

JOUTE

1. Principes

Le jeu est optimisé pour 4 joueurs, mais peut être joué à 2 ou 3.

Lors d'une partie, les joueurs avancent leur pion sur un parcours de 50 cases. Le premier joueur à atteindre la dernière case gagne la partie.

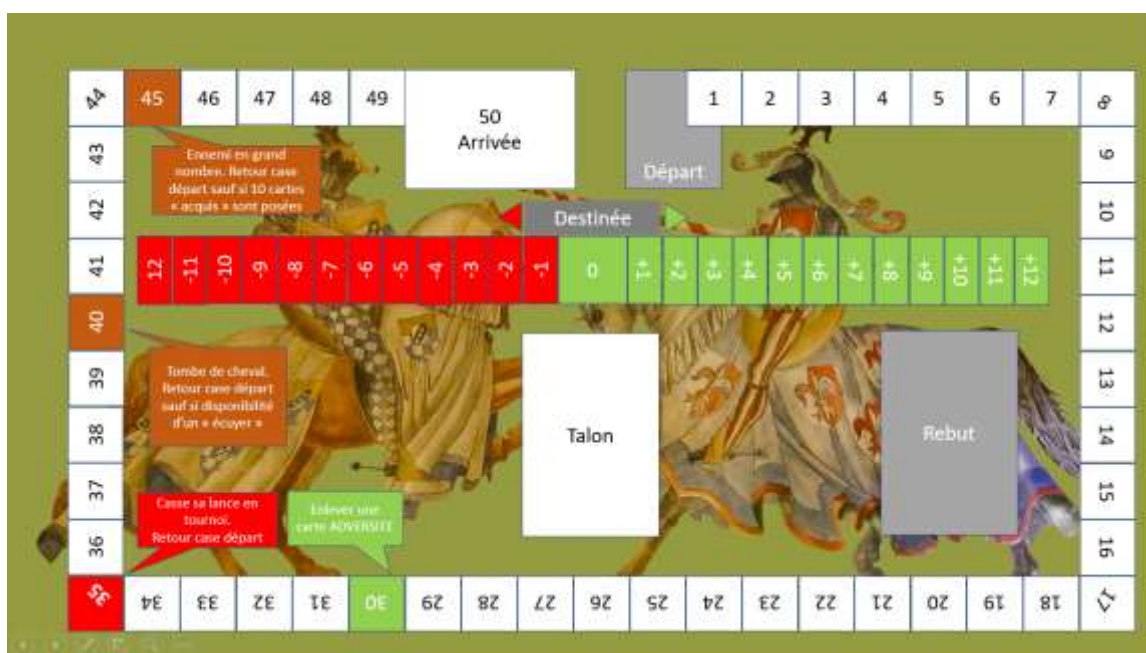
L'avance du pion est réglée d'une part avec un lancer de dé, et d'autre part par la pose de cartes.

2. Les éléments de jeu

2.1. Un dé à 6 faces



2.2. Un plateau

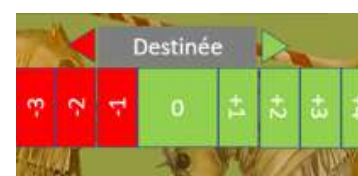


Celui-ci dessine principalement deux zones :



Un parcours de 50 cases pour les pions



Une échelle indiquant la hauteur de la « Destinée » du chevalier, (de -12 à +12), parcourue par les marqueurs



2.3. Pions et marqueurs

Chaque joueur dispose d'un pion  et d'un marqueur  de la même couleur. Le pion parcourt les 50 cases extérieures et le marqueur avance ou recule sur l'échelle de destinée.

2.4. Les cartes

2.4.1. Cartes « ADVERSITE »

6 cartes « **adversités** » permettent de mettre à mal la destinée des adversaires :



(24 cartes ADVERSITE, 4 exemplaires des 6 cartes ci-dessus)

2.4.2. Cartes « AQUIS »

12 cartes des « **acquis** », permettent de grandir en engagement et équipement.



(48 cartes ACQUIS, 4 exemplaire des 12 cartes ci-dessus)

3. Préparation de la partie

Un lancer de dé désignera, par le chiffre le plus élevé, le joueur qui commencera la partie. Le joueur à sa droite jouera en second et ainsi de suite.

Les cartes sont retournées, mélangées et rassemblées pour composer le talon au milieu du plateau. Chaque joueur reçoit 4 cartes qui constitueront **sa main**. Ces cartes sont cachées aux autres joueurs. Les marqueurs des joueurs sont posés sur le « 0 » de l'échelle de destinée et les pions sur la case « Départ » du circuit extérieur.

4. Phase de jeu

4.1. Lors de son tour de jeu, le joueur

- **1** Avance du chiffre indiqué sous son marqueur sur l'échelle de destinée- **uniquement s'il est positif** -, puis lance le dé et continue à avancer du chiffre indiqué (plusieurs pions peuvent occuper la même case). S'il arrive alors sur une des cases spéciales 30, 35, 40 ou 45, il applique immédiatement l'action indiquée.
- **2** Tire la carte du dessus du talon et l'ajoute à sa main
- **3** Joue une carte parmi les 5 cartes qu'il a alors en main (cf. ci-après 4.2.).

4.2. Pour jouer une carte, il doit opter pour une de ces 3 possibilités :

- Soit il joue une carte « **Acquis** » qu'il pose devant lui
 - o Attention, on ne peut poser qu'une seule carte « Acquis » par type (donc 12 cartes au maximum)
 - o Lors de la pose de cette carte, il avance son marqueur de **1** ou **2** positions (vers la droite sur l'échelle), selon l'indication de la carte. Le haubert, l'épée, le heaume et l'écu font avancer de 2 et sont considérés comme les plus indispensables
- Soit il joue une carte « **Adversité** » et la pose devant un de ses adversaires
 - o Attention, un joueur ne peut recevoir que 4 cartes « Adversité » et de 4 types différents
 - o Recevoir une carte « Adversité », fait « reculer » son marqueur de **3** cases sur l'échelle de destinée (vers la gauche sur l'échelle).
Si le marqueur termine sa course dans la partie négative et rouge (peu importe sa position de départ), le joueur concerné repositionne immédiatement son pion sur la case « Départ »
- Soit Il se défause d'une carte en la mettant face visible sur l'emplacement « **rebut** » au milieu du plateau (les cartes sont posées l'une sur l'autre)



4.3. Les cases « spéciales » du parcours :

- Case 30 : le joueur qui arrive sur cette case retire une des cartes « Adversité » posées devant lui et avance son marqueur de 3 cases vers la droite sur l'échelle des risques. La carte retirée est posée sur la pile « rebut » (comme précédemment, si le marqueur termine sa course dans la partie négative et rouge, le joueur concerné repositionne immédiatement son pion sur la case « Départ »)
- Case 35 : le chevalier casse sa lance en tournoi. Le joueur déplace immédiatement son pion sur la case « Départ »
- Case 40 : le chevalier tombe de cheval. Le joueur repositionne immédiatement son pion sur la case « Départ » **SAUF** s'il a la carte « **Ecuyer** » dans les cartes « Acquis » posées devant lui, indiquant qu'il peut être aidé pour remonter
- Case 45 : ennemi en grand nombre. Le joueur replace immédiatement son pion sur la case « Départ » **SAUF** s'il a au moins 10 cartes « Acquis » posées devant lui.

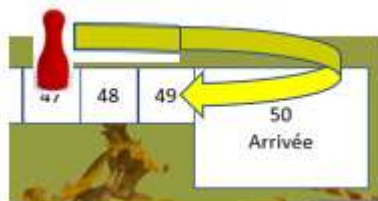
5. Talon épuisé

Lorsque le talon est épuisé, les joueurs utilisent les cartes restantes de leur main. Lorsque les 4 cartes de la main ont été jouées, la phase de jeu se limite de fait à l'avance des pions (cf. 4.1. ❶)

6. Fin de la partie

Pour gagner, il faut être le premier à arriver sur la 50^{ème} et dernière, mais avec **l'obligation d'arriver pile** sur cette case.

Au cas où le joueur fait un score au dé supérieur au nombre de cases le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires (il risque même ainsi de revenir à la case 45).



Le joueur est sur la case 47 et doit avancer d'un total de 4 cases (échelle + dé). Il passera donc sur les cases : 48, 49, 50 et reviendra en 49.

___\o/_