

Celtic Quest

Règles

Argument du jeu

Nous sommes en 42 avant JC et la Grande-Bretagne est mûre pour l'invasion par les légions de Claudius. Vous êtes un jeune celte proche de l'âge adulte et vous avez rendu visite au haut druide qui a prévu votre destinée.

Dans ce jeu chaque joueur essaye de gagner en recueillant des points de victoire (PV) et en accomplissant sa destinée. Il peut être joué en temps limité ou jusqu'à ce que le stock de point de réputation (PR) et de PV est épuisée, que le dernier bastion celtique est conquis ou qu'un nombre suffisant de cristaux est délivré au haut druide lui permettant de repousser les envahisseurs avec un charme puissant.

Apprentissage du jeu

Il est recommandé aux joueurs de jouer d'abord au jeu Celtic Trader afin de se familiariser avec le mouvement, la récupération et la livraison des ressources et l'amélioration des capacités. Quand les joueurs sont familiers avec le jeu Celtic Trader, ils peuvent essayer le jeu complet Celtic Quest en utilisant ces règles. Il y a des règles avancées, présentant les cartes de destinées avancées à la fin de ce document. Les variantes et quelques exemples sont dans un document séparé.

Vue d'ensemble

A chaque tour les joueurs piochent des jetons, ce qui augmente la demande pour les ressources, ou rendent des ressources disponibles sur la carte, ajoutent des Romains sur la carte et plus encore. Les joueurs se déplacent alors sur la carte pour rassembler des ressources et les fournir aux bastions afin de gagner des PR ou au haut druide au Cercle de Pierres afin d'accomplir des quêtes qui rapportent des PV. Les PR peuvent être convertis en PV ou être utilisés pour améliorer les capacités du joueur au Cercle de Pierres. Quand des quêtes sont accomplies, la carte devient enchantée, modifiant le réseau de routes, retirant des ressources et rendant des cristaux disponibles. La partie se termine quand les Romains ont conquis chacun des 6 bastions ou que le diagramme de sortilège atteint '12' ou que le stock de PR/PV est épuisé.

Chaque quête accomplie donne au joueur des PV et des

Les clarifications et les exemples sont présentés dans toutes les règles dans des boîtes identiques à celle-ci.

Le jeu Celtic Quest utilise le système présenté dans le jeu Celtic Trader. Les cartes de rôle sont remplacées par des cartes de destinée cachées; il y a des articles supplémentaires stockés dans la poche. La carte est variable et composée de tuiles qui peuvent être retournées (enchantées) ce qui change la carte. On utilise des quêtes, ce qui donne aux joueurs d'autres éléments à prendre en compte au delà de la livraison de ressources aux bastions.

Les joueurs qui trouvent que la mise en place initiale consomme trop de temps peuvent utiliser la variante de mise en place rapide.

Les joueurs peuvent utiliser les règles de génération de carte du jeu Celtic Quest pour créer des cartes variables pour le jeu Celtic trader.

Le diagramme de sortilège enregistre le nombre de fois où le marqueur druide a été pioché et le nombre de cristaux ramenés au Cercle de Pierres. La valeur finale de point de victoire (PV) des cristaux dépend du niveau atteint sur ce diagramme.

Celtic Quest

capacités supplémentaires. Chaque ressource fournie réduit la demande. Les cristaux augmentent en valeur à chaque livraison. Les jetons romains sur la carte ralentissent le mouvement des joueurs et participent par la suite à la conquête des bastions, les rendant indisponibles pour le commerce.

Contenu

5 Marqueurs de joueur en bois
15 Marqueurs de capacité en bois (3 par joueur)
5 Feuilles de référence de joueur
6 Bastions celtiques
1 Diagramme de sortilège
5 Fiches de joueur
24 Tuiles hexagonales de carte
11 Cartes de destinée
18 Cartes de quête
1 Fiche de préparation
51 Marqueurs PR/PV (114 points en tout)
5 Marqueurs 10 PR/PV utilisés en fin de partie
1 Marqueur de diagramme de sortilège
16 Jetons cristal
14 Jetons Romains
78 Jetons ressources (13 par ressource)
4 Marqueurs pain
4 Marqueurs or
3 Marqueurs élixir
3 Marqueurs anneau
1 Marqueur druide
1 Marqueur ordres
1 Marqueur cycle
1 Marqueur Romanisation
1 Règle du jeu Celtic Quest
1 Documents variantes et exemples
1 Sac

Les autres composants dans la boîte de jeu sont liés au jeu Celtic trader et ne sont pas utilisés dans le jeu Celtic Quest ou sont des pièces de rechange.

Pièces de rechange :

*1 Carte de destinée vierge
1 Carte de quête vierge
1 Marqueur de sortilège
2 Jetons Romains
1 Ensemble de jetons ressource (6 jetons, un de chaque)
1 Jeton élixir
1 Jeton anneau
1 Jeton Romanisation
1 Jeton ordres
1 Jeton druide
1 Jeton cycle.*

Il est recommandé de trier les marqueurs et de garder les pièces de rechange à part.

Cette section détaille les composants du jeu.

Composants

Cartes de destinée (11 dont 5 ne sont utilisées qu'avec les règles avancées)

Chaque joueur en reçoit une au début de la partie et la garde secrète jusqu'à la fin de la partie.

Elle détaille l'emplacement de départ du joueur et ce qui lui rapportera des PV de bonification.

0/15/20 pour X indique que si X n'a pas été amélioré la bonification est 0, s'il a été amélioré une fois la bonification est +5, amélioré deux fois +10, etc...

Avec les règles avancées chaque joueur reçoit deux cartes et choisit l'une d'elles voir page 12



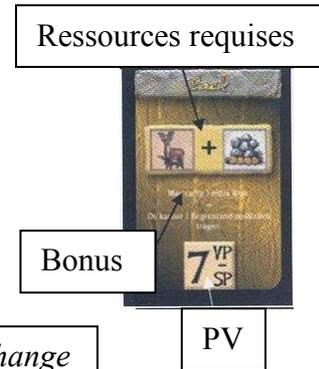
Bonus en PV

Emplacement de départ

Celtic Quest

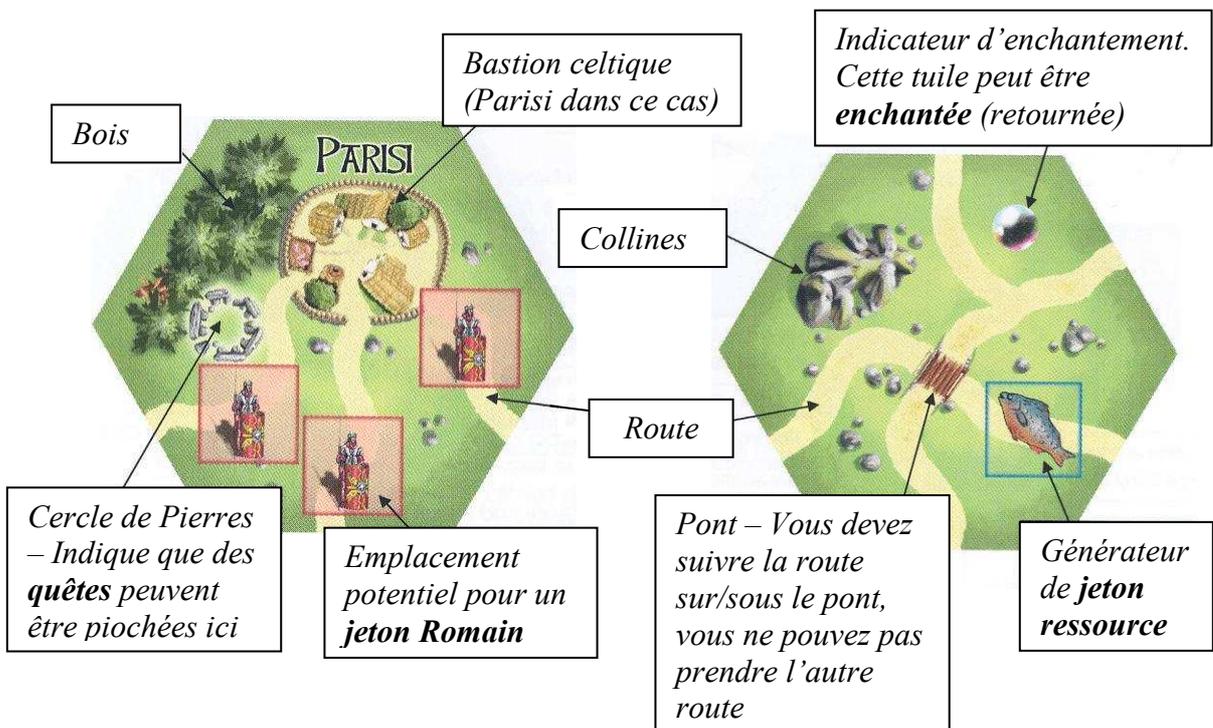
Cartes de quête (18)

Chaque joueur en reçoit une au début de la partie. La carte de quête indique les deux ressources que le joueur doit livrer au Cercle de Pierres pour accomplir la quête (les deux ressources doivent être livrées en même temps). Une fois que la quête est accomplie elle est placée face visible sur la fiche du joueur et le joueur peut utiliser la bonification correspondante. Un joueur sans quête peut en piocher une quand il est au Cercle de Pierres ou à un bastion.



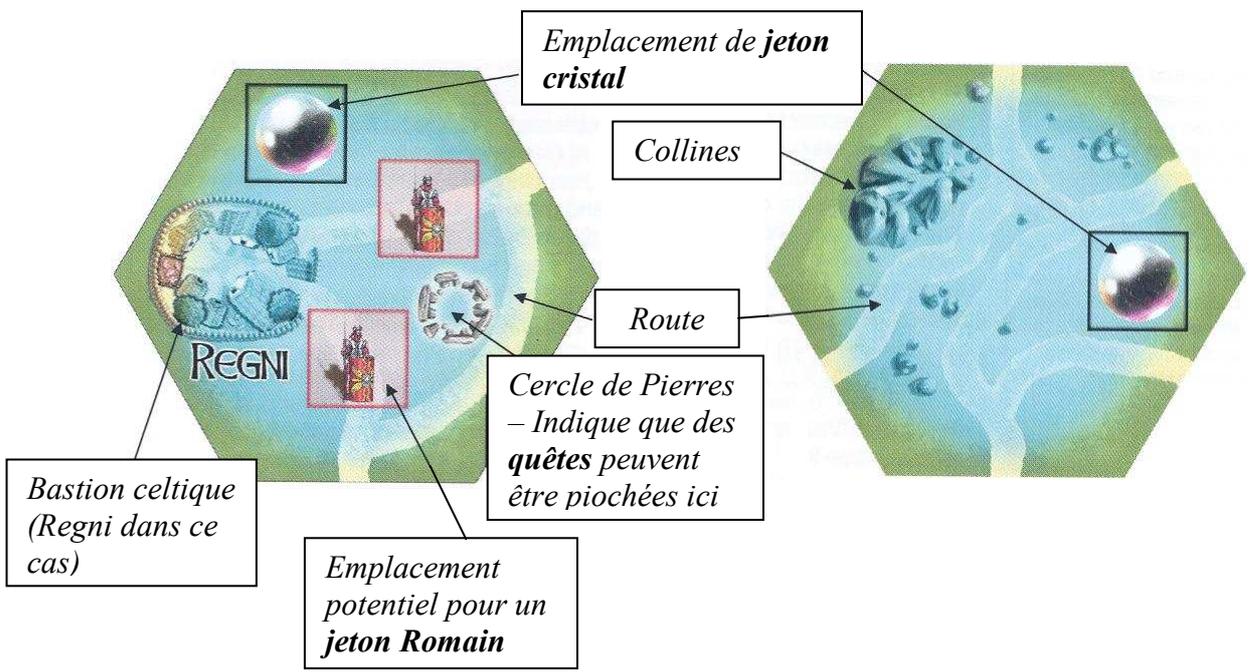
Les cartes destinée et quête vierges sont des pièces de rechange et ne sont pas utilisées pendant la partie (voir les variantes)

Tuiles (24)



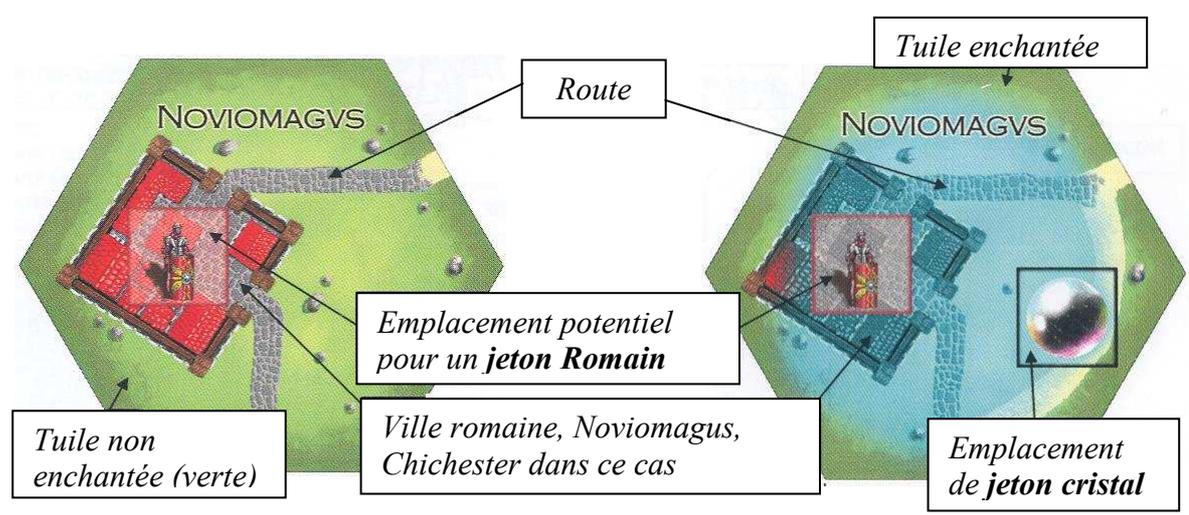
Celtic Quest

Tuiles enchantées



Chaque tuile enchantée est généralement au verso de la tuile non enchantée. Les tuiles enchantées possèdent une trame bleue, un emplacement de jeton cristal et pas d'indicateur d'enchantement. Toutes les routes sont reliées entre elles sur une tuile enchantée.

Tuiles de bastions conquis (Romanisés)



Elles sont au dos des bastions.

Celtic Quest

Deux des bastions (Cantii et Regni) peuvent être enchantés, ainsi ces bastions ont deux versions, une tuile verte avec la ville romaine au dos et une tuile enchantée avec la ville romaine au dos. Les tuiles de bastion pouvant être enchantées ont une icône pour l'indiquer. 

Si le bastion de Cantii ou de Regni doit être enchanté remplacez la tuile par la version enchantée. Retournez la tuile quand le bastion est conquis. Si la tuile non enchantée (verte) est conquise elle ne peut plus être enchantée.

Les tuiles enchantées améliorent habituellement la connectivité des routes facilitant le mouvement sur la carte.

Quand toutes les routes sur une tuile de bastion ont un jeton Romain le bastion est Romanisé (conquis), et retourné pour montrer la ville romaine. Un jeton Romain sur la tuile de bastion est retiré de la partie et défaussez les autres. Le diagramme de bastion correspondant est retiré de la partie.

Marqueurs

Le jeu propose les marqueurs suivants :

Les jetons peuvent être mis dans le sac, pas les marqueurs.

Les marqueurs de capacité en bois (cubes), utilisés sur les fiches des joueurs et les marqueurs des joueurs en bois, utilisés sur la carte.

Les marqueurs de PR/PV – utilisés pour collecter les PR et les PV (**114 au total**).



Les marqueurs 10 (5) - seulement utilisés si la partie finit avec l'épuisement des marqueurs de PV; les joueurs peuvent échanger 10 PR ou PV pour garantir qu'assez de PV sont disponibles pour les joueurs pour finir leur tour.



Marqueurs de bastion – utilisés sur les diagrammes de bastion (identiques aux jetons de ressource), (**36, 6 de chaque, 1 pour chaque bastion**).



Marqueur de diagramme de sortilège - utilisé sur le diagramme de sortilège pour indiquer la valeur actuelle de PV des cristaux (voir la page 6).



Jetons

Le jeu propose les jetons suivants (récapitulation sur la carte de référence) :

Jetons ressources (6 types) - placés sur la carte sur le repère approprié de ressource si un emplacement vide est disponible, autrement défaussez-le immédiatement et choisissez un bastion celtique afin d'y augmenter la demande pour la ressource. Pour augmenter la demande déplacez le marqueur correspondant de ressource d'une case vers la droite sur la colonne appropriée du diagramme du bastion. Un marqueur dans la colonne '8' ne peut pas être déplacé plus loin.



Celtic Quest

Jeton cristal - placé sur une tuile de carte sur le repère en cristal quand la tuile est enchantée (retournée).



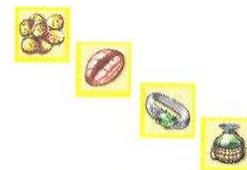
Jetons articles (cadre jaune) – placés sur la poche de la fiche de joueur et défaussés une fois utilisés ou sur demande. Un maximum de 3 articles peut être transporté à tout moment.

Or – utilisé pour suborner (déplacer) un jeton Romain.

Pain – utilisé pour se déplacer d'une tuile supplémentaire.

Anneau – utilisé pour gagner 2 PR supplémentaires lors de la livraison d'une ressource.

Elixir – utilisé pour récupérer une ressource sans s'arrêter.



Jeton Romain - Ils sont placés sur la carte. Les joueurs doivent s'arrêter (fin de tour) en se déplaçant vers un jeton Romain. Au tour suivant le jeton Romain peut être déplacé vers un autre endroit. Si toutes les routes d'un bastion celtique ont un jeton Romain sur elles, le bastion est immédiatement conquis (voir page 4).



Jeton cycle – Quand il est pioché, tous les jetons défaussés sont remis dans le sac.



Jeton druide - Quand il est pioché, le diagramme de sortilège est augmenté de un (déplacer le marqueur du diagramme de sortilège d'une case) et une tuile verte avec un indicateur de sortilège est retournée (enchanté), au choix du joueur qui l'a pioché.



Tous les jetons de ressource actuellement sur la tuile sont retirés de la partie. Le druide est alors défaussé. Les Romains restent sur la tuile s'il y a de la place pour eux - autrement ils sont défaussés. Enfin un marqueur cristal est mis sur chaque repère cristal de la tuile.

Jeton ordres - Quand il est pioché, défaussez-le et défaussez un jeton Romain de la carte, au choix du joueur qui vient de piocher le jeton ordres.



Jeton de Romanisation - Un bastion celtique est immédiatement conquis (retourné, voir pages 4 & 6), un jeton Romain sur le bastion est retiré de la partie et défaussez tous les autres ainsi que le jeton de Romanisation. Le diagramme du bastion celtique est retiré de la partie.



Diagrammes de bastion (6)

Chaque diagramme de bastion montre la demande des diverses ressources à ce bastion. Les valeurs le long du diagramme, 1, 2, 4, 6, 8 sont les PR gagnés en livrant cette ressource au bastion. Il n'y a aucune limite au nombre de ressources qui peuvent être dans une même colonne.

Chaque diagramme de bastion est double face, le jeu Celtic Trader d'un côté et le jeu Celtic Quest de l'autre.

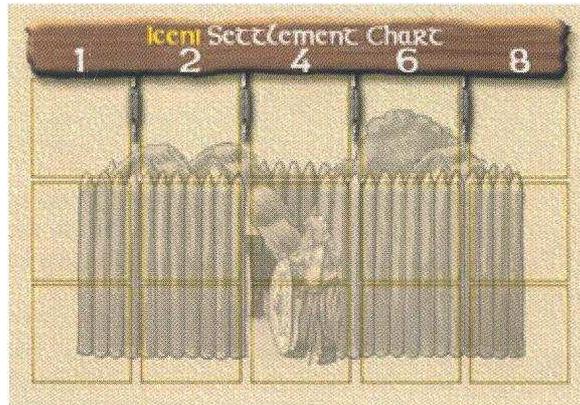
Quand un bastion est conquis (fermé), il est retourné et le diagramme et les marqueurs associés sont retirés de la partie.

Celtic Quest

Quand une ressource piochée ne peut pas être placée sur la carte le joueur qui l'a piochée déplace un marqueur de ressource (correspondant à cette ressource) d'une case vers la droite sur **un** diagramme de bastion. Quand une ressource est livrée le marqueur de ressource est déplacé d'une case vers la gauche sur ce diagramme de bastion. Si plus de 3 ressources sont dans une colonne disposez les marqueurs de telle manière que tous soient visibles.



Jetons ressources



Exemple du diagramme du bastion Icenii (en milieu de partie), le minerai, le poisson et le tissu ont été réduits à '1', les cerfs ont grimpé jusqu'à '4' et le blé et le raisin ont grimpé jusqu'à '6'.

Diagramme de sortilège

Il indique la valeur des marqueurs de cristal, la partie s'arrête immédiatement quand le marqueur atteint la case '12'. Le marqueur commence la partie sur la case  puis se déplace vers la case '1' puis la case '2' et ainsi de suite.

Le marqueur de diagramme de sortilège est déplacé vers la prochaine case à chaque fois que le druide est pioché et à chaque fois qu'un marqueur cristal est livré au Cercle de Pierres.



Marqueur de sortilège



Celtic Quest

Fiche de joueur

Marqueur de capacité

Placez les PV et les cristaux ici

Value	2	3	4	5	6
Movement	Cost	Cost	Cost	Cost	Cost
Value	0	+1	+2	+4	+7
Trading	Cost	Cost	Cost	Cost	Cost
Value	1/0	2/0	2/1	3/1	3/2
Carrying	Cost	Cost	Cost	Cost	Cost
	2	4	7	10	

Placez les PR ici

Poche(Pouch) utilisée pour stocker jusqu'à 3 articles

Charge(Carried) utilisée pour stocker les jetons ressources et les cristaux

Le développement des capacités est enregistré. Chaque joueur commence le MOUVEMENT (MOVE) à 2, le COMMERCE (TRADING) à 0 et la CHARGE (CARRY) à 1/0, les capacités peuvent être améliorée en dépensant les PR indiqués.

Ces coûts sont les mêmes pour toutes les capacités.

Le niveau actuel de chaque capacité est indiqué en utilisant les cubes en bois.

DESCRIPTION de chaque capacité.

Mouvement (Movement) : Nombre de points de mouvements (maximum par tour).

Commerce (Trading) : Valeur du bonus en PR à chaque livraison.

Charge (Carrying Capacity) : Double valeur, la première indique le nombre de ressources/cristaux pouvant être transportés, la seconde indique le nombre de ressources/cristaux pouvant être récupérés sans s'arrêter pendant le mouvement (tout ressource/cristal récupérée ensuite déclenche la fin du mouvement).

Pour ce joueur le mouvement est 2, le bonus de commerce est 0 et 1 ressource/cristal (maximum) peut être transporté; la récupération d'un ressource/cristal finit le mouvement

Préparation

Séparez les jetons et les marqueurs dans les piles suivantes :

- Marqueurs de PR/PV et marqueurs 10 de fin de partie
- Marqueurs cristal et marqueur de diagramme de sortilège
- Jetons Romains (14)
- Jetons ressources (6 types, 13 de chaque)
- Jetons articles (or, pain, élixir, anneau)

Mettez un jeton Romanisation, ordres, druide et cycle dans le sac.

Déterminez l'ordre des joueurs aléatoirement et ils s'asseyent autour de la table dans cet ordre, dans le sens des aiguilles d'une montre. Décidez si la partie doit être jouée en temps limité ou pas – si c'est le cas un joueur est désigné pour surveiller le temps,



Celtic Quest

quand la limite est atteinte le tour en cours est joué et la partie est terminée (voir page 12).

Donnez à chaque joueur un marqueur de joueur, les marqueurs de capacités assortis, une fiche de joueur, une carte de référence et les jetons articles en fonction du nombre de joueurs (voir le tableau ci-dessous et au verso de la carte de préparation), qui sont placés dans la poche sur la fiche de joueur. Si la partie est à moins de 5 joueurs enlevez les jetons articles inutilisées de la partie.

Retirez de la partie un nombre de jetons Romains dépendant du nombre de joueurs et placez les jetons Romains restants dans le sac (voir le tableau ci-dessous et la fiche de préparation).

Nombre de joueurs	Nombre de jetons Romains à retirer	Nombre de jetons Romains dans la partie
2	0	14
3	1	13
4	2	12
5	3	11

Numéro de joueur	Article(s) de départ
1	1 Or
2	1 Pain
3	1 Anneau
4	1 Elixir
5	1 Or et 1 Pain

Retirez de la partie les cartes de destinée '**uniquement règles avancées**', mélangez les 6 cartes restantes et chaque joueur en pioche une face cachée. Mélangez les cartes de quête, distribuez une carte de quête à chaque joueur et formez une pioche avec les cartes de quête restantes. Construisez la carte, placez les jetons ressources et initialisez la demande sur les diagrammes de bastion en fonction des règles ci-dessous. Placez le diagramme de sortilège près des diagrammes de bastion et mettez le marqueur de diagramme de sortilège sur la case adéquate du diagramme. La partie commence avec le premier joueur (voir page 9).

Les marqueurs de joueur ne sont pas placés sur la carte au début de la partie. Il seront placés pendant le premier tour de chaque joueur.

Préparation de la carte

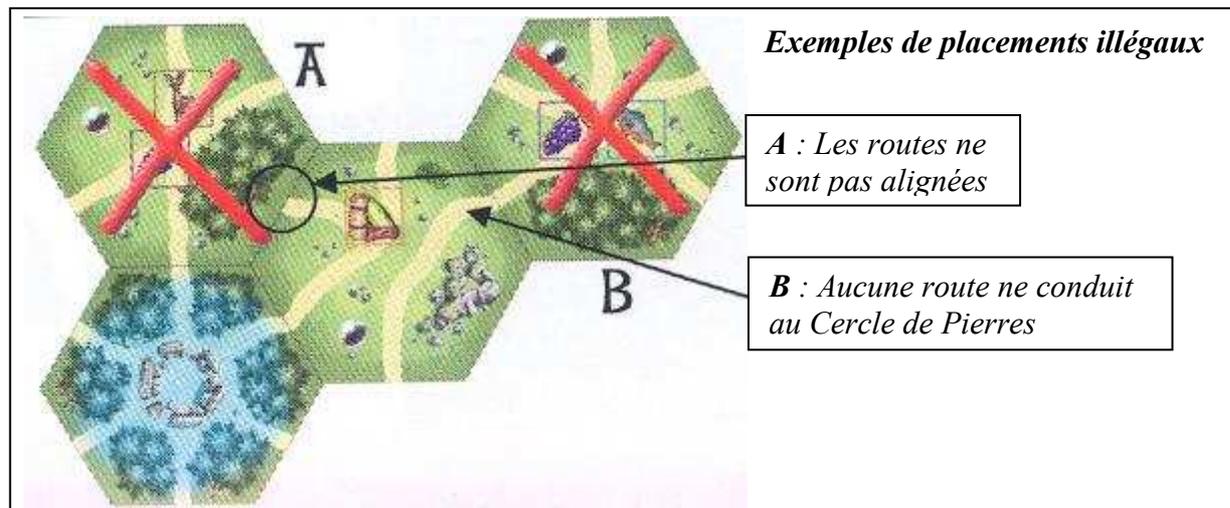
Les règles suivantes sont utilisées pour construire une nouvelle carte à chaque partie. Placez la Cercle de Pierres au milieu de la table puis mettez les 2 tuiles enchantées de bastion (Regni et Cantii) de côté. Mélangez les tuiles restantes et créez une pile avec. Dans l'ordre du tour, chaque joueur pioche une tuile et la place sur la table pour former la carte. Chaque tuile doit être adjacente à une tuile existante. Les sections de route doivent être alignées et au moins **une** des routes de la tuile doit mener au Cercle de Pierre pour que le placement soit légal.



Celtic Quest

Quand la carte est finie (toutes les tuiles de la pile sont placées) si plus de 2 repères de ressource (en tout) se trouvent sur des sections de route non reliées au Cercle de Pierre la carte doit être ajustée afin que ce ne soit plus le cas.

Les bastions Cantii et le Regni ont chacun deux tuiles. Utilisez la tuile non enchantée (verte) quand vous construisez la carte. Si la tuile est enchantée remplacez la par la version enchantée. Si le bastion est conquis retournez la tuile.



Placement des jetons ressources

Placez les ressources sur les repères assortis de ressource de la carte, à moins qu'un repère ne soit **pas** relié au Cercle de Pierres. Sur ces emplacements non reliés, placer la ressource face cachée, ce jeton de ressource et le repère correspondant ne sont pas dans la partie.

Les joueurs qui trouvent la phase de construction de la carte trop longue peuvent utiliser la variante rapide d'installation – voir le document de règles séparé

Préparation des diagrammes de bastion

Utilisez le côté ne correspondant pas au jeu Celtic Trader des diagrammes de bastion. Pour préparer chaque diagramme calculez l'itinéraire **le plus court** du bastion à chaque ressource en suivant les routes. Placez les jetons de ressource sur le diagramme de bastion dans la colonne correspondante. Ainsi si la ressource est adjacente (1 point de mouvement) le jeton de ressource est placé dans la première colonne (la valeur 1), si la ressource est à 2 points de mouvement le jeton de ressource est placé dans la deuxième colonne (valeur 2), à 3 points de mouvement dans la troisième colonne (valeur 4), etc.. Si une ressource est à plus de 5 points de mouvement le jeton de ressource est toujours placé dans la dernière colonne (valeur 8).

Si les diagrammes sont installés correctement chaque ressource doit apparaître une fois sur chaque diagramme, et chaque diagramme a 6 ressources. Un exemple de mise en place correcte des diagrammes de bastion se trouve dans le jeu Celtic Trader. Sa carte et ses diagrammes de bastion sont corrects.

Celtic Quest

Mettez les ressources restantes (24, 4 de chaque type) dans le sac. La partie commence maintenant avec le premier joueur.

Tour d'un joueur

Pendant son tour, chaque joueur effectue les phases suivantes :

1. Pioche de jetons

Piochez 2 jetons du sac et résolvez-les dans l'ordre de votre choix.

2. Mouvement

Au premier tour, le joueur choisit où commencer en fonction de sa carte de destinée.

Le marqueur du joueur peut être déplacé de tuile en tuile. Chaque mouvement entre 2 tuiles coûte un point de mouvement, le total de points de mouvement du joueur est indiqué sur la capacité MOUVEMENT (MOVE) de la fiche du joueur. En se déplaçant les routes sur les tuiles doivent être suivies et quand le mouvement finit le marqueur du joueur doit être placé de manière à montrer sur quel réseaux de routes il est quand une tuile a deux réseaux de route déconnectés. Il n'est pas permis de se déplacer entre des routes non connectées.

Les points de mouvement inutilisés ne peuvent pas être sauvegardés pour être utilisés lors de tours futurs.

Si un joueur passe à une section de route ou une ville qui a un jeton Romain, le tour du joueur finit **immédiatement** et le marqueur du joueur est placé sur le jeton Romain. Si le marqueur du joueur est sur un jeton Romain au début de son tour le jeton Romain peut être déplacé à un autre endroit de la carte (au choix du joueur) ou laissé où il est ; dans les 2 cas le joueur peut se déplacer. Un jeton or peut être défaussé de la poche du joueur pour éviter d'être arrêté par le Romain, et le jeton Romain peut être déplacée à un autre endroit (au choix du joueur) si désiré.

Une ressource sur une tuile peut être récupérée et mise dans la boîte CHARGE (CARRIED) sur la fiche du joueur quand un joueur passe sur une tuile (ou débute son mouvement sur cette tuile) à l'aide d'une route connectée à la ressource. Normalement la récupération d'une ressource finit le mouvement, mais si deux ressources sont sur la même section de route les deux peuvent être récupérées au moment où le mouvement finit. Le nombre maximum de ressources qui peuvent être transportées est indiquée sur la capacité de charge de la fiche du joueur (premier nombre). Avec une capacité de charge plus élevée il est possible de récupérer une ressource et continuer le mouvement, cette capacité est également indiquée sur la capacité de charge de la fiche du joueur (deuxième nombre).

Si la quête du Talisman a été accomplie le joueur pioche 3 jetons et en remet 1 dans le sac

Si la quête du cheval (horse) a été accomplie le joueur peut utiliser un point de mouvement additionnel. Si la quête de l'esprit du bois (Wood Spirit) a été accomplie alors le mouvement vers une tuile avec des bois ne coûte rien (zéro point). De même pour des collines si la quête de l'esprit des collines (Hill Spirit) a été accomplie.

Si le mouvement est arrêté par un Romain alors rien ne peut être récupéré sur la tuile aucune action après mouvement n'est autorisée. L'or peut être utilisée seulement pour déplacer un Romain quand on entre sur la tuile où se trouve le Romain.

Celtic Quest

Si un jeton cristal est située sur la même tuile qu'un bastion alors on peut entrer dans le bastion après la récupération du cristal (le récupération termine le mouvement de tuile en tuile). Les cristaux peuvent être récupérés dans N'IMPORTE QUELLE partie de la tuile enchantée (tant que toutes les routes de la tuile sont reliées) la position réelle du repère cristal est sans importance.

Les jetons transportés peuvent être défaussés n'importe quand pendant le mouvement.

On peut se déplacer par des bastions et des villes romaines – le mouvement est arrêté seulement s'il y a un jeton Romain sur la route ou dans la ville Romaine.

3. Après Mouvement

D'autres actions sont possibles après le mouvement sur certaines tuiles :

- Cercle de Pierres
- Bastions celtiques

3a. Cercle de Pierres

Qu Cercle de Pierres les actions suivantes peuvent être effectuées dans l'ordre, toutes sont facultatives :

Accomplir une quête

Si le joueur a les deux ressources indiquées sur la carte de quête dans la case adéquate de sa fiche, alors la quête peut être accomplie.

1. Montrez la carte de quête et défaussez les deux ressources indiquées.
2. Placez la quête face visible sur la fiche du joueur.
3. Enchantez (retournez) une tuile possédant un repère de sortilège (au choix du joueur), retirez toutes les ressources de la tuile et ajouter un jeton de cristal sur le repère de cristal. Les Romains restent sur la tuile s'il y a des places pour eux – sinon ils sont défaussés.

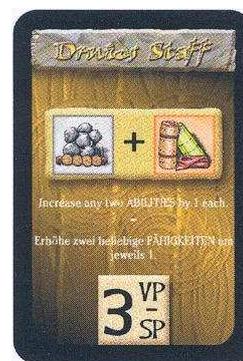
Améliorer des capacités

L'amélioration des capacités (mouvement, commerce et charge) peut être achetée avec des PR. Chaque niveau de capacité a un coût (0, 2, 4, 7, 10) en PR et doit être amélioré dans l'ordre (de la gauche vers la droite). Les améliorations multiples sont possibles si le joueur a assez de PR; le joueur déplace le marqueur de capacité approprié s'il remet assez de PR dans la pile de PR/PV. Dès qu'une capacité est améliorée, la nouvelle valeur s'applique.

Réclamer des PV

Des PV peuvent être convertis à partir de PR, déplacer le marqueur dans la boîte de PV.

Si la quête du paquet (pack) a été accomplie le joueur peut transporter un jeton ressource ou cristal supplémentaire. Si la quête du sac (sack) a été accomplie le joueur peut récupérer un jeton supplémentaire et continuer à se déplacer. Les jetons de cristal peuvent être défaussés de la même manière que les ressources et les articles. Si un jeton de cristal est pioché par la suite, mettez-la sur un repère de cristal vide de la carte



Les marqueurs de PR représentent la réputation que le joueur a gagnée – la monnaie peut être faite à tout moment, et si les PR sont utilisés ou convertis en PV, le change est possible.

Celtic Quest

Défausser une quête

Si la quête est impossible à accomplir elle peut être révélée et défaussée. Ceci peut se produire si **toutes** les tuiles avec des repères de ressource pour une ressource particulière ont été enchantées.

Piocher une quête

Si le joueur n'a pas de quête à accomplir, il peut piocher une carte de quête.

Livrer des jetons de cristal

Tous les jetons de cristal transportés peuvent être livrés. Déplacez les jetons de cristal de la case charge vers la boîte de PV sur la fiche du joueur, puis déplacez le marqueur du diagramme de sortilège vers la prochaine case pour chaque cristal livré. Si la dernière case (12) est atteinte la partie termine **immédiatement**.

*La quête du **cheval (horse)** a besoin de blé et de poissons. Par exemple, si tous les repères de poissons sont enchantés alors cette quête peut être défaussée.*



3b. Bastion Celtique

A un bastion Celtique les actions suivantes peuvent être effectuées dans l'ordre, toutes sont facultatives :

Délivrer des ressources

Les ressources transportées peuvent être échangées contre des PR; le diagramme de bastion montre la demande pour chaque ressource. La colonne (1, 2, 4, 6, 8) où se trouve le marqueur de bastion montre la demande actuelle de la ressource associée. Si la ressource est livrée (défaussée), le joueur gagne un nombre de PR égal à la valeur de la colonne et le marqueur correspondant est déplacé d'une colonne vers la gauche. Plus d'une ressource peut être échangée, ajuster chaque marqueur associé. Si une ressource est livrée plusieurs fois la valeur originale de la demande est gagnée pour chacune, mais le marqueur est déplacé d'une case vers la gauche pour chaque ressource échangée. Si un marqueur de bastion est dans la colonne '1' il n'est pas déplacé plus loin vers la gauche même si plus de ressources sont échangées pour cette valeur minimum.

Piocher une quête

Si le joueur n'a pas de quête à accomplir, il peut piocher une carte de quête.



Par exemple :

Si le diagramme de bastion d'Iceni ressemble à ceci alors la demande pour le minerai, le poisson et le tissu est de '1', pour le cerf de '4' et pour le raisin et le blé de '6'.

Les PR gagnés sont augmentés par la bonification du commerce (trading). Un jeton anneau peut être défaussé pour augmenter le gain en PR de 2 et si la quête de la harpe (harp) a été accomplie elle donne également 2 PR supplémentaires.



Celtic Quest

Fin de la partie

Si le temps limite convenu est atteint, la partie finit après que le dernier joueur a joué son tour à moins qu'un des conditions de fin de partie immédiate se produise.

La partie finit **immédiatement** quand soit le marqueur sur le diagramme de sortilège se déplace dans la case '12' ou que chacun des 6 bastions Celtiques a été Romanisé (converti en villes romaines, voir la page 7).

Si la réserve de marqueurs PR/PV est épuisée alors les joueurs peuvent échanger 10 PR ou 10 PV pour un des marqueurs +10, mettant les marqueurs échangés dans la réserve et la partie finit à la fin du tour du joueur **actif**.

Une fois que la partie est terminée, les cartes de destinée sont révélées et le total de PV de chaque joueur est calculé. Les bonifications de la carte de destinée sont ajoutées aux PV accumulés et aux PV attribués aux cristaux. Le joueur avec le plus de PV gagne. En cas d'égalité le joueur ayant accompli le plus de quêtes gagne. S'il y a toujours égalité, il y a plusieurs gagnants.

Des variantes sont fournies sur le document de variantes pour toutes les versions du jeu (jeu Celtic Trader, jeu Celtic Quest et règles avancées du jeu Celtic Quest)

Règles avancées

Une fois que les joueurs ont joué au jeu Celtic Quest plusieurs fois, toutes les cartes de destinée peuvent être mélangées. Ajoutez seulement la carte VEINARD (LUCKIEST) une fois que toutes les autres cartes de destinée ont été incluses et familières à tous les joueurs. Quand vous utilisez toutes les cartes de destinée chaque joueur pioche deux cartes de destinée, choisit l'une d'elles et défause l'autre pendant la préparation de la partie.

