

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





LES RÈGLES DU JEU



OYEZ, OYEZ !

**Il était une fois un JEU
mélangeant TOURNOI de chevalerie
et jeu de PLIS TRADITIONNEL.**

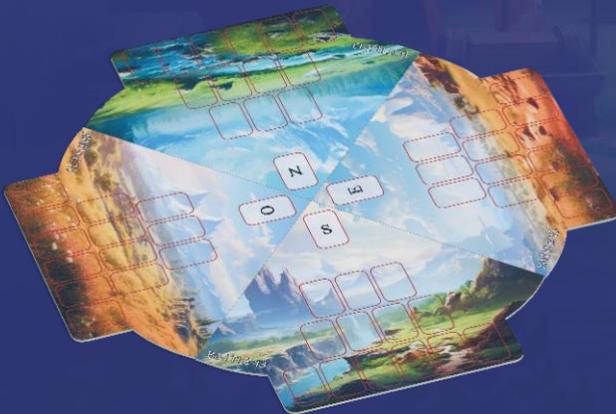
**Comme chaque année, quatre glorieux SEIGNEURS
organisent une grande COMPETITION
où leurs CHEVALIERS vont s'affronter.**

**En votre qualité de seigneur,
vous avez décidé d'unir vos FORCES à celles
de votre allié de la contrée d'en face.**

**Usez de STRATEGIE, tout est question de TIMING,
le SACRIFICE peut être une OPTION !**

**À vous de sélectionner les meilleurs chevaliers
et de REMPORTE LA BATTLE 13 !**

MATERIEL DE JEU



1 plateau de jeu
(en 4 quartiers)



52 Jetons Chevaliers
(4 Familles de 13 jetons)



1 Sac à jetons



1 Bloc
Feuilles de score



20
Cartes enchères :
Famille de Chevaliers



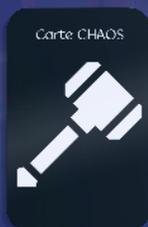
28
Cartes enchères :
Nombre d'Armes



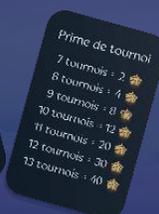
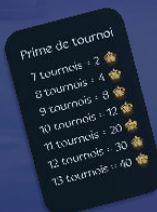
28
Cartes enchères :
Nombre de Tournois



4 Remparts



1 Carte Chaos



4 cartes
Prime de Tournoi

MISE EN PLACE

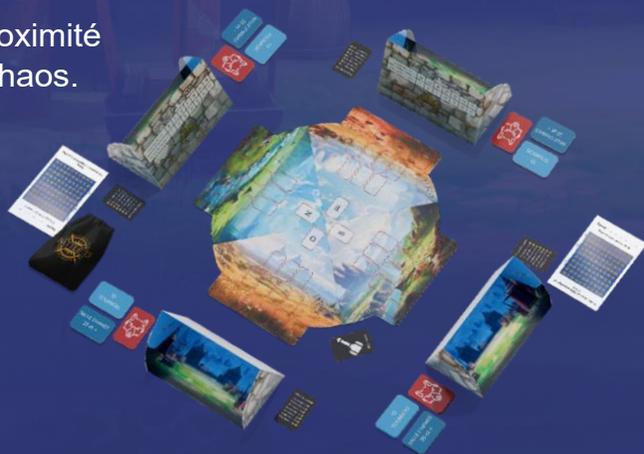
- 1 - Formez 2 équipes (camps) de 2 joueurs.
- 2 - Assemblez le plateau de jeu au centre de la table en vous assurant que les quartiers de la même couleur se font face. Choisissez ensuite chacun un quartier (les partenaires d'un même camp doivent se faire face).
- 3 - Chaque joueur positionne son rempart devant lui.
- 4 - Insérez les 52 jetons chevalier dans le sac et posez-le à proximité du plateau.
- 5 - Chaque joueur reçoit face visible :
 - Les 5 cartes Famille de Chevaliers (1 de chaque Famille)
 - Les 7 cartes Nombre d'Armes (de 6 à 25+)
 - Les 7 cartes Nombre de Tournois (de 7 à 13)
 - 1 carte Prime de Tournoi.

Tous les joueurs doivent avoir les mêmes cartes devant eux !

- 6 - Chaque camp reçoit une feuille de score (préparez un crayon).

- 7 - Enfin, posez à proximité du plateau la carte chaos.

**QUE LA BATTLE
COMMENCE !**



BUT DU JEU

Vous allez disputer plusieurs joutes à l'issue desquelles vous obtiendrez (ou non) des couronnes  qu'il faudra reporter sur la feuille de score de votre camp.

Pour remporter la partie il faudra être le premier camp à atteindre un certain nombre de couronnes .

Choisissez avant le début de la partie, le nombre de couronnes  nécessaires pour remporter la victoire :

Première partie :

20  (environ 30 minutes de jeu).

Joueurs assidus :

50  (environ 40 minutes de jeu).

Joueurs experts :

100  (environ 60 minutes de jeu).

DÉROULEMENT D'UNE JOUTE

Chaque Joute est décomposée en 3 phases :

Phase 1 :

Revue de Campement (*Enchères*)

Phase 2 :

Affrontement (*Levées*)

Phase 3 :

Bilan (*Décompte des points*)

Au démarrage de chaque joute, chacun des joueurs pioche aléatoirement 13 jetons chevalier dans le sac et les pose devant lui, sous son rempart, de façon à ce que les autres joueurs ne puissent pas les voir.

Pour la première joute : Le 1er joueur est celui qui ressemble le plus à un chevalier.

Pour les joutes suivantes : le 1er joueur est celui qui a été maître jouteur (voir page 8) lors de la joute précédente.

PHASE 1 : REVUE DE CAMPEMENT (ENCHÈRES)

L'**objectif de cette phase** est de définir pour son camp un nombre de tournois à remporter en se donnant **des indices** sur les forces disponibles dans son jeu **sans trop en dévoiler à ses adversaires**.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le 1er joueur : les joueurs comptent dans leur tête le nombre d'armes présentes sur leurs jetons chevalier et annoncent s'ils ont 12 armes ou plus (**sans annoncer le nombre exact**).

Dès qu'un joueur annonce qu'il a 12 Armes ou plus, les annonces démarrent et ce joueur commence les tours de parole.

Si aucun joueur n'a au moins 12 armes, remettez dans le sac tous les jetons chevaliers, chacun en pioche à nouveau 13.



TOURS DE PAROLE

Le joueur désigné choisit **une seule** de ses cartes enchère (nombre de tournois ou famille de chevaliers ou nombre d'armes) qu'il pose à proximité de son rempart à la vue de tous.

Astuce :

Les cartes enchère permettent de donner des indications sur votre jeu à votre partenaire.

Carte nombre de tournois :

Nombre de tournois que le camp pense pouvoir gagner. (Attention la carte la plus haute jouée fera office de contrat de tournois).

Carte famille de chevaliers :

Elle permet d'indiquer la famille dans laquelle le joueur a potentiellement le plus de chevaliers.

Il existe 4 Familles de chevaliers :

Aigle, loup, dragon et lion.

Carte nombre d'armes :

Elle permet d'indiquer le nombre d'armes que le joueur a potentiellement dans son jeu.

Pour plus de conseils sur "Comment choisir ses enchères ?"
Rendez-vous à la page 9.

À tour de rôle, les joueurs suivants ont alors 2 possibilités :

1- Soit passer directement la parole au joueur suivant.

Ce n'est pas une action définitive. Le joueur pourra poser une carte enchère à son prochain tour de parole s'il le souhaite.

2- Soit choisir à son tour une de ses cartes enchère et la poser à proximité de son Rempart à la vue de tous

Attention !

Vous ne pouvez jouer qu'une carte nombre de tournois supérieure aux cartes nombre de tournois déjà posées.

Lorsque 3 joueurs consécutifs ont passé et qu'au moins une carte nombre de tournois a été jouée, les tours de parole se terminent.

À l'issue des tours de parole, le joueur qui a posé la carte nombre de tournois la plus élevée devient le **MAITRE JOUEUR**. Son camp devra alors essayer de gagner au minimum le nombre de tournois indiqué sur cette carte (c'est ce que nous allons appeler le **CONTRAT DE TOURNOIS**).

FAVORISER UNE FAMILLE

Si le maitre joueur et son partenaire ont chacun joué une carte famille de chevaliers différente : Le maitre joueur peut changer une dernière fois sa carte famille.

Sinon conservez la carte famille jouée par le maitre joueur lors des tours de parole.

Si le maitre joueur n'a pas joué de carte famille de chevaliers : alors il en joue une de son choix.

La dernière carte famille jouée par le maitre joueur indique la famille favorisée pendant l'affrontement.

Pendant la phase d'affrontement, si un chevalier de la famille favorisée entre en jeu, il remportera le tournoi face aux chevaliers des autres familles, quel que soit sa puissance.

Le maitre joueur peut aussi choisir de ne favoriser aucune famille, dans ce cas il reste **NEUTRE** (carte avec les symboles des 4 Familles).



Exemple :

Ici le camp du maitre joueur s'engage à remporter pendant cette joute au moins 7 tournois et il décide de favoriser la famille des lions.

Avant de commencer la phase d'affrontement, si les adversaires du maître joueur pensent que ce dernier n'arrivera pas à réussir son contrat de tournois, ils peuvent choisir d'activer ou non la carte chaos (voir page 15) en la posant à côté d'un de leurs remparts.

La phase de revue de campement est terminée, vous pouvez à présent passer à la phase d'affrontement.

CONSEILS : COMMENT CHOISIR SES ENCHÈRES ?

Attention ! Cette section regroupe des conseils. Cependant chacun peut jouer ses cartes enchère en suivant ou non ces suggestions.

Cartes nombre de tournois :

- Utilisez ces cartes pour indiquer à votre partenaire combien de tournois vous pensez pouvoir remporter.
- Analysez bien votre nombre d'armes, puis comparez cette estimation avec le conseil de guerre (inscrit sur les remparts). Cela vous donnera une idée du nombre de tournois que votre camp pourrait potentiellement remporter.

Cartes famille de chevaliers :

- Utilisez ces cartes pour indiquer quelle famille de chevaliers (Aigle, loup, dragon ou lion) représente le plus votre jeu.
- Pour annoncer une famille à son partenaire, il est conseillé d'avoir au moins 5 chevaliers de cette famille dans son jeu. Si votre partenaire a au moins 3 chevaliers de cette même famille dans son jeu, celui-ci peut répondre en annonçant la même famille.
- Il est tout à fait possible de répondre avec une famille différente de celle annoncée par son partenaire.
- Si dans votre jeu, aucune famille de chevaliers ne ressort vraiment, vous pouvez jouer la carte neutre (avec les 4 symboles de famille).

Cartes nombre d'armes :

- Utilisez ces cartes pour indiquer à votre partenaire le nombre d'armes que vous possédez. Attention cette information servira aussi à vos adversaires.
- Vous pouvez bluffer en donnant une fausse information, mais cela peut nuire à la bonne communication avec votre partenaire.

PHASE 2 : AFFRONTEMENT (LEVÉES)

L'objectif de cette phase est différent selon le camp auquel vous appartenez :

CAMP DU MAITRE JOUEUR :

L'objectif est de réussir son contrat de tournois en gagnant au minimum le nombre de tournois annoncé.

CAMP ADVERSE DU MAITRE JOUEUR :

L'objectif est d'empêcher l'autre camp de remporter le nombre de tournois annoncé.

Les joueurs s'apprêtent à disputer 13 tournois d'affilée.

DÉROULEMENT DU 1ER TOURNOI

1 - D'abord, Le joueur à gauche du maitre joueur choisit sous son rempart un jeton chevalier et le place, face visible, dans la zone de tournois au centre du plateau. Le 1er joueur d'un tournoi peut placer n'importe quelle famille de chevaliers.

Attention ! À partir de maintenant et jusqu'à la résolution du Tournoi, Les joueurs, y compris le Serviteur, sont obligés de jouer un Chevalier de la même Famille que celle du Chevalier posé par le 1er joueur. Si dans son jeu, un joueur n'a pas de Chevalier de la Famille annoncée par le 1er joueur, alors il peut jouer n'importe quel Chevalier de son jeu mais ne pourra pas prétendre à la victoire.

2 - Le partenaire du maitre joueur devient son **SERVITEUR** : il dévoile alors tous ses jetons chevalier en retournant son rempart à la vue de tous. À partir de maintenant **il devra jouer les jetons chevalier choisis par le maitre joueur.**

3 - Le maitre joueur indique au serveur un jeton chevalier à poser, face visible, dans la zone de tournois.

4 - Le joueur suivant choisit un de ses jetons chevalier et le place, face visible, dans la zone de tournois.

5 - Enfin le maitre joueur fait de même.

Une fois que les 4 jetons chevalier ont été posés, vous pouvez passer à la résolution du tournoi.



RÉSOLUTION DU TOURNOI

Si le maître joueur n'avait favorisé aucune famille (Carte neutre avec les quatre familles) :

Le tournoi est remporté par le chevalier ayant la valeur la plus haute et appartenant à la famille posée par le 1^{er} joueur.

Si le maître joueur avait favorisé une famille :

Le tournoi est remporté par le chevalier ayant la valeur la plus haute et appartenant à la famille favorisée.

Si aucun chevalier de la famille favorisée n'a été joué, le tournoi est remporté par le chevalier ayant la valeur la plus haute et appartenant à la famille posée par le 1^{er} joueur.

Le chevalier victorieux peut être placé sur un **emplacement libre dans le camp de son propriétaire** tandis que les chevaliers perdants sont écartés.

Dans ces deux exemples **la famille loup est favorisée** :

Exemple 1 :

Le 1^{er} joueur Robin, joue le chevalier aigle numéro 11. La joueuse suivante Lou Anne, n'a pas de chevalier de la famille aigle. Elle joue alors le chevalier lion numéro 13. Malheureusement cette famille n'est pas favorisée. Les autres joueurs ont des chevaliers aigle, ils doivent donc jouer cette famille. Le chevalier aigle le plus puissant (11) permet à Robin de remporter le tournoi.



Exemple 2 :

Le 1^{er} joueur Robin, joue le chevalier aigle numéro 11. La joueuse suivante Lou Anne, n'a pas de chevalier de la famille aigle. Elle joue alors le chevalier loup numéro 2. Les autres joueurs jouent des chevaliers aigle. La famille loup étant favorisée : Le chevalier loup le plus puissant (2) permet à Lou Anne de remporter le Tournoi.



DÉROULEMENT DES 12 AUTRES TOURNOIS

Les 12 tournois suivants se déroulent de la même façon que le 1er tournoi mais le joueur qui commence est à présent celui qui a gagné le tournoi précédent.

Le **SERVITEUR** continue de jouer en suivant les ordres du maître jouteur. S'il remporte le tournoi, c'est à lui sur l'ordre du maître jouteur de jouer en premier.

Lorsque les 13 tournois ont été disputés, vous pouvez alors passer à la phase de bilan.

PHASE 3 : BILAN (DÉCOMPTE DES POINTS)

L'objectif de cette phase est d'attribuer les couronnes  au camp victorieux en les cochant sur la feuille de score.

Chaque joueur compte le nombre total de chevaliers occupant un emplacement dans son quartier. Additionnez ensuite pour chaque camp le résultat des 2 joueurs. Vous obtenez ainsi le nombre total de tournois remportés par camp.

Si le camp du maître jouteur a remporté un nombre de tournois égal ou supérieur à son contrat de tournois : il remporte autant de  couronnes que le nombre indiqué sur les cartes prime de tournoi et sur le tableau page 14.

Chaque tournoi remporté en plus du contrat rapporte 1  supplémentaire.

Si le camp du maître jouteur a remporté un nombre de tournois inférieur à son contrat de tournois : il ne remporte aucune couronne  par contre le camp adverse remporte la moitié des couronnes  que le camp du maître jouteur aurait dû gagner s'il avait réussi son contrat.

PRIME DE TOURNOI :

NOMBRE DE TOURNOIS DU CONTRAT

7 TOURNOIS

8 TOURNOIS

9 TOURNOIS

10 TOURNOIS

11 TOURNOIS

12 TOURNOIS

13 TOURNOIS

NOMBRE DE COURONNES REMPORTEES

2 COURONNES 

4 COURONNES 

8 COURONNES 

12 COURONNES 

20 COURONNES 

30 COURONNES 

40 COURONNES 

Exemple 1 :

Le maître joueur a annoncé 11 tournois gagnés, son camp en a remporté 12.

Il obtient alors 21 couronnes (20 couronnes pour avoir réussi son contrat et 1 couronne supplémentaire pour le 12ème tournoi remporté).

Exemple 2 :

Le maître joueur a annoncé 11 tournois gagnés, son camp n'en a remporté que 10.

Le camp adverse gagne 10 couronnes (la moitié des 20 couronnes que le Camp du Maître Joueur aurait dû gagner).



La carte Chaos a été activée !

Si le camp du maitre joueur a remporté un nombre inférieur de tournois par rapport à son contrat, le camp adverse remporte toutes les couronnes que le camp du maitre joueur aurait gagné s'il avait réussi son contrat + 2 couronnes par point d'écart entre le contrat et le nombre de tournois réellement remportés.



Si le camp du maitre joueur a remporté un nombre égal ou supérieur de tournois par rapport à son contrat, celui-ci remporte le double des couronnes qu'il aurait dû gagner avec son contrat + 2 couronnes pour chaque victoire remportée en plus du contrat.

Une fois que les couronnes  ont été reportées sur les feuilles de score. Tous les jetons chevalier sont ensuite remis dans le sac, chacun récupère ses cartes enchère, la carte chaos est replacée près du plateau, le rempart du serviteur peut être remis à sa position initiale et une nouvelle joute peut commencer (voir page 6).

FIN DE PARTIE

La partie se termine dès qu'un camp atteint sur sa feuille de score le nombre de couronnes  fixé au début de la partie.

Le camp remporte alors la BATTLE 13 !

Le lexique des chevaliers pour les bridgeurs :

Joute = Donne	Chaos = Contre punitif
Tournoi = Levée	Maitre joueur = Déclarant
Arme = Point d'honneur	Serviteur = Mort
Famille = Couleur de carte	Camp = Paire

Prolongez l'expérience **VENEZ JOUER AU BRIDGE !**

EN CLUB OU EN LIGNE, OSEZ L'AVENTURE BRIDGE...

Du suspens, des émotions, un scénario différent à chaque donne,
une nouvelle énigme à résoudre autour d'un simple jeu de 52 cartes...

Profitez
de toutes nos offres



Découvrez le bridge **en quelques clics :**

AVEC MINIBRIDGE




FUNBRIDGE

COURS EN LIGNE



TUTOS D'INITIATION



**J'apprends
à jouer
au Bridge.**



ffbridge.fr      



**LE TRI
+ FACILE**

ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE

