

# Haiduci

[haj' dutʃ]

À la mort du Sultan Selim III en 1807, la Péninsule Balkanique entre dans une période de fortes turbulences politiques. Revendications nationales, compétitions territoriales et concurrences impériales donnent lieu à d'incessantes luttes d'influence. Il faudra faire preuve de stratégie pour assurer la réussite de sa faction et mener à bien ses objectifs.

**Nombre de joueurs**  
de 4 à 6

**Age**  
À partir de 12 ans

## Contenu du jeu

- ❖ 1 plateau de jeu représentant les Balkans en 1807 (6 "Provinces" divisées en "Territoires")
- ❖ 42 demi-cartes initiatives, dont 6 cartes "Haiduci"
- ❖ 18 Cartes "Leaders": 3 Ottomans, 3 Transylvains, 3 Serbes, 3 Moldaves, 3 Valaches, 3 Russes.
- ❖ 30 pions influence par faction (=150 total)

## But du jeu

Chaque joueur est à la tête d'une entité politique des Balkans de 1807 et doit remplir en quelques 'saisons' les objectifs territoriaux et politiques de sa faction. Pour ce faire, les joueurs combineront des cartes 'initiatives' qui leur permettront de contrôler des territoires et d'influencer les territoires des factions adverses. Les insaisissables Haiduci pourront également être actionnés pour perturber les plans des joueurs adverses.

## Mise en place du jeu

### 1. Ordre des joueurs

Déterminez l'ordre initial du tour de jeu selon votre méthode de choix: dés, courtepaille, tirage au sort, etc.

### 2. Factions, Leaders et Orientations

Divisez les 18 cartes Leaders par faction, faces cachées, en 6 tas. Le premier joueur choisit une carte d'une des factions, prend ses jetons d'influence de sa faction et les place devant lui. Sans dévoiler l'orientation de son Leader, il indique quelle faction il joue et place un pion influence sur sa capitale. Défaussez les 2 cartes restantes de cette faction. Procédez de la même manière jusqu'à ce que tous aient une faction. Les factions restantes seront jouées de façon automatique, sans orientation particulière (voir ci-dessous).

### 3. Cartes initiatives

Mélangez les cartes initiatives et distribuez 3 cartes à chaque joueur. Si un joueur a tiré un Leader Ottoman, il reçoit 4 cartes.

## Déroulé d'un tour de jeu

Chaque tour de jeu est une saison. La faction Empire Ottoman commence le premier tour, la saison Printemps 1807. Chaque nouveau tour est débuté par le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Si aucun joueur ne joue l'Empire Ottoman, l'ordre de jeu déterminé avant le début du jeu sera celui du premier tour.

### 1. Offres et conclusions d'accords

Chaque joueur choisit de placer ou non une carte dans la première case d'alliance de sa faction. La première case de chaque faction ne peut être occupée que par le joueur contrôlant cette faction. Si une première case est déjà occupée par une carte, le joueur peut placer une carte sur la seconde case, créant ainsi une combinaison. Pour poser une carte sur une seconde case d'une autre faction, un joueur doit avoir une carte sur

la première case de sa faction. Si une carte placée par un joueur sur sa première case ne trouve aucune combinaison durant un tour, elle reste en place et compte pour le tour suivant. Un joueur ne peut créer seul une combinaison avec deux de ses cartes

Les joueurs peuvent placer au cours d'un tour autant de cartes qu'ils ont en main.

## 2. Mise en oeuvre des accords

Une fois que tous les joueurs ont placé leurs cartes, résolvez les combinaisons en suivant l'ordre du tour.

## 3. Nouvelles cartes

Pour chaque accord réalisé, les deux joueurs impliqués tirent une nouvelle carte de la pioche.

Si un joueur ne joue aucune carte à son tour, il pioche une nouvelle carte. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, mélangez et réutilisez les cartes déjà consommées.

## 4. Mouvement des Haiduci

Décidez à tour de rôle si vous souhaitez déplacer un haiduc et effectuer dans cet ordre les déplacements Déplacez de cartes Haiduci sur le plateau (voir "rôles des Haiduci" ci-dessous). Si un Haiduc est capturé avant cette phase du tour, le mouvement n'a pas lieu.

## 5. Factions non-jouées

Le joueur ayant commencé le tour joue la ou les factions n'ayant pas de joueur attiré.

## 6. Changement de saison

Avant le passage au tour suivant, déplacez le marqueur sur la saison suivante.

### Rôle des Haiduci

#### Cartes

Les cartes haiduci peuvent uniquement être jouées comme deuxième carte d'une combinaison (case 2/2). Une combinaison impliquant un Haiduc pourra avoir 2 conséquences: l'émergence ou la capture d'un haiduc.

- **Emergence**

Le joueur ayant posé la carte haiduc la prend et la pose dans la province de son choix sur le territoire de sa faction ou de la faction du joueur ayant posé la première carte (hors capitale). Dans le territoire où le Haiduc est placé, le joueur devient majoritaire. Pour ce faire, il enlève des pions d'influence aux factions adverses ou place ses propres pions afin d'avoir après ce mouvement un pion de plus que toute autre faction présente.

- **Capture**

Le joueur ayant posé la carte haiduc créant une combinaison de capture, a deux options:

- ❖ prendre la carte haiduc et la conserver à côté du plateau de jeu. Elle pourra compter dans ses conditions de victoire.
- ❖ placer cette carte haiduc sur le plateau en suivant les conditions décrites dans l'émergence, et capturer un autre haiduc présent sur le plateau.

**La capture du dernier haiduc est une des modalités de déclenchement de la fin de partie.**

### Mouvements

Au cours d'un tour de jeu, une fois toutes les combinaisons résolues, les joueurs peuvent dans l'ordre du tour, utiliser une carte pour déplacer un Haiduc d'un territoire vers un territoire adjacent. Une fois le Haiduc déplacé, le joueur l'ayant déplacé devient majoritaire. Pour ce faire, il enlève des pions d'influence aux factions adverses ou place ses propres pions afin d'avoir après ce mouvement un pion de plus que toute autre faction présente.

### Effets des combinaisons

La plupart des combinaisons résultent dans **la pose ou le retrait de pions influence** sur le plateau.

- **pose** de pions: ces pions peuvent être placés sur n'importe quel territoire sur lequel le joueur a déjà une présence, ou sur un territoire adjacent.
- **retrait** de pions: peuvent être retirés sur n'importe quel territoire a n'importe quelle faction adverse.

**Déclaration d'indépendance:** Le joueur prend le contrôle de tous les territoires de la province de sa faction en s'assurant avoir un pion de plus que tout autre adversaire déjà présent sur le territoire. Cela

peut être fait sur chaque territoire en ajoutant ses propres pions ou en en retirant aux joueurs adverses. Tous les territoires d'une province sont ainsi occupés.

**Contrôle majoritaire:** Tous les pions d'une province sont comptés. En ajoutant ou retirant des pions, le joueur devient majoritaire sur l'ensemble de sa province, sans l'être forcément dans chaque territoire. Le même résultat s'applique aux deux joueurs participant à la combinaison, chacun dans sa faction. Les territoires occupés restent vides.

**Influence:** Le joueur a une présence dans 3 territoires ou plus d'une province. Lorsque cette combinaison sort, le joueur choisit une province et place un pion dans 3 territoires au choix de cette province. Le second joueur participant à la combinaison en place 1. Il n'y a pas dans cette combinaison de condition d'adjacence.

**Conférence internationale:** Tous les placements et mouvements sont immédiatement gelés, y compris les combinaisons existantes sur le plateau mais dont les effets ne sont pas encore réalisés. Ces combinaisons sont retirées du jeu et le tour de jeu prend fin. Le jeu passe à la saison suivante et il reprend son tour normal. Pour mettre fin à ce 'gel' une carte haiduc doit être jouée. Cette carte peut provenir d'un haiduc capturé ou de la main d'un des joueurs. Si c'est un haiduc capture qui est utilisé, il sera considéré comme libéré et rejoindra les cartes consommées. Une fois une carte haiduc jouée, on termine un nouveau tour (nouvelle saison) et le jeu reprend au tour suivant.

### Factions jouées automatiquement

Si une partie est jouée à moins de 6 joueurs, les factions non attribuées sont jouées automatiquement:

- A chaque tour, un pion influence est posé sur un territoire de la province de cette faction.
- Si tous les territoires de la province de cette faction sont déjà contrôlés, le pion sera posé sur un territoire adjacent extérieur à la province.
- Le premier joueur de chaque tour choisit le territoire sur lequel le pion est posé.
- Ces factions ne participent pas aux combinaisons, n'ont pas d'orientation particulière et ne peuvent remporter la partie.

### Fin de Partie

- lorsque tous les Haiduci sont capturés
- lorsqu'un joueur remplit ses deux conditions de victoire.
- lorsque les joueurs ont joué la saison Hiver 1813.

Dans tous les cas, jouez le tour en cours jusqu'à la fin.

Le joueur ayant revendiqué la victoire est déclaré vainqueur. Si deux joueurs se proclament vainqueur durant le même tour, les points sont décomptés pour les départager.

### Décompte des points de victoire

- 15 points par objectif de victoire rempli
- 10 points par province contrôlée
- 5 points par Haiduc capturé
- 5 points par Haiduc ayant émergé et étant encore sur le plateau à la fin de la partie.
- 3 par territoire additionnel contrôlé majoritairement. Un territoire additionnel est un territoire hors de la Province initiale de la faction du joueur.

