LEMBITU

Nous sommes à l'aube de la croisade Livonian et l'Estonie est en train d'être conquise par plusieurs nations. Les forces danoises de Valdemar le Grand arrivent de l'ouest. Les croisés, menés par l'évêque Albert, traversent les frontières du sud. Vsevolod, le Prince de Novgorod attaque en venant de l'est. Il ne reste plus qu'un seul espoir pour les estoniens – Lembitu – un chef assez courageux, pour se battre contre tous ces envahisseurs.

BUT DU JEU

Lembitu est un jeu coopératif dans lequel tous les joueurs partagent le même but – empêcher les forces ennemies d'atteindre Weissenstein. Si les joueurs réussissent ils se partagent tous la victoire. S'ils échouent, Weissenstein sera conquise et la partie se terminera par une défaite pour tous les joueurs.

Les unités ennemies sont représentées par des cubes de trois couleurs différentes : rouge pour les forces de Vsevolod, Prince de Novgorod, et qui entrent par l'est ; bleu pour les troupes de Valdemar le Grand qui arrivent par l'ouest et vert pour les croisés de l'évêque Albert qui entrent dans le pays par le sud. Chaque ennemi a deux points d'entrée sur le plateau pour faire arriver ses forces en jeu.

CONTENU

1 plateau de jeu

4 pions

1 jeton de tour de jeu

3 dés

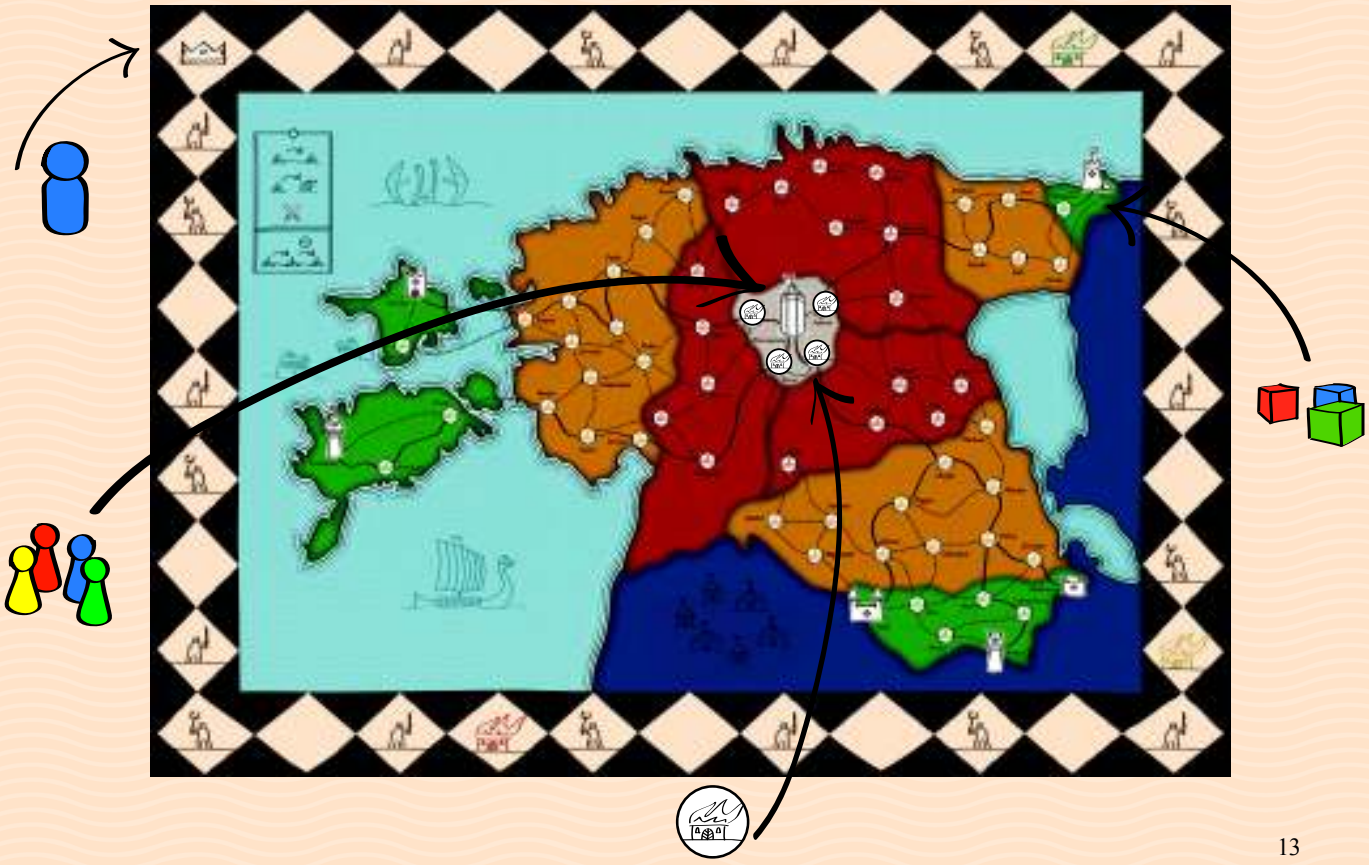
60 jetons ennemis (en 3 couleurs différentes)

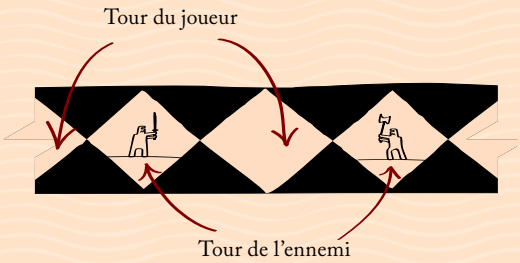
20 jetons de révolte/ fortification

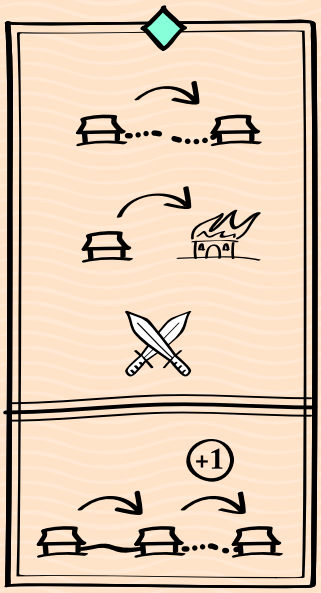
Les jetons inclus n'ont pas pour but d'être limités, donc au cas où ils viendraient à manquer, vous pouvez utiliser autre chose (pièces, jetons etc.) en remplacement.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit un pion et le place à Weissenstein.
2. Placez le jeton de tour de jeu sur la piste, sur la position de départ.
3. Placez les jetons de révolte sur 4 villes, autour de Weissenstein.
4. Les 3 dés sont lancés 4 fois et de nouvelles unités ennemies sont placées sur le plateau à chaque fois. (Reportez-vous à la partie TOUR DE L'ENNEMI pour plus de détails).
5. Placez le reste des cubes à côté du plateau comme unités de réserve.
6. Le jeton de tour de jeu est avancé d'une case et la partie commence par le tour d'un joueur.







Il y a un rappel sur le plateau de jeu pour les actions possibles.

Exemple : Placer les forces ennemies

TOUR DE JEU

Les tours de jeu entre les joueurs et l'ennemi alternent. Les tours de jeu de l'ennemi sont identifiés par un soldat sur la piste de tour, et les tours de jeu des joueurs n'ont pas de symbole sur la piste de score.

TOUR DU JOUEUR

Pendant le tour des joueurs, l'ordre du tour pour réaliser des actions n'est pas fixe, il faut simplement respecter cette règle : un joueur doit avoir terminé toutes ses actions avant qu'un autre joueur ne commence à jouer. Le nombre d'actions disponibles pour chaque joueur dépend du nombre de joueurs :

A **deux joueurs**, chaque joueur a 6 actions,

A **trois joueurs**, chaque joueur a 4 actions,

A **quatre joueurs**, chaque joueur a 3 actions.

Il y a trois sortes différentes d'actions disponibles pour les joueurs – déplacement, combat et rébellion. La même action peut être réalisée plusieurs fois pendant un tour (sans excéder le nombre limite d'action), par exemple un joueur peut se déplacer deux fois et ensuite il peut combattre.

Déplacement – un joueur peut se déplacer sur la route principale (la ligne épaisse) ou sur des chemins forestiers (lignes pointillées). Les joueurs ne peuvent pas se déplacer sur les lieux occupés par les forces ennemies.

Elan – si un joueur a fait au moins un déplacement sur la route principale, il obtient automatiquement un déplacement supplémentaire qu'il peut utiliser n'importe quand pendant le tour du joueur. Le joueur ne peut pas recevoir plus d'un déplacement supplémentaire pendant son tour de jeu.

Combat – pour le combat, le joueur retire une unité ennemi du lieu où il est.

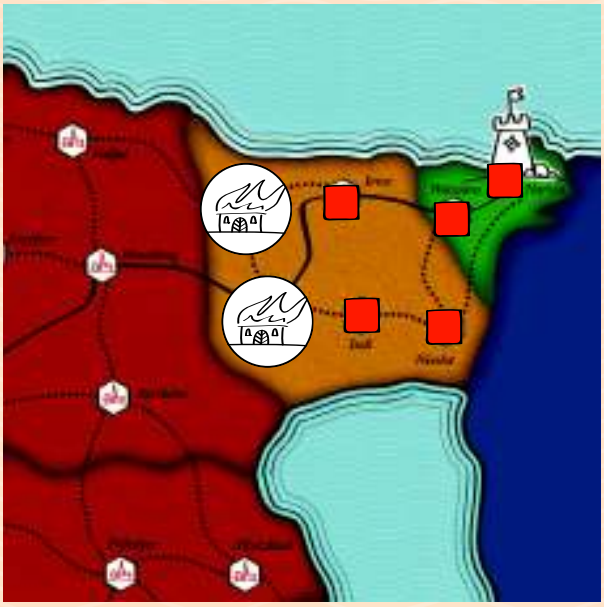
Rébellion – Le joueur place un jeton de révolte sur le lieu où il est. Ce lieu ne peut pas recevoir d'unités ennemies lorsque cette action est réalisée.

TOUR DE L'ENNEMI

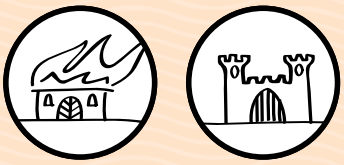
Pendant les tours de l'ennemi, les unités des trois ennemis différents sont avancées vers Weissenstein. Tous les chefs ont deux lieux d'où ils commencent à déplacer leurs unités.

Lancez les 3 dés et placez les forces ennemies sur le plateau en créant une chaîne d'unités, selon le résultat. Cela représente les déplacements des forces ennemies. Ces forces se déplacent toujours sur les routes principales vers Weissenstein, en prenant toujours la route principale la plus courte disponible (à l'exception des fortifications – voir ci-dessous). S'il y a plusieurs routes d'une longueur égale, les joueurs peuvent choisir celle qui leur convient le mieux. S'il y a des trous (à cause des combats) entre le lieu de départ de l'ennemi et le cube le plus en avant sur la route, ces trous sont remplis en premier.

Exemple: Révolte est réprimée



Exemple : La direction du nord pour Vsevolod est bloquée.



Champ de révolte sur la piste de tours.

Si une unité ennemie entre dans le même lieu où se trouve un joueur, ce joueur est éliminé et il sort du jeu pour le reste de la partie.

Si une unité ennemie entre dans le même lieu où se trouve un jeton de révolte, alors cette révolte est réprimée et le jeton est retiré du plateau. De plus une unité ennemie (d'une couleur particulière), venant de la réserve, est ajoutée à la zone de « siège » du plateau de jeu. **Grande résistance** : 4 jetons de révolte placés sur un lieu pendant la mise en place empêcheront une unité de rentrer dans le lieu. Après le jeton est retiré et l'unité ennemie sera ajoutée à la partie « siège » du plateau de jeu comme d'habitude.

Les fortifications bloquent l'ennemi et l'empêchent d'entrer et de passer par le lieu. Dans ce cas, les forces ennemies commencent à passer par les chemins forestiers, prenant ainsi les chemins les plus courts pour rejoindre Weissenstein – jusqu'à ce qu'ils rejoignent une route principale à nouveau.

Au cas où ma direction de l'ennemi serait complètement « bloquée » par des fortifications, de manière à ce qu'aucune nouvelle unité puisse être placée, chaque fois que cette direction est obtenue, 1 ou 2 unités sont placées sur la partie siège du plateau de jeu, jusqu'à ce que le siège des fortifications soit un succès.

Siège – Si l'ennemi a au moins deux de ses unités sur la partie « siège », il peut conquérir un jeton de fortifications pendant son déplacement. En conséquence, il retirera le jeton de fortification du lieu où il se déplace, il place son unité sur le lieu et il retire deux de ses unités de la partie « siège » du plateau de jeu.

REBELLION

Il y aura un maximum de trois rébellions pendant la partie. Une rébellion à chaque fois que le jeton de tour de jeu entrera dans la case « champ de révolte ». Pendant la rébellion, tous les jetons de révolte présents dans les provinces de cette couleur, sont transformés en fortifications. Dans les provinces des autres couleurs, les jetons restent inchangés. Après la rébellion, le tour normal du joueur se produit.

FIN DE LA PARTIE

Les joueurs gagnent si le jeton de tour de jeu rejoint la position de départ sans que, pendant ce temps, aucune unité ennemie ne soit entrée dans Weissenstein. Les joueurs perdent si des unités ennemies rentrent dans Weissenstein.

Le jeu de société « Lembitu » est construit sur deux évčnements historiques qui se sont déroulés en Estonie au Moyen Āge : la Croisade de Livonie et la révolte paysanne de la La Croisade de Livonie ou ancienne Guerre de libération des Estoniens s'est déroulée entre 1208 et 1227 et a conduit ą la conquźte de l'Estonie, dont les habitants ont été forcés de se convertir ą la foi chrétienne. La Chronique d'Henri le Letton, prźtre allemand, est la principale source historique de ces évčnements ; elle nous fait également connaitre Lembitu – chef de plusieurs comtés estoniens. Lembitu était le plus important chef de guerre ; il a été vaincu et tué lors d'une bataille en 1217.

La révolte paysanne de la Saint-Georges, qui s'est déroulée en 1343–1345 en Estonie, a secoué la quasi-totalité du pays. Aprčs une premičre victoire, les insurgés ont désigné, parmi eux, quatre rois, qui ont conduit le blocus de Tallinn. Informé des évčnements, en 1343, le Grand maître de l'Ordre de Livonie les a invités, sous prétexte de négociations, ą Paide, oł, aprčs avoir provoqué un conflit armé, il les a tués. Cet assassinat a entrainé plusieurs batailles dans lesquelles les Estoniens ont subi des défaites. Aprčs l'échec de la révolte, l'Ordre de Livonie a saisi tous les chāteaux du duché d'Estonie.

Aujourd'hui, le Centre Wittenstein (www.wittenstein.ee), situé au chāteau de l'Ordre ą Paide, nous permet de revivre ces différents évčnements historiques. Les nombreuses ambiances mises au point par le Centre assurent une vraie liaison avec le passé grāce aux effets sonores, jeux de lumičre et effets spéciaux.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

Traduction française (notes historiques) : Ragne Piir