

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



IVANHOE

Un jeu de Francis Pacherie

Règle originale

Installation du jeu.

Posez les cinq châteaux au milieu de la table.

Chaque joueur choisit une des six fiches « seigneur » et la pose devant lui.

Chaque joueur prend les cinq pions « blason » correspondant à son seigneur et les pose sur sa fiche.

Mélangez les cartes « soldats » et distribuez-en deux à chaque joueur.

Les cartes restantes constituent la pioche.

Désignez le joueur qui commencera le premier tour de jeu.

Objectif.

Le gagnant sera le joueur qui obtiendra le plus de points de victoire à la fin de la partie. Chaque château rapporte au joueur qui le contrôle les points de victoire inscrits sur la fiche de ce château (5, 6, 7, 7 et 10 points).

Tour de jeu.

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le tour de jeu d'un joueur se déroule en trois étapes :

- 1) pioche de deux cartes,
- 2) échange d'une carte,
- 3) attaque d'un château.

Étape 1 : pioche de deux cartes

Le joueur doit prendre les deux premières cartes de la pioche et les poser faces visibles sur la table.

Étape 2 : échange d'une carte

Le joueur choisit l'une des deux cartes qu'il vient de poser sur la table et l'ajoute à sa main. Ensuite le joueur tente d'échanger la carte restante avec un des autres joueurs. Si cet échange est réalisé, alors le joueur ajoute à sa main la carte qu'il a obtenu en échange. Si personne ne veut échanger cette carte ou si le joueur ne veut pas l'échanger, alors la carte qui reste sur la table est perdue et est défaussée jusqu'à la fin de la partie.

Étape 3 : attaque

Le joueur peut, s'il le souhaite, attaquer un château et un seul durant son tour. Pour cela, il doit avoir en main une armée d'un ou plusieurs soldats ayant tous un point commun. Des soldats ont un point commun s'ils sont du même type (fantassins, archers, arbalétriers, cavaliers) ou s'ils portent le même blason (il y a quatre blasons différents). L'armée attaquante doit être composée d'un nombre de cartes soldats *supérieur* à celui de l'armée qui défend le château. L'armée qui défend un château est composée des cartes soldats qui ont été posées à côté de château en cours de jeu. Au début de la partie, les châteaux ne sont défendus par aucune armée, par conséquent toute armée composée d'au moins seule carte soldat suffit pour les attaquer.

Pour attaquer, le joueur pose ses cartes soldats à côté du château convoité et récupère dans sa main toutes les cartes soldats qui défendaient éventuellement la place. Ensuite, le joueur peut, s'il le désire, faire avancer *tous* les blasons de ce château d'une case en direction de l'oubliette. Enfin, le joueur peut, s'il le souhaite, prendre un de ses blasons provenant de sa réserve et le poser sur la première case du château (case 1), si celle-ci est inoccupée.

Un château est contrôlé par le joueur qui possède qui possède un blason sur la case marquée du chiffre le plus grand, sans tenir compte des cases inoccupées. Autrement dit, le joueur qui contrôle le château est celui dont le blason est le plus avancé sur le chemin menant à l'oubliette.

Un joueur peut, s'il le souhaite, attaquer un château contenant déjà un ou plusieurs blasons.

Après ces trois étapes, le joueur a terminé son tour, et c'est au joueur assis à sa gauche de commencer le sien.

Précisions complémentaires

- 1) Les cartes Ivanhoe et Locksley : ces cartes peuvent faire partie de n'importe quelle armée.
- 2) Les oubliettes : un pion blason qui arrive sur la case « oubliette » d'un château est aussitôt récupéré par le joueur qui a provoqué son déplacement sur ladite case. Ce joueur conserve ce blason comme prisonnier et peut à tout moment de la partie l'échanger avec un autre joueur contre une ou plusieurs cartes ou contre un autre blason prisonnier.

Fin du jeu

Quand il ne reste plus de cartes à piocher, la partie continue. Elle ne s'arrête que lorsque tous les joueurs ont passé leur tour, soit parce qu'ils ne peuvent plus attaquer, soit parce qu'il ne veulent plus.

Chaque joueur totalise alors les points indiqués sur le ou les châteaux qu'il contrôle. Rappelons qu'un château est contrôlé par le joueur qui possède un blason sur la case marquée du chiffre le plus grand, sans tenir compte des cases inoccupées. Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne la partie.