

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 (Saône-et-Loire), 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 ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 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



« BEN HUR »

Copyright fagus
Auteur : Jean du Poël

IDEE DU JEU

Beaucoup de détails de ce jeu pour 2 à 6 joueurs se réfèrent à l'excellent roman éponyme de Lewis Wallace. Ce roman fut à maintes reprises adapté au cinéma avec sa célèbre scène de course de chars et donna lieu à quelques exagérations inévitables.

L'auteur de ce jeu remet en scène les 6 personnages principaux du roman. Arrivant par la *Porta pompae*, le cirque d'Antioche accueille Ben Hur, aristocrate juif qui défend l'honneur de son peuple vaincu par les Romains, son ennemi juré, le tribun romain Messala, l'Athénien Cléanthe, qui dans le roman perd la vie dans le premier virage à cause de Messala, ainsi que trois autres excellents conducteurs de chars venus de Byzance, Corinthe et Sidon.

Dans ce jeu, Ben Hur ne sortira pas forcément vainqueur de chaque course, car les cartes « Vitesse », la tactique de course et un peu de chance peuvent apporter la victoire à chacun, même au malchanceux Athénien du roman. Tous les joueurs partent avec les mêmes chances de réussite.

Le jeu se déroule sur un plateau de jeu en simili-cuir sérigraphié qui représente le cirque vu du dessus. La partie se déroule en 1 à 3 tours de piste, après accord entre les joueurs. Les 6 pions en bois de hêtre imprimé représentent les 6 concurrents, les réglettes en bois servent à mesurer les distances parcourues. On n'y trouvera pas les cases conventionnelles ; la distance parcourue à chaque tour de jeu est déterminée par les cartes « Vitesse » et les réglettes.

Parmi les cartes « Vitesse », on trouve également toutes sortes de cartes très désagréables qui décrivent différents accrochages ou accidents. D'autres cartes « Vitesse », ornées de fers à cheval, apportent des bonus lors des coups de fouet ou des collisions.

Dans ce jeu, on peut à volonté provoquer une collision, donner un coup de fouet à un adversaire ou bien effectuer un dépassement normal, ce qui est d'ailleurs souvent le plus judicieux. Mais il faudra bien faire attention au mur d'enceinte, car quiconque frôle ou touche ce mur est éliminé. Ainsi, pour aborder les virages, il faudra utiliser de plus petites réglettes que pour les lignes droites.

Les lauriers seront attribués au premier joueur qui aura complètement dépassé la ligne d'arrivée.

CONTENU DE LA BOÎTE

- œ un plateau de jeu en simili-cuir sérigraphié
- œ 6 pions de bois (chars)
- œ 6 cartes « Conducteur de char »
- œ 54 cartes « Vitesse normale »
- œ 45 cartes « Vitesse risquée »
- œ 18 jetons « Lauriers » (au dos, compteur de tours)
- œ 5 réglettes de longueurs différentes, en bois
- œ 2 dés (rouge et bleu)
- œ la règle du jeu

PREPARATION DE LA COURSE

Chaque joueur tire au hasard une carte « Conducteur de char ». Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur lance un dé pour déterminer sa position de départ. N'importe quel joueur peut commencer, cela n'a aucune importance. En faisant « 1 » au dé, le joueur occupe la position I, avec « 4 » la position IV, etc. Les pions sont aussitôt placés sur les emplacements correspondants du plateau de jeu. Si une place est déjà occupée par un autre joueur, il faut relancer le dé jusqu'à obtenir un emplacement libre. Les 54 cartes « Vitesse normale » et les 45 cartes « Vitesse risquée » sont mélangées en deux paquets distincts. Chaque joueur reçoit 2 cartes de chaque paquet et dispose donc d'une main de 4 cartes. Les joueurs prennent connaissance de leurs cartes. Si un joueur a reçu 3 ou 4 cartes « Accident » (cartes à texte), il peut les montrer aux autres joueurs et en piocher 4 nouvelles.

Dans le cas d'une partie à 2 ou 3 joueurs, chaque joueur peut prendre 2 ou 3 pions. Dans ce cas, les 6 cartes « Conducteur de chars » servent à distinguer les mains des différents chars au

départ. Un même joueur n'a pas le droit de mélanger ou d'intervertir les cartes de ses différents chars.

Après accord entre les joueurs, on peut décider de faire jusqu'à trois tours de piste. A chaque tour, chaque joueur reçoit un marqueur de position (« Lauriers »), selon son classement. Le conducteur de char qui, au bout de trois tours, a cumulé les plus petits marqueurs de position est déclaré vainqueur. Exemple : un joueur qui a été deux fois Premier et une fois Deuxième remporte la partie.

DEBUT DE LA PARTIE

Le char en position I commence la course. Il pose l'une de ses 4 cartes « Vitesse » sur l'emplacement réservé à la défausse. Il place la réglette correspondante juste devant son pion (l'arête du pion contre le trait de la réglette) et déplace ensuite son pion devant la réglette (arête contre trait). Après avoir correctement placé son pion, il pioche une nouvelle carte ; chaque joueur peut piocher soit une carte « Vitesse normale », soit une carte « Vitesse risquée ».

C'est maintenant au tour du joueur en position II de déplacer son pion. Au lieu de déplacer son pion, on peut également jouer une carte « Accident » [Unfall]. Avant le tout premier tour de jeu, cette carte correspond à des réparations sur le char et retarde donc le départ du joueur. Le joueur lance ensuite un dé pour savoir s'il a le droit de piocher ou non une nouvelle carte : si la carte indique « 1 - 2 », un joueur qui fait 1 ou 2 au dé devra continuer à jouer avec ses 3 cartes, mais s'il fait de 3 à 6, il pourra piocher une nouvelle carte.

L'ordre de déplacement des joueurs est toujours déterminé par leur position dans la course. Le joueur le plus en avance sera toujours le premier à déplacer son char, ce sera ensuite au joueur dont le char se trouve en deuxième position, etc. Pour vous aider, de fines lignes obliques de partages sont imprimées sur le plateau de jeu ; il faut regarder la distance restante jusqu'à la prochaine ligne oblique. En cas d'égalité, c'est le joueur dont le char est le plus près du mur intérieur qui jouera le premier.

REGLETTES

Le jeu propose 5 réglettes de longueurs différentes : +I+, II, +II+, III et +III+. Ces

indications décrivent la distance que permet de parcourir chaque réglette : par exemple, la réglette « II » indique que la distance parcourue par le pion une fois déplacé sera égale à deux longueurs de pions. C'est la raison pour laquelle la réglette « II » est de la même longueur qu'un pion. Le « + », comme dans « +I+ » correspond à une demi-longueur supplémentaire – soit une longueur et demie. Cette réglette est donc moitié moins longue qu'un pion. Avec une carte « +III+ », vous parcourez donc 3 longueurs et demie.

On place donc toujours la réglette de la même manière : le trait de la réglette contre l'arête du pion (cf. Illustration I).

La réglette, une fois placée, peut-être orientée à 30° vers la gauche ou à 30° vers la droite (cf. Illustration I). De même, lorsque l'on déplace ensuite le pion d'un joueur devant la réglette, on peut l'orienter à 30° vers la gauche ou à 30° vers la droite (cf. Illustration II).

FAIRE OBSTACLE AUX AUTRES JOUEURS

COUP DE FOUET

Pour asséner un coup de fouet, il faut que deux pions soient en contact après leur déplacement. Le « coup de fouet » doit être annoncé avant que l'un des deux joueurs concernés ne redéplace son pion en jouant une nouvelle carte « Vitesse » (lors de son prochain tour). Si la carte « Vitesse » a été jouée avant l'annonce du coup de fouet, le coup de fouet est annulé. Si le « coup de fouet » a été annoncé, il est ensuite asséné. Les fers à cheval visibles sur les cartes de la main des deux joueurs concernés sont additionnés comme autant de points « Bonus » (4 maximum), auxquels on ajoute le résultat d'un jet de dé (de 1 à 6 points). Le joueur qui obtient le meilleur résultat (donc 10 points maximum) peut continuer sa course sans encombre ; le perdant peut soit jouer une carte « Accident », soit décider de passer son prochain tour. Lorsqu'il jouera sa prochaine carte « Vitesse », le perdant devra éloigner son pion du pion adverse, en direction du mur.

Si le perdant décide de jouer une carte « Accident », il doit en suivre les indications et

lancer le dé si nécessaire, comme indiqué sur la carte.

COLLISION

La collision peut être annoncée lorsque la réglette ou bien la réglette et le pion suffisent à atteindre un pion adverse, dans les cas où on ne veut ou ne peut pas effectuer de dépassement. Lors d'une « Collision », l'agresseur ne prend en compte que le fer à cheval qui apparaît sur la carte « Vitesse » qu'il vient de jouer. Le joueur agressé, en revanche, compte tous les fers à cheval de sa main et les montre à son adversaire (4 points maximum). Chacun lance le dé et ajoute le résultat du jet de dé au nombre de ses fers à cheval.

Si le joueur agressé obtient un résultat (fers à cheval + points au dé) supérieur à celui de son agresseur, les deux pions restent à leur place. L'agresseur doit défausser sa carte « Vitesse » et en piocher une autre. Si c'est l'agresseur qui obtient le meilleur résultat, le pion du joueur agressé est retiré du plateau de jeu afin de laisser passer l'agresseur. Ce dernier place alors sa réglette et déplace son pion. Le pion du joueur agressé est alors placé derrière la réglette : la collision lui a fait perdre du terrain.

Important : chaque conducteur de char ne peut faire obstacle (coup de fouet ou collision) qu'à un seul joueur à la fois. Si la réglette permet d'atteindre plusieurs chars adverses, le joueur doit poursuivre sa route normalement et renoncer à faire obstacle.

En cas d'égalité au dé ou bien au résultat final (fers à cheval + dé), les joueurs relancent le dé jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

VARIANTE N°1

Vous faites deux ou trois courses d'un tour chacune (ligne droite de départ, premier virage, ligne droite opposée, second virage et dernière ligne droite).

Dans cette petite course, on utilise le principe « Knoc-Out » des cartes « Accident ». Lorsqu'un joueur joue une carte « Accident » de ce type, il devra obtenir un résultat plus élevé que celui indiqué sur la carte. Par exemple, si la carte stipule qu'il doit faire « 1 » ou « 2 » au dé

pour rester dans la course et piocher une nouvelle carte, le joueur devra obtenir un résultat compris entre « 3 » et « 6 ». Dans tous les cas, le fait de jouer une carte « Accident » oblige le joueur à passer son tour.

Si son résultat au dé correspond exactement à celui indiqué sur la carte, il quitte la course – son pion est immédiatement retiré du plateau de jeu. Il est donc recommandé de ne jouer des cartes « 1,2 ou 3 » que si c'est la dernière carte de votre main. Seul exception à la règle : la carte « Réparation de char » avant le départ (voir Début de la partie).

Cependant, avant de jouer une carte « +III+ » et de provoquer un choc frontal avec le mur d'enceinte parce que vous avez mal négocié le virage, il est préférable de jouer une carte « Accident » de ce type. Une fois l'accident surmonté (passer son tour une fois), piocher une nouvelle carte « Vitesse normale » pour essayer de récupérer une carte « +I+ » ou « II » afin de mieux négocier le virage.

Une fois passée la ligne d'arrivée, les lauriers sont distribués dans l'ordre de passage. Le premier arrivé obtient la carte « Laurier » I, le seconde la carte « Laurier » II, etc.

Si un joueur ne réussit pas à passer la ligne d'arrivée (carte « Accident » ou bien collision avec le mur d'enceinte), il obtient un chiffre égal au nombre de joueurs + 1 de pénalités.

Exemple : vous commencez la course à 5 joueurs. Trois chars passent la ligne d'arrivée et reçoivent les « Lauriers » I, II et III : les deux autres joueurs ne passent pas la ligne d'arrivée et reçoivent VI points chacun.

Un char qui a dépassé la ligne d'arrivée est immédiatement retiré du plateau de jeu et le joueur récupère sa carte « Laurier ».

Après deux ou trois petites courses, les joueurs comptent leurs points « Laurier » (ainsi que les pénalités !). Le joueur qui compte le moins de points gagne la partie et se voit sacrer grand vainqueur de la saison.

En cas d'égalité, les joueurs peuvent refaire une

petite course avec tous les joueurs ou bien admettre une victoire partagée.

VARIANTE N°2

Faire une course en deux tours

Après avoir franchi une première fois la ligne d'arrivée, les joueurs reçoivent un compteur de tours (dauphins). Un joueur qui doit reculer au-delà de la ligne d'arrivée suite à une collision, doit rendre son marqueur de tour.

Dans une course longue, les cartes « Accident » obligent également à passer son tour une fois. Et le joueur devra lancer le dé pour connaître l'effet de la carte sur son char. Si le résultat au dé est supérieur aux chiffres indiqués sur la carte, le joueur peut piocher une nouvelle carte « Vitesse normale » ou « Vitesse risquée ». Mais si un joueur obtient au dé le chiffre indiqué sur la carte, il ne reçoit pas de nouvelle carte et doit poursuivre avec seulement trois cartes en main.

Un joueur n'est éliminé de la partie que s'il perd de cette manière les quatre cartes de sa main. Son pion est alors retiré du plateau de jeu.

Une fois passée la ligne d'arrivée une seconde fois, les joueurs reçoivent leurs cartes « Laurier ».

Il est également possible d'organiser des courses de 3 ou 4 tours, car il y a suffisamment de dauphins dans la boîte. Mais il est conseillé de retirer au moins 5 cartes « Accident » par pioche avant le départ.

VARIANTE N°3 proposée par le Club de jeu de Castrop-Rauxel et Hamburg

Un joueur qui joue une carte « Accident » fait toujours une pause s'il obtient au dé le chiffre indiqué sur la carte, en revanche il ne reçoit pas de nouvelle carte. S'il obtient au dé un résultat supérieur à celui indiqué sur la carte, il peut jouer 1 à 2 cartes supplémentaires dans son tour de jeu – mais une seule carte « Accident ». Afin d'éviter une accumulation de cartes « Accident », la troisième carte jouée doit être une carte « Vitesse » (de « +I+ » à « +III+ »). Si le joueur concerné ne peut jouer une carte « Vitesse » comme troisième carte, il doit passer son tour une fois.

Fagus Spiele und Spielzeug
Siemenstraße 17-19
D – 4280 Borken

Traduction Philippe Guilbert
guilbertph@wanadoo.fr
Octobre 2003