

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

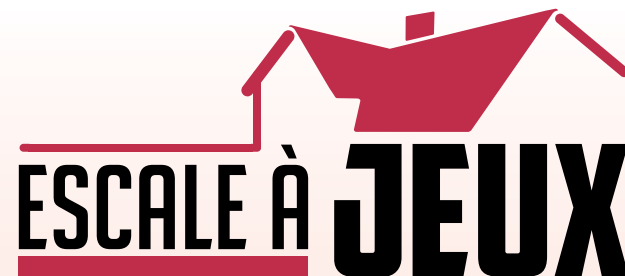
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



CLANN

Le Combat des Chefs

© 2005 Max Gerchambeau

2, 3 ou 4 joueurs

La reproduction de ce jeu à titre personnel est recommandée.
L'exploitation commerciale reste soumise à l'autorisation de l'auteur.

Il était une fois au pays des légendes, des clans rivaux qui ne rêvaient que plaies et bosses. Pour mieux s'affronter, ils se lançaient des défis.

Quel Clan amènerait le premier, 4 de ses chefs, choisis parmi les plus valeureux, sur la case centrale ?

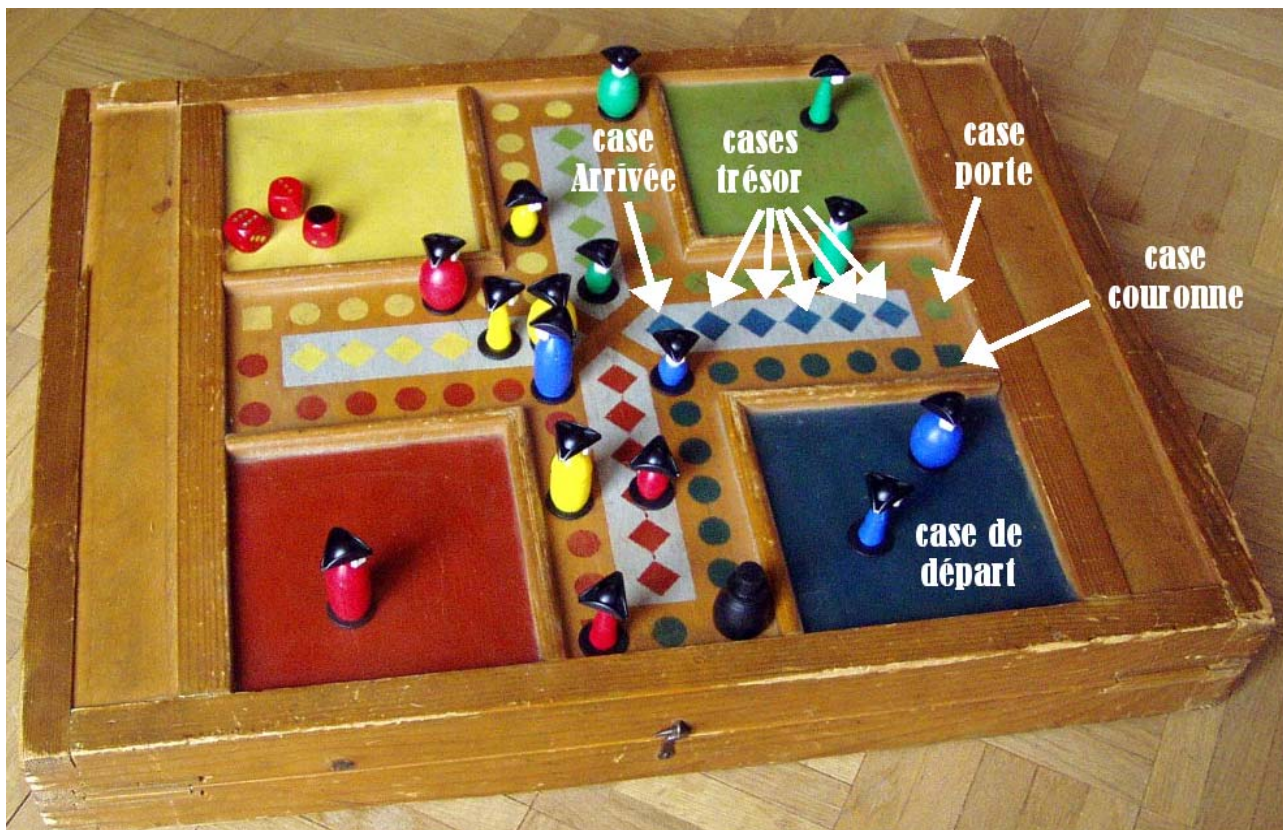
Case enchantée, bien sûr, qui donnait aux vainqueurs des vertus magiques et une renommée qui inspire aujourd'hui encore les récits des Grands Anciens.

MATÉRIEL

- 16 pions "personnages" (4 par joueur) et un pion commun à tous les joueurs - Le Chevalier Noir. (on peut utiliser les pions du jeu Intrigue à Venise de Alex Randolph et Leo Colovino édité par MB en 1988)
- 3 dés : 2 dés normaux, le troisième dé comporte les chiffres 1, 2, 5 et 6, ainsi que deux faces noires.
- 1 plateau de jeu (qui ressemble étrangement à un plateau de Ludo ou de jeu des petits chevaux).

BUT DU JEU

Déplacer tous ses pions, en fonction des points des dés, jusqu'à sa case « Arrivée », afin d'être le premier à amener ses 4 personnages sur cette case.



PRÉPARATION

Chaque joueur choisit sa couleur et dispose ses 4 personnages sur sa case de départ.

- à 2 joueurs ou 3 joueurs, on joue individuellement
- à 4 joueurs, on joue par équipe de deux, en positions alternées.

Au départ, chaque joueur choisit un de ses personnages qu'il place sur sa case « Couronne ». Il pourra ainsi avancer dès son premier tour de jeu sans avoir à attendre un « 6 ».

Valeur hiérarchique des personnages, leur importance stratégique.

Dans chaque CLAN, les 4 personnages, bien qu'unis, ont une valeur hiérarchique établie par la coutume.

Viennent par ordre d'importance, **le Grand**, puis **le Gros**, puis **le Mince** et enfin **le Petit**.

Chacun d'entre eux a des possibilités différentes, vis à vis des pions adverses, lui permettant de renvoyer au départ les pions sur lesquels l'amènerait le hasard des dés.

Un pion ne peut renvoyer au départ qu'un pion adverse de valeur inférieure à la sienne. Ainsi :

- **Le Grand**, renvoie au départ, le Gros, le Mince et le Petit.
- **Le Gros**, renvoie au départ, le Mince et le Petit.
- **Le Mince**, renvoie au départ le Petit uniquement.

Mais ...

- **Le Petit**, qui est très méchant, renvoie au départ le Grand (c'est l'exception).
- **Le Chevalier Noir**, quant à lui, chaque fois qu'il aboutit sur une case occupée, prend la place du pion (quelle que soit sa valeur) pour le déplacer vers n'importe quelle case libre du parcours, exception faite des cases « Couronne » et « Porte ».

LE CHEVALIER NOIR

- C'est un personnage très capricieux tantôt gentil, tantôt méchant,, revêtu d'une armure couleur nuit.
- Manipulé par tous les joueurs, il se déplace sur le parcours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le Chevalier Noir frappe sournoisement, mieux vaut parfois ne pas l'avoir dans son dos. Il prend la place des pions sur lesquels il tombe et les renvoie sur le parcours selon son bon vouloir.

Déplacement du Chevalier Noir : 3 possibilités

1. Déplacement des pions impossible

Chaque fois qu'un joueur ne peut utiliser les points de ses dés ou de l'un de ses dés (très souvent en début de partie), il affecte ces points au déplacement du Chevalier Noir, chaque dé étant joué séparément. Si au cours de ce déplacement, le Chevalier Noir aboutit sur une case occupée, il prend la place de ce pion que le joueur pose sur n'importe quelle case libre du parcours, exception faite des cases symboles « Couronne » et « Porte ».

2. Face noire du dé

Chaque fois qu'un joueur obtient lors de son lancer de dé la face « Chevalier Noir », il peut :

- Soit déplacer le Chevalier Noir des points de l'un et l'autre dé ;
- Soit déplacer le Chevalier Noir et un de ses propres pions ou inversement : il affecte les points de chaque dé au mieux de sa stratégie.

3. Le « Pousse-toi de là ! »

Chaque fois qu'un joueur amène un de ses pions (quelque soit sa valeur) avec le nombre exact sur la case du Chevalier Noir, il prend la place de celui-ci ! Le joueur pose alors le Chevalier Noir sur n'importe quelle case libre du parcours.

LE JEU

Le jeu se déroulera tant pour les joueurs que pour le déplacement des pions sur le parcours, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au début de la partie, le plus jeune joueur place le Chevalier Noir sur la case parcours de son choix.

Puis il jette les 3 dés et effectue ses déplacements.

Après quoi son voisin de gauche jette à son tour les 3 dés et effectue ses déplacements, et ainsi de suite.

LES DÉS

LE « 6 »

Chaque fois qu'un joueur obtient un « 6 » avec un ou plusieurs de ses 3 dés, il a le choix :

- Ou bien sortir le pion de son choix de sa case de départ pour le placer sur le parcours sur sa case « Couronne » (le début de son parcours) ; cela n'est possible que si la case « Couronne » n'est pas déjà occupée par un de ses propres pions.
- Ou bien avancer de six cases un de ses pions déjà sur le parcours.

Les points des autres dés sont joués normalement.

Note : aussi longtemps qu'un joueur n'a pas de pion sur le parcours, et faute de tirer un 6 pour en sortir un, il devra utiliser ses points pour déplacer le Chevalier Noir.

DOUBLES ET TRIPLES

Chaque fois qu'un joueur obtient un **double** ou un **triple**, il utilise les points de chaque dé au mieux de sa stratégie (dans le respect des règles établies), puis relance les **dés identiques**.

Dans le cas du **double**, seuls les deux dés de la relance sont pris en considération pour la suite de cette phase de jeu.

DÉPLACEMENT DES PIONS

- Le joueur avance ses pions d'autant de cases libres ou occupées que de points obtenus sur chacun des dés – chaque dé étant pris séparément.

Exemple : le joueur lance 5, 4 et 2, il peut affecter ces points soit à un seuil de ses pions, soit à deux, soit à trois.

- Les pions peuvent se dépasser.
- Il ne peut y avoir qu'un pion par case
- Si le joueur n'a pas la possibilité de déplacer ses pions selon les règles établies, il utilisera ses points pour déplacer le Chevalier Noir.

RENOI AU DÉPART des pions adverses

- Chaque fois qu'un pion aboutit, avec le nombre de points exacts sur une case occupée par **un pion adverse de valeur inférieure** (voir plus haut valeur hiérarchique des personnages), il occupe sa place et le renvoie au départ.
- Un pion ne peut venir sur une case occupée par un pion de sa couleur ou par un pion adverse de valeur égale ou supérieure à la sienne. Exception faite du Petit qui est le seul à pouvoir renvoyer un Grand au départ.

Attention aux cases « Couronne » (entrée de jeu) et « Porte »

- Un **pion adverse** qui occupe une de ces cases est très vulnérable, il perd toute valeur hiérarchique. Par pion adverse, on entend un pion qui n'est pas sur une Couronne ou une Porte de son camp. Chaque fois qu'un pion arrive sur une des 4 cases « Couronne » ou une des 4 cases « Porte » occupée par un pion adverse vulnérable, il le renvoie à son départ, quelque soit sa valeur.

Case « Porte »

- Chaque joueur a une case « Porte » (adjacente à sa case « Couronne ») qui est la dernière case de son parcours.
- Elle donne accès aux cases « Trésor » et à la case « Arrivée ».
- Cette case doit être atteinte avec le nombre de points exacts. Si les points du dé sont supérieurs, le pion ne peut être déplacé.
- Le pion qui est sur cette case peut ensuite accéder à ses cases « Trésor » sur lesquelles il est alors à l'abri du renvoi.

Cases « Trésor »

- Chaque joueur fait progresser ses pions sur ses cases « Trésor » pour atteindre sa case « Arrivée ».
- Un pion ne peut venir sur les cases « Trésor » adverses.

Case « Arrivée »

- La case « Arrivée » doit être atteinte avec le nombre de points exacts. Si le nombre de points est supérieur, le pion ne se déplace pas.

FIN DE LA PARTIE

- Le joueur qui, le premier, amène ses 4 personnages sur la case « Arrivée », peu importe l'ordre dans lequel ils arrivent, gagne la partie.

Max Gerchambeau et JeuxSoc

s'associent pour offrir aux joueurs cette règle de **CLANN**,
en souhaitant que vous trouviez plaisir à ce jeu simple,
facile à réaliser et, espérons-le, distrayant.

CLANN est une création de Max Gerchambeau.
Toute utilisation commerciale est soumise à accord préalable.