

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com





En garde



Matériel

- . 1 décor en 3D à assembler (voir notice jointe)
- . 2 escrimeurs en métal
- . 25 cartes (cinq pour chaque valeur de 1 à 5)
- . 2 marqueurs de score à l'effigie des escrimeurs
- . 2 aides de jeu cartonnées
- . 1 mini Artbook de Pierô, l'illustrateur du jeu
- . le livret de règles que vous êtes en train de lire



But du jeu

Une partie se joue en plusieurs manches. Le premier joueur à toucher cinq fois son adversaire est déclaré vainqueur.

Mise en place

À chaque début de manche :

- . chaque joueur place son escrimeur à une extrémité de la piste (case 1 ou 23). En jouant avec le décor en 3D assemblé, les joueurs sont assis côte à côte : l'escrimeur droitier à droite (case 23), l'escrimeur gaucher à gauche (case 1). En jouant avec uniquement le verso de la piste, les joueurs peuvent se mettre face à face et choisissent l'extrémité de leur choix ;
- . les 25 cartes 'Escrime sont mélangées, puis chaque joueur en reçoit 5 qui constituent sa main de départ. Les cartes restantes forment une pioche, posée face cachée à côté du plateau de jeu.

D'un commun accord, les joueurs décident qui commence et le premier joueur changera à chaque nouvelle manche.

En cours de manche, les joueurs jouent alternativement.

Règles classiques

À son tour, un joueur va jouer une ou plusieurs cartes pour :

- . déplacer son escrimeur (en avançant, ou en reculant) ;
- . porter une attaque directe.

Toutes les cartes jouées sont défaussées faces visibles en une pile, de manière à ce que seule la carte du dessus soit visible. Il est interdit de fouiller la défausse pour connaître les cartes déjà jouées.

Les joueurs peuvent à tout moment compter les cartes de la pioche.

Déplacer son escrimeur sur la piste

1. Le joueur choisit une de ses cartes et **déplace son escrimeur** sur la piste du nombre exact de cases indiqué sur la carte (voir l'illustration n°1). Le joueur peut décider :
 - . d'avancer son escrimeur ;
 - ou
 - . de reculer son escrimeur.

Attention : un escrimeur ne peut ni sortir de la piste (que ce soit en avançant, ou en reculant), ni arriver sur la case de l'autre escrimeur, ni le dépasser.



Illustration n°1 : l'escrimeur de droite avance de trois cases vers la gauche grâce à sa carte 3

2. Une fois qu'il a joué sa carte, le tour du joueur se termine et il complète sa main à 5 cartes.

Porter une attaque directe

Plutôt que de jouer une carte pour déplacer son escrimeur, il est possible d'attaquer son adversaire. Dans ce cas, l'escrimeur n'avance pas.

1. Jouer une ou plusieurs cartes

Un joueur fait une **attaque directe** en jouant une carte avec un chiffre correspondant au nombre exact de cases séparant les deux escrimeurs.

L'attaquant peut également jouer plusieurs cartes de valeurs identiques pour une attaque plus forte (voir l'illustration n°2).

Dans tous les cas, l'escrimeur ne bouge pas : il s'agit d'une **attaque** et non d'un mouvement.



Illustration n°2 : l'escrimeur de gauche (case 8) attaque celui de droite (case 13) avec deux cartes 5

Une fois qu'il a joué les cartes désirées, le tour du joueur se termine et il complète sa main à cinq cartes.

2. Parade de l'adversaire s'il y a eu attaque

L'adversaire a maintenant la possibilité de parer l'attaque : il doit pour cela jouer le même nombre de cartes (et de même valeur) que son adversaire.

Remarque tactique : il n'est jamais possible de parer une attaque de trois cartes puisqu'il n'y a que cinq cartes pour chaque valeur.

Important : après une parade, on ne complète jamais sa main. On enchaîne sur son tour de jeu. Ce n'est qu'au terme de celui-ci que l'on complète sa main à cinq cartes.

Exemple : si l'attaquant a joué deux cartes 2 comme attaque, son adversaire peut effectuer une parade en jouant deux cartes 2. Il ne lui reste alors plus que trois cartes en main pour jouer son tour de jeu.

Si un joueur ne peut parer une attaque, il est touché et perd immédiatement la manche.

Passer directement à la section **Fin de manche** si vous ne souhaitez pas utiliser les règles avancées (que nous vous conseillons toutefois).

Règles avancées (vivement conseillées)

Nous avons vu que les règles classiques autorisent deux possibilités :

- 1- Déplacer son escrimeur (en avançant, ou en reculant)
- 2- Porter une attaque directe

Les joueurs qui veulent un peu plus de piment peuvent introduire une troisième possibilité, rendant le jeu plus tactique et plus dynamique :

- 3- Porter une attaque indirecte

Cela se traduit par la pose de plusieurs cartes :

- . une et une seule pour avancer l'escrimeur (et non pas reculer) ;
- . et une ou plusieurs autres, de valeurs identiques, pour attaquer dans le même tour de jeu (voir l'illustration n°3).

On parle alors d'attaque indirecte (qui se différencie de l'attaque directe par le mouvement de l'escrimeur avant l'attaque).

Exemple : si les deux escrimeurs sont séparés par huit cases, un joueur peut jouer une carte 3 pour avancer son escrimeur de trois cases, puis deux cartes 5 dans le même tour de jeu pour attaquer (l'escrimeur restant sur place).

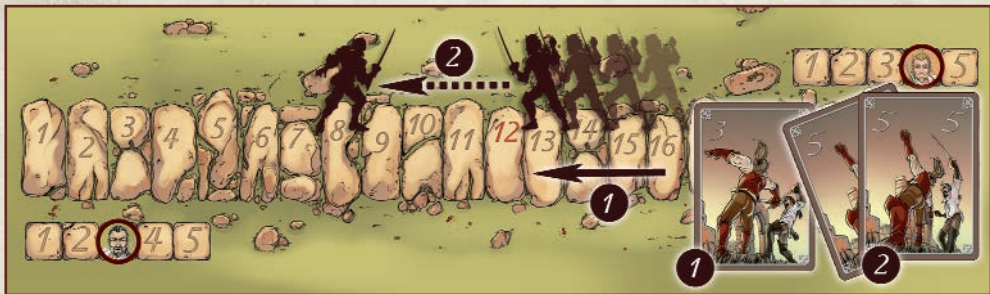


Illustration n°3 : l'escrimeur de droite fait une attaque indirecte (il se déplace avec une carte 3, puis attaque avec deux cartes 5)

Le joueur qui est attaqué a maintenant deux façons de se défendre :

i- *il peut parer l'attaque selon les règles classiques (dans l'exemple ci-dessus, il doit jouer deux cartes 5 pour parer). Après une parade, le joueur effectue son tour de jeu normal en avançant, reculant, attaquant directement, ou indirectement. Sa main ne sera complétée à 5 cartes qu'à la fin de son tour (et non pas juste après la parade) ;*

ii- *il peut battre en retraite en reculant sur la piste. Le joueur pose une carte et recule du nombre de cases indiqué sur celle-ci.*

Attention : *si le défenseur bat en retraite, on considère que son tour de jeu est terminé.*

Une retraite met toujours fin au tour du joueur qui bat en retraite et il pioche donc une carte pour compléter sa main. C'est ensuite à son adversaire de jouer.

Important : *il est possible de parer une attaque directe, ou indirecte, alors que la retraite n'est autorisée qu'en cas d'attaque indirecte.*

Fin de manche

Une manche peut se terminer de trois façons différentes :

- 1. dès qu'un joueur réussit à porter un coup à son adversaire et que celui-ci n'a pu le parer (ou l'éviter en reculant sur une attaque indirecte - voir règles avancées), il gagne la manche ;*
- 2. lorsqu'un joueur ne peut plus effectuer de mouvement autorisé (les seules cartes dont il dispose le feraient sortir de la piste - que ce soit en avançant, ou en reculant -, ou lui feraient dépasser l'escrimeur adverse), il perd la manche ;*
- 3. si aucun joueur n'a réussi à gagner la manche comme évoqué ci-avant, elle prend fin lorsque la dernière carte de la pioche est prise.*

Si le dernier joueur à avoir joué a attaqué son adversaire, ce dernier peut encore parer l'attaque (en cas d'attaque directe ou indirecte), ou reculer (en cas d'attaque indirecte uniquement), sinon il perd la manche instantanément.

Si la fin de manche n'est pas prononcée à ce stade du jeu (qu'il y ait eu attaque ou non au dernier tour), le vainqueur est désigné de la manière suivante :

- a) Les deux joueurs révèlent les cartes qu'ils ont en main et on regarde celui qui possède le plus de cartes permettant une attaque directe. Si un joueur a plus de cartes de la bonne valeur que l'autre, il gagne la manche ;*

Exemple : *si les deux joueurs sont distants de deux cases lorsque la dernière carte est piochée, le joueur qui dispose du grand nombre de cartes 2 en main remporte la manche.*

- b) s'il y a toujours égalité, la manche est remportée par le joueur dont l'escrimeur a le plus avancé vers le camp adverse sur la piste (se référer pour cela à la case centrale rouge n°12).*

Si les 2 joueurs ont avancé du même nombre de cases chacun, la manche est déclarée comme nulle.

Le joueur qui gagne une manche avance son marqueur d'une case sur son tableau de score. Le premier joueur à atteindre la case 5 est désigné vainqueur.

*En Garde est un jeu de Réiner Kuzia, pour 2 joueurs,
édité par Ferti - 27 rue François Arago - 33700 Mérignac - France
<http://www.ferti-games.com>*

