibles.

Remarque : Les Cartes Magicien Arc-en-Ciel sont des jokers et ne suivent pas les règles de « Jouer une Bannière » : elles peuvent toujours être jouées sous n'importe quel espace château, et sur n'importe quelle carte, y compris une autre Carte Magicien Arc-en-Ciel.

3. **Déplacer un Magicien Arc-en-Ciel:** Déplacez la Carte Magicien Arc-en-Ciel du dessus située sous n'importe quel espace château de votre côté du plateau de jeu vers un autre espace château de votre côté, comme si vous effectuiez l'action « Jouer un Magicien Arc-en-Ciel ». Ensuite, piochez la carte du dessus de la pioche et placez-la face visible sur l'espace château du plateau correspondant à son icône de bannière pour terminer votre tour (les Cartes Arc-en-Ciel peuvent être placées sur l'espace château de votre choix).



4. Poser une Carte au

Château : Jouez une carte de votre main, face visible sur l'espace château du plateau correspondant à son icône de bannière (les Cartes Arc-en-Ciel peuvent être placées sur l'espace château de votre choix). Les joueurs ne peuvent pas piocher une carte qu'ils ont jouée sur un espace château pendant ce tour.



À retenir : Tant qu'une Carte Château Arc-en-Ciel est la carte supérieure d'un espace château du plateau, les Cartes Bannière jouées sous cet espace château (du côté de n'importe quel joueur) peuvent avoir n'importe quelle icône de bannière.

Remarque : Les cartes sur les espaces château ne comptent pas dans la force totale d'un joueur, mais la carte supérieure de chaque espace château peut être piochée par n'importe quel joueur lors des tours suivants (sauf les Cartes Château).



5. **Construire un Pont Arc-en-Ciel :** Jouez une Carte Pont Arc-en-Ciel de votre main, face visible sur la table, sous n'importe quel espace château de votre côté du plateau de jeu. Comme les Cartes Bannière, les Cartes Pont Arc-en-Ciel doivent être jouées par-dessus et en chevauchant les cartes existantes sous cet espace château, avec pour effet de remplacer la prochaine Carte Bannière la plus forte dans la séquence. Vous devez ensuite immédiatement jouer la Carte Bannière suivante dans la séquence par-dessus et en chevauchant la Carte Pont Arc-en-Ciel, dans le cadre de la même action.

Si jouée sur un espace vide, la Carte Pont Arc-en-Ciel remplace toujours une Carte Bannière de force 1 et doit toujours être suivie par une Carte Bannière de force 2 dans la même action. Les Cartes Pont Arc-en-Ciel comptent toujours comme des cartes de force 1, quelle que soit la carte qu'elles remplacent.



Exemple : Lors de votre dernier tour, vous avez joué une Carte Bannière eau de force 1 (voir l'illustration à gauche), et votre main contient maintenant une Carte Bannière eau de force 3 et une Carte Pont Arc-en-Ciel, mais pas de Carte Bannière eau de force 2.

Vous pouvez jouer la Carte Pont Arc-en-Ciel de votre main sur la Carte Bannière eau de force 1, puis immédiatement jouer la Carte Bannière eau de force 3 par-dessus la Carte Pont Arc-en-Ciel, lors du même tour (voir l'illustration à droite).

Vous avez maintenant une force totale de 5 à ce château et, avec 3 cartes restantes en main, vous piochez 2 cartes pour terminer votre tour.

Remarque : Dans votre main, les Cartes Magicien/Pont Arc-en-Ciel sont interchangeable et peuvent être jouées librement comme l'un ou l'autre. Mais une fois jouées sur la table, leur orientation détermine s'il s'agit d'un Magicien Arc-en-Ciel ou d'un Pont Arc-en-Ciel en jeu.



6. Échanger une Carte Arc-en-Ciel : Échangez une Carte Bannière de votre main contre une Carte Arc-en-Ciel déjà en jeu sous un espace château (peu importe le côté du plateau), comme suit :

a. Vous pouvez échanger un Magicien Arc-en-Ciel sous un espace château par une Carte Bannière de votre main, en respectant les règles de « Jouer une Bannière » pour cet emplacement. Si plusieurs Magiciens Arc-en-Ciel sont empilés à cet emplacement, seul le premier posé (celui du dessous) peut être échangé ce tour.




Exemple : L'adversaire a joué des Cartes Bannière de force 1 et 2 sous l'espace plume, suivies de deux Magiciens Arc-en-Ciel force 6 (force totale : 15 ; voir illustration gauche).

Ne possédant aucune Carte Bannière plume dans votre main, vous commencez par effectuer l'action « Poser une Carte au Château » en plaçant une Carte Château Arc-en-Ciel sur l'espace château plume. Lors de votre prochain tour, vous échangez le premier Magicien Arc-en-Ciel contre une Carte Bannière nuage de force 2 provenant de votre main (voir l'illustration de droite).



ce château, tout en vous permettant de récupérer une Carte Arc-en-Ciel dans votre main. Vous pourriez même répéter cette action au tour suivant, à condition d'avoir une autre Carte Bannière éligible dans votre main pour échanger le Magicien Arc-en-Ciel restant.

Remarque : Les Cartes Magicien Arc-en-Ciel placées sur des Cartes Bannière de force 5 ne peuvent normalement pas être échangées, car il n'existe pas de Carte Bannière de force 6 avec laquelle les échanger. C'est dans ce type de situation qu'une combinaison astucieuse de Carte Château Arc-en-Ciel et d'une autre Carte Bannière de force 5 différente peut s'avérer utile...

 **b.** Vous pouvez échanger un Pont Arc-en-Ciel sous un espace château contre une Carte Bannière de votre main, en respectant les règles de « Jouer une Bannière » pour cet emplacement, comblant ainsi la carte manquante dans la séquence.

Exemple : Reprenons la situation de l'exemple « Construire un Pont Arc-en-Ciel » précédent. Le tour passe à l'autre joueur qui a justement une Carte Bannière eau de force 2 dans sa main. Ce joueur effectue l'action « Échanger une Carte Arc-en-Ciel » pour échanger cette Carte Bannière eau de force 2 contre la Carte Pont Arc-en-Ciel située sous l'espace château bleu du côté adverse du plateau.



Fin de Partie et Détermination du Vainqueur

La partie prend immédiatement fin lorsque la dernière carte est piochée dans la pioche. Les joueurs déterminent alors qui contrôle chaque château en comparant le total des icônes de force des cartes de leur côté sous chaque espace château. Le joueur qui contrôle le plus de châteaux remporte la partie !

Règle de départage – la loi du nombre : En cas d'égalité sur un château, si un joueur possède plus de Cartes Bannière que son adversaire sous cet espace château, il en prend le contrôle.

Variantes Optionnelles

La puissance de l'unité : Sauf les Cartes Arc-en-Ciel éligibles, seules les Cartes Bannière de force 1 peuvent être jouées sur un espace château vide.

Quelque part au-delà de l'arc-en-ciel : Les joueurs peuvent jouer plusieurs Ponts Arc-en-Ciel consécutifs sous un même espace château lors d'une seule action « Construire un Pont Arc-en-Ciel », à condition de terminer l'action en jouant la Carte Bannière suivante dans la séquence.

Crédits

Conception du Jeu : Spencer Lloyd Thomas

Illustrations : Pedro R.M. Andreo

Graphisme : Meeple Foundry,
Estefania Rodriguez,
Gamze Derinoz

Testeurs : Dominic Thomas, The Brandefelts (Markus, Harry, and Felix), Marc Luettchau, Justin Lasher, Scott Gleason, Rodrigo Sabato, Lev Lawrence, Rocco Grandese, Shawn Hault, Tobias Radny, Ross Cathcart, Cody T. Crawford, Victor Perez, David Digby

Remerciements : Henry Bacon, Xavi Albinyana Trias, Jake Schogger, Nand



For Dominic ~ Follow Your Dreams