

CHEVALIERS

Un jeu de Michael Schacht
pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans; durée 20 à 40 minutes.

PRÉSENTATION

En remportant des tournois et en s’emparant de chateaux, chaque joueur cherche à devenir le plus puissant seigneur du pays. Pour cela, il faut lancer les dés et chercher à obtenir le plus possible de dés identiques. C’est en effet ainsi que l’on gagne les tournois, que l’on conquiert les châteaux, que l’on s’empare des cartes spéciales qui aideront aussi à la victoire. Chacun à son tour lance les dés pour tenter de s’emparer d’une carte. Le premier joueur qui remplit l’une des trois conditions de victoire, indiquées sur les cartes objectifs, gagne la partie.

MATÉRIEL

6 dés, 56 cartes et un livret de règles.



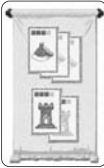
16 châteaux



9 tournois



23 carte spéciales



3 cartes objectifs

MISE EN PLACE

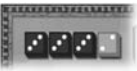
- Désignez un premier joueur.
- Retirez du jeu les cinq cartes vierges, destinées à vos créations personnelles.
- Placez les 3 cartes objectifs, faces visibles, sur la table. Elles rappellent aux joueurs les conditions de victoire.
- Retirez du jeu 6 châteaux arborant des écussons de couleurs différentes, mélangez-les et donnez-en un à chaque joueur. Chacun pose son château devant lui, face visible.
- Remettez les châteaux non distribués dans le jeu, mélangez-le et divisez-le en deux piles à peu près égales, placées faces cachées au centre de la table. Retournez la première carte de chaque pile.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, en sens horaire.
À son tour, un joueur lance les dés pour tenter de s’emparer d’une carte: Le joueur désigne d’abord la carte dont il veut s’emparer. Au début du jeu, c’est nécessairement l’une des deux cartes visibles au sommet des deux piles, mais par la suite un joueur peut tenter de s’emparer d’une carte appartenant à l’un de ses rivaux.
En haut de la plupart des cartes se trouve une combinaison de dés.
Pour s’emparer de la carte, il faut faire, en lançant les dés, mieux que cette combinaison.
- Si le joueur bat la combinaison, il s’empare de la carte et la place, face visible, devant lui.
- Si le joueur ne parvient pas à battre la combinaison, il place la carte face cachée en dessous de sa pile d’origine et retourne, face visible, la nouvelle première carte.
On passe alors au tour du joueur suivant.

Lancer les dés

- La combinaison en haut des cartes se compose toujours de trois dés rouges et un dé jaune. Dans le texte de ces règles, le dé rouge est noir et le dé jaune est blanc.
- L’exemple ci-dessus comprend trois 3 rouges et un 2 jaune. Pour s’emparer de la carte, le joueur doit obtenir une meilleure combinaison, par exemple trois 4, trois 3 et un 4, ou quatre 1.
- Le joueur commence toujours en lançant les six dés.
- Le joueur a droit, en tout, à trois lancers de dés, mais peut choisir d’arrêter avant le troisième s’il est satisfait de son résultat.
- Après chaque lancer, le joueur, s’il a encore le droit à un lancer, décide quels dés il conserve et quels dés il lance à nouveau.
- Les 6 n’ont aucune valeur, mais doivent être conservés et ne peuvent être relancés. Il vaut donc mieux éviter d’en obtenir.
- Un joueur peut choisir de relancer des dés qu’il avait mis de côté après un lancer précédent (sauf les 6, of course).



S’emparer d’une carte

Après avoir lancé les dés, le joueur regarde s’il s’est ou non emparé de la carte:

- Un poker bat n’importe quel carré, et un carré bat n’importe quel brelan, etc.
Exemple: si un joueur cherche à s’emparer d’une carte château sur laquelle se trouve la combinaison [3][3][3][2] et obtient [3][3][3][3] aux dés, il l’emporte.
- Un brelan de 5 bat un brelan de 4, qui bat un brelan de trois, etc.
Exemple: si un joueur cherche à s’emparer d’une carte château sur laquelle se trouve la combinaison [3][3][3][2] et obtient [3][3][3][3] aux dés, il l’emporte.
- Si le joueur égalise la combinaison indiquée par les dés rouges de la carte, il faut alors que l’un de ses autres dés ait une valeur supérieure (et non pas égale) à celle du dé jaune de la carte.
Exemple: Dans le jet [3][3][3][2] l’autre dé le plus élevé est [2], dans le jet [3][3][3][3] l’autre dé le plus élevé est [3]. Si un joueur cherche à s’emparer d’une carte château sur laquelle se trouve la combinaison [3][3][3][2] et obtient [3][3][3][3] aux dés, il a bien un brelan de 3, mais son [3] ne bat pas le [2] jaune, et il échoue donc à s’emparer de la carte. S’il avait obtenu [3][3][3][4] aux dés, il aurait réussi.

S’emparer d’une carte sur une pile, ou d’une carte d’un joueur?

Un joueur qui veut s’emparer d’une carte **château** ou d’une **carte spéciale** se trouvant **au dessus de l’une des deux piles** procède comme indiqué ci-dessus. S’il réussit, il pose la carte devant lui, face visible. S’il échoue, il la met sous la pile. Dans les deux cas, il retourne ensuite la carte du dessus de la pile.
Un joueur qui veut s’emparer **d’un château d’un autre joueur** lance les dés comme indiqué ci-dessus. Si son résultat est suffisant pour s’emparer de la carte, le joueur attaqué a encore la possibilité de défendre son château. Il lance lui aussi les dés comme indiqué ci-dessus et, si sa combinaison est plus forte que celle de l’attaquant, il conserve son château. Sinon, l’attaquant s’empare du château. Si la combinaison de l’attaquant n’est pas suffisante pour s’emparer du château, le

défenseur n’a bien sûr pas besoin de lancer les dés pour le défendre. On ne peut pas attaquer le château d’un joueur qui n’a qu’un seul château. Un joueur qui veut s’emparer **d’une carte spéciale d’un autre joueur** lance les dés comme indiqué ci-dessus. S’il obtient une combinaison suffisante aux dés, il s’en empare. Il n’y a pas de défense. Un joueur qui choisit **une carte tournoi sur une pile** devient l’organisateur d’un tournoi. Tous les joueurs participent au tournoi, mais l’organisateur a droit à quatre jets de dés, et non trois. Les joueurs lancent les dés à tour de rôle, en sens horaire. Le joueur qui obtient la meilleure combinaison remporte le tournoi et place la carte devant lui. Les paires perdent devant les brelans, qui perdent devant les carrés, et ainsi de suite. Les suites, fulls et autres combinaisons «de poker» n’ont aucune valeur. On ne peut pas s’emparer d’une carte tournoi d’un autre joueur.

Tour suivant

En règle générale, un joueur ne peut tenter de s’emparer que d’une seule carte. Qu’il y parvienne ou non, son tour est ensuite terminé et c’est au joueur à sa gauche de jouer.
Par exception, lorsqu’un joueur s’est emparé d’une carte spéciale sur une pile, il peut rejouer, en cherchant de nouveau à s’emparer d’une carte d’un adversaire ou d’une carte d’une pile. S’il s’empare d’une autre carte spéciale d’une pile, il peut rejouer de nouveau, et ainsi de suite.

Mettre une carte sous une pile

Avant de choisir la carte dont il va chercher à s’emparer, le joueur dont c’est le tour a la possibilité de placer la première carte d’une pile face cachée en dessous de la pile, et de retourner la suivante. Néanmoins, lorsqu’un joueur a la possibilité de chercher à s’emparer de plusieurs cartes durant son tour, il ne peut faire cela qu’une seule fois.

Pas de doublons de cartes

A l’exception des cartes tournois, un joueur ne peut jamais chercher à s’emparer d’une carte identique à une carte qu’il possède déjà.
Exemple: un joueur qui a déjà devant lui un château rouge ne peut pas chercher à en prendre un autre, mais il peut s’attaquer à un château violet.

FIN DU JEU

La partie se termine dans les trois situations suivantes:
1) Un joueur a quatre châteaux de couleurs différentes.
2) Un joueur a trois châteaux de couleurs différentes et s’empare du trône.
Si un joueur a trois châteaux au début de son tour, il peut tenter de faire mieux que [3][3][3][2]. S’il y parvient, il s’empare du trône. S’il échoue, le roi se venge en le privant de l’un de ses châteaux, qui est placé face cachée sous la pile de son choix.
3) Un joueur a deux châteaux de couleurs différentes et a remporté trois tournois (c’est à dire a trois cartes tournois devant lui).
Les trois moyens de remporter la partie figurent sur les trois cartes objectifs, afin de rester bien visible des joueurs tout au long du jeu.



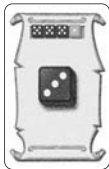
LES CARTES SPÉCIALES

Chaque carte donne un avantage particulier, et permanent, au joueur qui la possède. Elles peuvent être utilisées à tout moment, y compris dans le tour où elles ont été prises.

- Dé (8)

Il y en a cinq types différents (■ à ■). Une carte dé permet à un joueur d'améliorer ses lancers de dé, puisqu'elle compte comme un dé supplémentaire, de la valeur indiquée.

Ainsi, par exemple, une carte ■ transformera une paire de ■ en brélan de ■. Une carte dé peut bien sûr aussi être utilisée pour le dé jaune.



- Catapulte (3)

Une catapulte donne droit à quatre lancers de dés, au lieu de trois, pour tenter de s'emparer d'un château adverse. On ne peut pas utiliser une catapulte pour s'emparer d'un château se trouvant sur une pile.



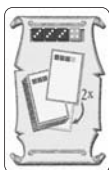
- Champion (1)

Un champion donne droit à quatre lancers de dés, au lieu de trois, dans les tournois. Si le propriétaire du champion organise un tournoi, il a droit normalement à quatre lancers de dé, et non à cinq.



- Pile (3)

Cette carte donne le droit de placer, deux fois et non une dans son tour, la première carte d'une pile face cachée en dessous de la pile, et de retourner la suivante. Il n'est pas nécessaire que la seconde fois intervienne immédiatement après la première.



Ainsi, par exemple, un joueur peut avant de lancer les dés placer la première carte de la pile de gauche sous la pile. Il lance ensuite les dés et s'empare d'une carte spéciale, ce qui lui donne le droit de tenter de s'emparer d'une deuxième carte. Avant de le faire, il décide de mettre la première carte de la pile de droite sous la pile, et de retourner la suivante.

- Garde du château (3)

Cette carte protège deux des châteaux du joueur contre toute attaque adverse. Pour cela, le garde doit être posé à cheval sur les deux cartes châteaux, avant que l'attaque ne soit annoncée. À son tour, le joueur peut déplacer le garde sur deux autres châteaux. Le garde lui-même n'est pas protégé et peut être attaqué.



- Garde de carte spéciale (3)

Cette carte protège une carte spéciale du joueur contre toute attaque adverse. Pour cela, le garde doit être posé sur la carte protégée, légèrement décalé, avant que l'attaque ne soit annoncée. À son tour, le joueur peut déplacer le garde sur une autre carte. Le garde lui-même n'est pas protégé et peut être attaqué.



- Trahison (1)

Cette carte change, pour le joueur, la combinaison des châteaux sur une pile en ■■■■■. Elle ne change en rien les combinaisons des châteaux appartenant aux autres joueurs.



- Protection (1)

Cette carte protège le joueur de la vengeance du roi. Le joueur ne perd pas de château s'il tente de renverser le roi et échoue (voir Fin du jeu).



Pas de doublons de cartes spéciales

Un joueur ne peut jamais avoir deux cartes identiques, même avec les cartes spéciales.

Ainsi, par exemple, un joueur ne peut avoir qu'un seul garde du château, mais il peut avoir un garde du château et un garde de carte spéciale. De même, un joueur ne peut avoir qu'une seule carte ■, mais il peut très bien avoir une carte ■, une ■, une ■, une ■, et une ■.

CAS PARTICULIER

Si un joueur se trouve dans une situation telle qu'il ne peut tenter de s'emparer d'aucune des cartes de la pile ou de ses adversaires, car il a déjà des cartes de tous les types présents, il continue à placer des cartes de l'une des piles en dessous de la pile, jusqu'à ce que soit retournée en haut d'une pile une carte dont il peut tenter de s'emparer.

NOTE

Il n'y a que 9 cartes tournoi dans le jeu, ce qui rend difficile la victoire grâce aux tournois dans les parties à 5 ou 6 joueurs.

JEU À DEUX

À deux joueurs, on ne peut attaquer un château adverse que si l'adversaire a au moins trois châteaux.

Auteur: Michael Schacht

Graphisme: Hans-Jörg Brehm

Traduction française: Bruno Faidutti

Tous droits réservés.

© 2000 ABACUSSPIELE

Verlags GmbH & Co.KG

63303 Dreieich, Made in Germany

www.abacusspiele.com

Exemple de déroulement de quelques tours

C'est à Anne de jouer. Les cartes de ses adversaires ne l'intéressent pas, et elle remet en dessous la première carte de l'une des deux piles, pour en avoir une autre. Elle décide alors de tenter de s'emparer de cette dernière, un château qu'elle n'a pas et dont la combinaison est ■■■■■. Elle annonce son choix et lance les six dés. Elle obtient ■■■■■. Elle doit d'abord éliminer les ■■■■■. Elle décide ensuite de conserver les ■■■■■. Elle relance les deux dés restant et obtient ■■■■■. Elle doit de nouveau éliminer le ■■■■■. Elle lance le dernier dé une dernière fois - c'est son troisième et dernier lancer - et obtient enfin un ■■■■■. Elle a donc ■■■■■, ce qui bat la combinaison du château. Elle prend la carte château sur la pile, la pose devant elle et retourne la carte suivante de la pile.

C'est au tour de Bernard. Bernard décide de tenter de s'emparer d'une carte spéciale sur une pile, dont la combinaison est ■■■■■. Il annonce cela aux autres joueurs et lance les dés. Il obtient ■■■■■. Cela est suffisant pour battre la combinaison de la carte, et Bernard n'a donc pas à relancer les dés. Il prend donc la carte spéciale et la pose devant lui. Comme il vient de s'emparer d'une carte spéciale sur une pile, il peut continuer son tour en choisissant une nouvelle cible. N'étant pas intéressé par les cartes des piles, et comme il ne l'avait pas fait auparavant, il remet en dessous de la pile l'une des cartes, pour en retourner une nouvelle. Malheureusement, celle-ci ne l'intéresse pas non plus, et il décide de tenter de s'emparer de l'une des cartes spéciales d'Anne, ayant la combinaison ■■■■■. Il l'annonce et lance les dés, obtenant ■■■■■. Il doit écarteler les ■■■■■, ce qui ne lui laisse que deux dés. Comme c'est insuffisant pour pouvoir s'emparer de la carte d'Anne, il arrête là son tour.

Claudine remet en dessous de l'une des piles la carte du dessus, mais malgré cela a encore des cartes identiques aux deux des piles. Elle doit donc chercher à s'emparer d'une carte adverse. Bernard ayant deux châteaux, elle décide d'essayer de lui prendre celui dont la combinaison est ■■■■■. Elle l'annonce, lance les dés et obtient ■■■■■, ce qui est suffisant. Bernard lance alors les dés à trois reprises et parvient au résultat final ■■■■■, qui bat la combinaison de Claudine. Bernard a donc défendu son château avec succès, et le tour de Claudine est terminé sans qu'elle ait pris aucune carte.

Didier remet sous sa pile l'une des cartes du dessus d'une pile et retourne un tournoi. Il annonce qu'il organise le tournoi. En tant qu'organisateur, il a droit à quatre jets de dé et parvient au résultat final ■■■■■. Ses adversaires tentent maintenant de faire mieux. Anne n'y parvient pas. Bernard obtient ■■■■■, ce qui est mieux que Didier, mais il est battu par Claudine qui, avec ■■■■■ remporte le tournoi et place la carte tournoi devant elle. Le tour de Didier se termine sans qu'il ait pris aucune carte.

C'est de nouveau au tour d'Anne, qui annonce qu'elle va tenter de s'emparer d'une carte spéciale sur l'une des piles. Malheureusement, en trois lancers de dés, elle ne parvient pas à battre la combinaison de cette carte. Elle remet donc la carte sous la pile et en retourne une autre. Son tour est terminé sans qu'elle ait pris aucune carte.

Bernard veut s'emparer du château de Claudine, dont la combinaison est ■■■■■. En trois lancers de dé, il n'obtient que ■■■■■, ce qui n'est pas suffisant. Claudine n'a même pas besoin de défendre son château. Son tour est terminé sans qu'il ait pris de carte.