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 ★★★ 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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Die Glücksritter

De Klaus Kreowski
Pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans
Durée de la partie: environ 60 minutes

Contenu
1 plateau
36 cartes action numérotées de 1 à 6 dans chaque couleur
25 cartes Document
18 cartes Ducats
100 pièces : 60 argentées (valeur 1) et 40 dorées (valeur 2)
1 sac en toile pour mettre l'argent
24 figurines tour et 24 figurines mur
1 dé normal et 1 dé spécial

Les chevaliers en Allemagne s'ennuient à cette époque. Il n'y a plus de croisades, plus de tournois et plus de guerre. Il faut donc trouver une nouvelle occupation. Et ils n'ont rien trouvé de mieux que de se défier sur la construction de châteaux. Le 1er joueur à construire un château complet (4 murs et 4 tours) remporte la partie.

Préparation

Chaque joueur reçoit les cartes actions d'une couleur et s'assoit en face de cette position sur le plateau. Les cartes actions en trop ne servent pas. On mélange les cartes *Document* et on place ce paquet sur la case avec le moine [1]. On mélange les cartes *Ducats* et on les place à côté du plateau. On place les murs sur la case 2 (fermier) et les tours sur la case 3 (artisan). Chaque joueur reçoit 2 pièces d'or et 2 pièces d'argent. Les pièces restantes sont mises dans le sac.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en plusieurs tours. Chaque tour commence avec la distribution de ducats. On retourne la carte au sommet du paquet des cartes *Ducats*. En haut de la carte se trouve le nombre de pièces que l'on place sur le collecteur d'impôts [5]. Au bas de la carte se trouve le nombre de pièces que l'on place sur le douanier [6]. On prend le nombre de pièces approprié dans le sac (que ce soit des pièces d'or ou d'argent) et on les met sur les cases du plateau.

Après cela, chaque joueur choisit ses 2 actions pour le tour et les place face cachée devant lui. Jusqu'à ce que ces cartes soient retournées, un joueur peut jouer une ou plusieurs cartes *Document* rouges. Tous les documents sont révélés simultanément et prennent effet. Les documents jaunes peuvent être joués n'importe quand.

Après les effets des documents, tous les joueurs retournent leurs cartes *Action* simultanément. Le chiffre de la carte *Action* se réfère au case du le plateau (chacune étant reliée à une carte *Action*). On résout d'abord la carte *Action* la plus faible.

Cartes *Action*

1. Frère Jacob

Grâce à ses relations dans le clergé, c'est un homme qui a des informations sur tout à condition d'être à ses côtés pour l'écouter. Si un seul joueur a joué cette carte, il prend gratuitement la carte au sommet de la pile des documents. Si plusieurs joueurs ont choisi cette carte, il faut faire une offrande à Frère Jacob. Chacun de ces joueurs place 4 ducats dans le sac et reçoit un document. Celui qui ne veut pas ou ne peut pas payer ne reçoit rien.

2. Johann le fermier

C'est lui qui va construire les murs de votre château. Il travaille gratuitement mais il faut payer le matériel. Si un seul joueur a joué cette carte, il peut acheter 1 ou 2 murs pour 4 ducats chacun. Si plusieurs joueurs ont choisi le fermier, chacun d'entre eux peut acheter 1 ou 2 murs pour 6 ducats chacun. On met les ducats dans le sac et on pose ses murs sur son site de construction du plateau. Celui qui ne veut pas ou ne peut pas payer ne reçoit rien.

3. Ehrenfried le maître-artisan

Il vient de la ville et c'est le responsable de la construction des tours. Mais son expérience a un prix. Si un seul joueur a joué cette carte, il peut acheter 1 ou 2 tours pour 5 ducats chacune. Si plusieurs joueurs ont choisi l'artisan, chacun d'entre eux peut acheter 1 ou 2 tours pour 7 ducats chacunes. On met les ducats dans le sac et on pose ses tours sur son site de construction du plateau. Celui qui ne veut pas ou ne peut pas payer ne reçoit rien.

4. Le Chevalier Noir

Si un seul joueur a choisi cette carte, il peut :

- prendre toutes les pièces d'or, soit sur la case 6 (receveur des impôts), soit sur la case 5 (douanier)
- ou décider d'attaquer.

Le joueur qui décide d'attaquer doit nommer le joueur qu'il veut attaquer. Il lance ensuite le dé spécial. Si le dé montre le sac de ducats, il prend toutes les pièces de sa victime. Si le dé montre le château, l'attaquant vole une pièce du château et l'installe dans son propre château.

Si 2 joueurs ont choisi de jouer le Chevalier Noir, il y a un duel. Les 2 joueurs lancent le dé normal. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé a gagné le duel et est autorisé à utiliser le Chevalier Noir comme s'il était le seul à l'avoir choisi.

Le perdant du duel voit son chevalier enfermé dans le donjon. Si les 2 joueurs ont obtenu le même chiffre, les 2 chevaliers sont jetés au donjon.

Si plus de 2 joueurs ont choisi le chevalier, tous les chevaliers vont au donjon.

Un chevalier qui est au donjon peut être rançonné. La rançon coûte 4 ducats qui sont mis dans le sac au début d'un tour. Le joueur récupère immédiatement sa carte chevalier.

5 & 6. Les Frères Terrifiants

Le receveur des impôts est sur la case 5, le douanier est sur la case 6. Ces 2 personnages travaillent ensemble pour s'assurer que l'argent rentre bien dans les caisses.

Si un seul joueur a choisi la carte *receveur des impôts*, il prend tous les ducats qui sont sur la case 5. Si plusieurs joueurs ont joué cette carte, ils partagent l'argent. Chaque joueur prend le même nombre de pièces d'or et le même nombre de pièces d'argent. Les pièces sont réparties de façon égale entre les joueurs. Les pièces restantes sont laissées sur la case.

Exemple : il y a 3 pièces d'argent et 5 pièces d'or sur la case 5.

- si 1 seul joue la carte *receveur des impôt*, il prend les 8 pièces.
- si 2 joueurs jouent la carte, chacun reçoit 1 pièce d'argent et 2 pièces d'or. 1 pièce de chaque reste sur la case.
- si 3 joueurs jouent la carte, chacun prend 1 pièce d'argent et 1 pièce d'or. On abandonne 2 pièces d'or.

On applique les mêmes règles pour le douanier.

Limitations d'argent

Un joueur qui a 8 pièces ou plus du même type doit immédiatement en retourner la moitié (arrondi à l'inférieur) dans le sac. *Exception : si le joueur joue le document cadeau.*

Un joueur peut avoir plus de 8 pièces, c'est seulement la possession de 8 pièces ou plus du même type qui n'est pas permis.

S'il reste des ducats sur les cases 5 et 6 à la fin d'un tour, on les laisse sur ces cases pour le tour suivant.

Cartes *Documents*

Les documents procurent des avantages. Il y a 2 types de documents°: rouge et jaune.

Les documents avec un sceau rouge ne peuvent être joués qu'au début d'un tour, avant que l'on révèle les cartes *Action*. Un joueur qui joue un document rouge après la révélation des cartes *Action* doit le reprendre en main. Les documents avec un sceau jaune peuvent être joués n'importe quand.

On peut jouer plusieurs documents dans le même tour, mais un joueur ne peut pas jouer plusieurs fois le même document dans ce tour. Les documents joués sont mis de côté. Quand la pile de documents dans la case 1 est épuisée, on reprend les documents utilisés pour les mélanger afin de former une nouvelle pile sur cette case.

Fin du jeu

Dès que toutes les actions ont été exécutées, un nouveau tour commence. On continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur a complété son château avec 4 murs et 4 tours sur son site de construction à la fin d'un tour. Ce joueur a gagné et le jeu est terminé. Si plusieurs joueurs finissent leur château dans le même tour, celui qui a le plus de ducats a gagné.

Traduction :
JEUX EN BOITE
la revue des jeux de société
Tel/fax : 02 35 33 88 28

Mise en page :
mattintheweb@club-internet.fr

CARTES ROUGES

Veto (2) – vous pouvez fermer une case du plateau pour ce tour sauf la case 4 (chevalier noir). On peut toujours utiliser les documents qui se réfèrent aux cases fermées. On ne peut plus faire l'action d'une case fermée pour ce tour.

Raubritter (chevalier voleur) (3) – prenez un mur ou une tour du château d'un autre joueur. La pièce dérobée retourne dans la réserve.

Verborgene Schaetze (trésor caché) (4) – on a trouvé un trésor. Tirez 5 pièces du sac.

Mauer oder Turm (mur ou tour) (3) – prenez un mur ou une tour de leur case respective gratuitement. Si vous prenez un mur, la case 2 est fermée. Si vous prenez une tour, c'est la case 3 qui est fermée. On ne peut plus rien acheter d'une case fermée pour ce tour.

Steuerhinterziehung (déduction d'impôts) (1) – le receveur des impôts n'est pas vigilant. Prenez toutes les pièces d'argent de la case 5.

Schmuggler (contrebandier) (1) - le douanier n'est pas vigilant. Prenez toutes les pièces d'argent de la case 6.

CARTES JAUNES

Gluecksritter (chevalier de la chance) (2) – si vous êtes attaqué par le document Raubritter, vous pouvez jouer cette carte pour l'annuler.

Geschenke (cadeau) (2) – donnez à un autre joueur autant de vos pièces que vous le désirez. On peut jouer ce document au moment où l'on doit perdre des pièces si on en a 8 ou plus.

Duell-Sieg (victoire au duel) (3) – si vous êtes dans un duel (quand vous et un autre joueur avez joué le chevalier noir), vous le gagnez avec ce document. Si votre adversaire joue aussi ce document, le duel retourne au lancer de dés.

Freibrief (autorisation) (4) – le possesseur de ce document récupère son chevalier du donjon gratuitement.

CARTES ROUGES

Veto (2) – vous pouvez fermer une case du plateau pour ce tour sauf la case 4 (chevalier noir). On peut toujours utiliser les documents qui se réfèrent aux cases fermées. On ne peut plus faire l'action d'une case fermée pour ce tour.

Raubritter (chevalier voleur) (3) – prenez un mur ou une tour du château d'un autre joueur. La pièce dérobée retourne dans la réserve.

Verborgene Schaetze (trésor caché) (4) – on a trouvé un trésor. Tirez 5 pièces du sac.

Mauer oder Turm (mur ou tour) (3) – prenez un mur ou une tour de leur case respective gratuitement. Si vous prenez un mur, la case 2 est fermée. Si vous prenez une tour, c'est la case 3 qui est fermée. On ne peut plus rien acheter d'une case fermée pour ce tour.

Steuerhinterziehung (déduction d'impôts) (1) – le receveur des impôts n'est pas vigilant. Prenez toutes les pièces d'argent de la case 5.

Schmuggler (contrebandier) (1) - le douanier n'est pas vigilant. Prenez toutes les pièces d'argent de la case 6.

CARTES JAUNES

Gluecksritter (chevalier de la chance) (2) – si vous êtes attaqué par le document Raubritter, vous pouvez jouer cette carte pour l'annuler.

Geschenke (cadeau) (2) – donnez à un autre joueur autant de vos pièces que vous le désirez. On peut jouer ce document au moment où l'on doit perdre des pièces si on en a 8 ou plus.

Duell-Sieg (victoire au duel) (3) – si vous êtes dans un duel (quand vous et un autre joueur avez joué le chevalier noir), vous le gagnez avec ce document. Si votre adversaire joue aussi ce document, le duel retourne au lancer de dés.

Freibrief (autorisation) (4) – le possesseur de ce document récupère son chevalier du donjon gratuitement.

CARTES ROUGES

Veto (2) – vous pouvez fermer une case du plateau pour ce tour sauf la case 4 (chevalier noir). On peut toujours utiliser les documents qui se réfèrent aux cases fermées. On ne peut plus faire l'action d'une case fermée pour ce tour.

Raubritter (chevalier voleur) (3) – prenez un mur ou une tour du château d'un autre joueur. La pièce dérobée retourne dans la réserve.

Verborgene Schaetze (trésor caché) (4) – on a trouvé un trésor. Tirez 5 pièces du sac.

Mauer oder Turm (mur ou tour) (3) – prenez un mur ou une tour de leur case respective gratuitement. Si vous prenez un mur, la case 2 est fermée. Si vous prenez une tour, c'est la case 3 qui est fermée. On ne peut plus rien acheter d'une case fermée pour ce tour.

Steuerhinterziehung (déduction d'impôts) (1) – le receveur des impôts n'est pas vigilant. Prenez toutes les pièces d'argent de la case 5.

Schmuggler (contrebandier) (1) - le douanier n'est pas vigilant. Prenez toutes les pièces d'argent de la case 6.

CARTES JAUNES

Gluecksritter (chevalier de la chance) (2) – si vous êtes attaqué par le document Raubritter, vous pouvez jouer cette carte pour l'annuler.

Geschenke (cadeau) (2) – donnez à un autre joueur autant de vos pièces que vous le désirez. On peut jouer ce document au moment où l'on doit perdre des pièces si on en a 8 ou plus.

Duell-Sieg (victoire au duel) (3) – si vous êtes dans un duel (quand vous et un autre joueur avez joué le chevalier noir), vous le gagnez avec ce document. Si votre adversaire joue aussi ce document, le duel retourne au lancer de dés.

Freibrief (autorisation) (4) – le possesseur de ce document récupère son chevalier du donjon gratuitement.

CARTES ROUGES

Veto (2) – vous pouvez fermer une case du plateau pour ce tour sauf la case 4 (chevalier noir). On peut toujours utiliser les documents qui se réfèrent aux cases fermées. On ne peut plus faire l'action d'une case fermée pour ce tour.

Raubritter (chevalier voleur) (3) – prenez un mur ou une tour du château d'un autre joueur. La pièce dérobée retourne dans la réserve.

Verborgene Schaetze (trésor caché) (4) – on a trouvé un trésor. Tirez 5 pièces du sac.

Mauer oder Turm (mur ou tour) (3) – prenez un mur ou une tour de leur case respective gratuitement. Si vous prenez un mur, la case 2 est fermée. Si vous prenez une tour, c'est la case 3 qui est fermée. On ne peut plus rien acheter d'une case fermée pour ce tour.

Steuerhinterziehung (déduction d'impôts) (1) – le receveur des impôts n'est pas vigilant. Prenez toutes les pièces d'argent de la case 5.

Schmuggler (contrebandier) (1) - le douanier n'est pas vigilant. Prenez toutes les pièces d'argent de la case 6.

CARTES JAUNES

Gluecksritter (chevalier de la chance) (2) – si vous êtes attaqué par le document Raubritter, vous pouvez jouer cette carte pour l'annuler.

Geschenke (cadeau) (2) – donnez à un autre joueur autant de vos pièces que vous le désirez. On peut jouer ce document au moment où l'on doit perdre des pièces si on en a 8 ou plus.

Duell-Sieg (victoire au duel) (3) – si vous êtes dans un duel (quand vous et un autre joueur avez joué le chevalier noir), vous le gagnez avec ce document. Si votre adversaire joue aussi ce document, le duel retourne au lancer de dés.

Freibrief (autorisation) (4) – le possesseur de ce document récupère son chevalier du donjon gratuitement.

CARTES ROUGES

Veto (2) – vous pouvez fermer une case du plateau pour ce tour sauf la case 4 (chevalier noir). On peut toujours utiliser les documents qui se réfèrent aux cases fermées. On ne peut plus faire l'action d'une case fermée pour ce tour.

Raubritter (chevalier voleur) (3) – prenez un mur ou une tour du château d'un autre joueur. La pièce dérobée retourne dans la réserve.

Verborgene Schaetze (trésor caché) (4) – on a trouvé un trésor. Tirez 5 pièces du sac.

Mauer oder Turm (mur ou tour) (3) – prenez un mur ou une tour de leur case respective gratuitement. Si vous prenez un mur, la case 2 est fermée. Si vous prenez une tour, c'est la case 3 qui est fermée. On ne peut plus rien acheter d'une case fermée pour ce tour.

Steuerhinterziehung (déduction d'impôts) (1) – le receveur des impôts n'est pas vigilant. Prenez toutes les pièces d'argent de la case 5.

Schmuggler (contrebandier) (1) - le douanier n'est pas vigilant. Prenez toutes les pièces d'argent de la case 6.

CARTES JAUNES

Gluecksritter (chevalier de la chance) (2) – si vous êtes attaqué par le document Raubritter, vous pouvez jouer cette carte pour l'annuler.

Geschenke (cadeau) (2) – donnez à un autre joueur autant de vos pièces que vous le désirez. On peut jouer ce document au moment où l'on doit perdre des pièces si on en a 8 ou plus.

Duell-Sieg (victoire au duel) (3) – si vous êtes dans un duel (quand vous et un autre joueur avez joué le chevalier noir), vous le gagnez avec ce document. Si votre adversaire joue aussi ce document, le duel retourne au lancer de dés.

Freibrief (autorisation) (4) – le possesseur de ce document récupère son chevalier du donjon gratuitement.

CARTES ROUGES

Veto (2) – vous pouvez fermer une case du plateau pour ce tour sauf la case 4 (chevalier noir). On peut toujours utiliser les documents qui se réfèrent aux cases fermées. On ne peut plus faire l'action d'une case fermée pour ce tour.

Raubritter (chevalier voleur) (3) – prenez un mur ou une tour du château d'un autre joueur. La pièce dérobée retourne dans la réserve.

Verborgene Schaetze (trésor caché) (4) – on a trouvé un trésor. Tirez 5 pièces du sac.

Mauer oder Turm (mur ou tour) (3) – prenez un mur ou une tour de leur case respective gratuitement. Si vous prenez un mur, la case 2 est fermée. Si vous prenez une tour, c'est la case 3 qui est fermée. On ne peut plus rien acheter d'une case fermée pour ce tour.

Steuerhinterziehung (déduction d'impôts) (1) – le receveur des impôts n'est pas vigilant. Prenez toutes les pièces d'argent de la case 5.

Schmuggler (contrebandier) (1) - le douanier n'est pas vigilant. Prenez toutes les pièces d'argent de la case 6.

CARTES JAUNES

Gluecksritter (chevalier de la chance) (2) – si vous êtes attaqué par le document Raubritter, vous pouvez jouer cette carte pour l'annuler.

Geschenke (cadeau) (2) – donnez à un autre joueur autant de vos pièces que vous le désirez. On peut jouer ce document au moment où l'on doit perdre des pièces si on en a 8 ou plus.

Duell-Sieg (victoire au duel) (3) – si vous êtes dans un duel (quand vous et un autre joueur avez joué le chevalier noir), vous le gagnez avec ce document. Si votre adversaire joue aussi ce document, le duel retourne au lancer de dés.

Freibrief (autorisation) (4) – le possesseur de ce document récupère son chevalier du donjon gratuitement.