

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



Le MESSAGER DU TSAR

Qui a remis la dépêche ?
Par Christiane Knepel et Antje Graf

Informations en ligne sur [http:// www.winningmoves.de](http://www.winningmoves.de)

Principe du jeu

Il faut apporter au plus vite au tsar une dépêche en provenance de la province la plus éloignée de son royaume. Les gouverneurs de cette province envoient leurs messagers au palais, pour s'assurer la bienveillance du Tsar.

Les joueurs envoient plusieurs messagers pour ce long voyage, mais un seul atteindra le palais. Le pénible voyage traverse les provinces étendues de la Russie et passe par quatre villages, dans lesquels les messagers doivent obligatoirement s'arrêter pour passer la nuit dans une auberge. Ils doivent repartir le plus tôt possible, mais les autres ne dorment pas non plus. Et celui qui partira trop tard restera sur le carreau.

Contenu

1 plateau de jeu

60 messagers (3 cosaques, 3 officiers, 3 dames et 3 diplomates par joueur)

6 enseignes(« 3AKPULTO » qui veut dire fermé en russe)

5 Dépêches

30 pièces de monnaie russe (roubles) (9 « njet », 3 blanches *, 9 x 1 , 6 x 2 , 3 x 3)

1 règle du jeu



Messagers



Messagers



Panneau « fermé »



Dépêches



Auberge



Roubles

Palais avec gardiens

Province verdoyante

Montagnes

Forêts

Région des Marais

Village



Plateau

* Ces pièces servent aussi de en remplacement de celles perdues

Préparation du jeu

Mélangez les trente pièces de monnaie russe et placez-les face cachée sur le palais du tsar aux emplacements indiqués.

En fonction du nombre de joueurs, certaines auberges sont couvertes par le panneau « fermé » et ne sont pas disponibles :

2 joueurs : Kosaken-Klub, Datscha –Domizil ;Nikolaj ; Katharina ; Masl Hof, Roman Hof

3 joueurs : Datscha –Domizil ; ;Nikolaj ; Katharina ; Masl Hof

4 joueurs : Datscha –Domizil ; Roman Hof

5 joueurs : aucune

Tirez au sort pour savoir qui commence.

Chaque joueur :

- . reçoit 12 messagers d'une même couleur, les mélange et les empile face cachée devant lui,
- . prend le messenger qui se trouve au-dessus de sa pile et le place avec sa dépêche sur une auberge ouverte dans le village le plus en bas du plateau à la place qui lui correspond (voir à droite)
- . retourne un autre messenger , le pose à côté de sa pile et constitue ainsi sa « pioche face visible ».

Scénario possible de situation de départ si l'on joue à 4



Les 4 types de Messagers

Il y a quatre types de messagers. Ils occupent toujours la même chambre dans toutes les auberges : l'officier en haut à gauche, le cosaque en haut à droite, le diplomate en bas à droite et la dame en bas à gauche



But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à apporter sa dépêche au palais du tsar. Les messagers démarrent par l'auberge ouverte située dans le village le plus bas et font route de province en province jusqu'au palais.

Démarrage

Le premier joueur choisi commence. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque tour, on doit choisir l'une des trois actions suivantes :

- Placer un messenger dans une auberge
- Transmettre la dépêche à un autre de ses messagers
- Se mettre en route vers l'auberge suivante

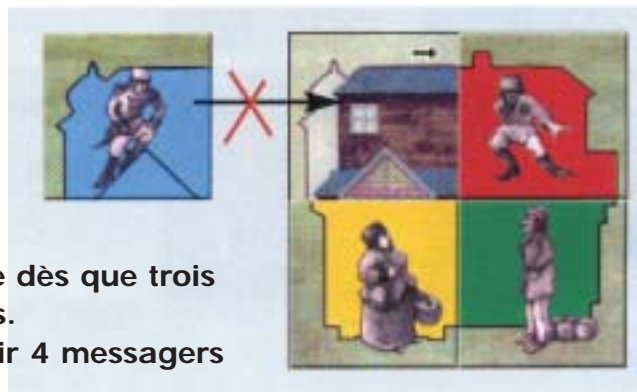
Il y a une exception à cette règle : Dès qu'un joueur atteint le palais, il démarre l'action « jeu des roubles » (cf dernière page de la règle).

a) Placer un messenger

Pour placer l'un de vos messagers dans une auberge du village du bas (région des marais), choisissez ou bien un messenger dans votre « pioche face visible », ou bien dans votre pile. Si un joueur ne peut pas placer le messenger qu'il a tiré de sa pile parce que les places possibles sont occupées (l'auberge est déjà pleine, cf illustration à droite), il le met dans sa « pioche face visible »..

Si à la fin de votre tour, votre « pioche face visible » est vide, prenez le messenger du dessus de votre pile pour la reconstituer.

Situation rare : Si la pile d'un joueur est terminée, dans la mesure où il y a encore des couleurs inutilisées, il peut continuer à jouer en constituant une nouvelle pile avec les 12 messagers supplémentaires d'une couleur inutilisée.



« Auberge complète »
Une auberge est complète dès que trois messagers y sont installés.
Il ne peut donc pas y avoir 4 messagers par auberge.

b) Transmettre la dépêche

Le joueur transmet sa dépêche à l'intérieur d'un même village de l'un à l'autre de ses messagers. Il peut bien entendu passer d'une auberge à l'autre.

?! Comment se diriger ? : pour profiter tactiquement d'une position de sortie plus favorable que celle d'un autre messenger



Le Diplomate qui séjourne à l'auberge Olga se hâte de remettre la dépêche à son collègue l'Officier se reposant à Natatscha.

C) Se mettre en route vers l'auberge suivante

Les messagers font route des pays des marais vers les pays montagneux puis vers la province verdoyante et enfin jusqu'au palais, de la façon suivante :

Les joueurs ne peuvent annoncer le départ d'un au moins de leurs messagers qu'à partir d'une auberge « pleine » (avec 3 messagers) ; mais seulement deux des trois messagers peuvent continuer ainsi leur chemin : Le messager désigné par la flèche visible sur l'auberge et son voisin. Le troisième reste à sa place. Le joueur à qui c'est le tour décide lequel des deux messagers sort en premier, de même qu'il choisit les deux auberges du prochain village dans lesquelles ils doivent se rendre (un des messagers est obligatoirement le sien, mais l'autre messager est souvent celui d'un autre joueur).

?! Pourquoi l'ordre dans lequel on joue est-il important ? Pour que l'on puisse éventuellement traverser en premier (voir illustration à droite).

Il doit envoyer les deux messagers vers deux auberges différentes du village voisin. Si un des messagers déplacés porte la dépêche, il l'emporte avec lui.

La flèche visible du **Baikal-Bar** désigne le **Cosaque**, à côté de lui se trouve le **Diplomate (avec la dépêche)**. Ces deux-là sortent, tandis que la **Dame** doit rester à sa place.

Le **Cosaque** se retrouve alors à **Vladimir**.

Le **Diplomate** se retrouve avec sa **dépêche** à **Iwan**.



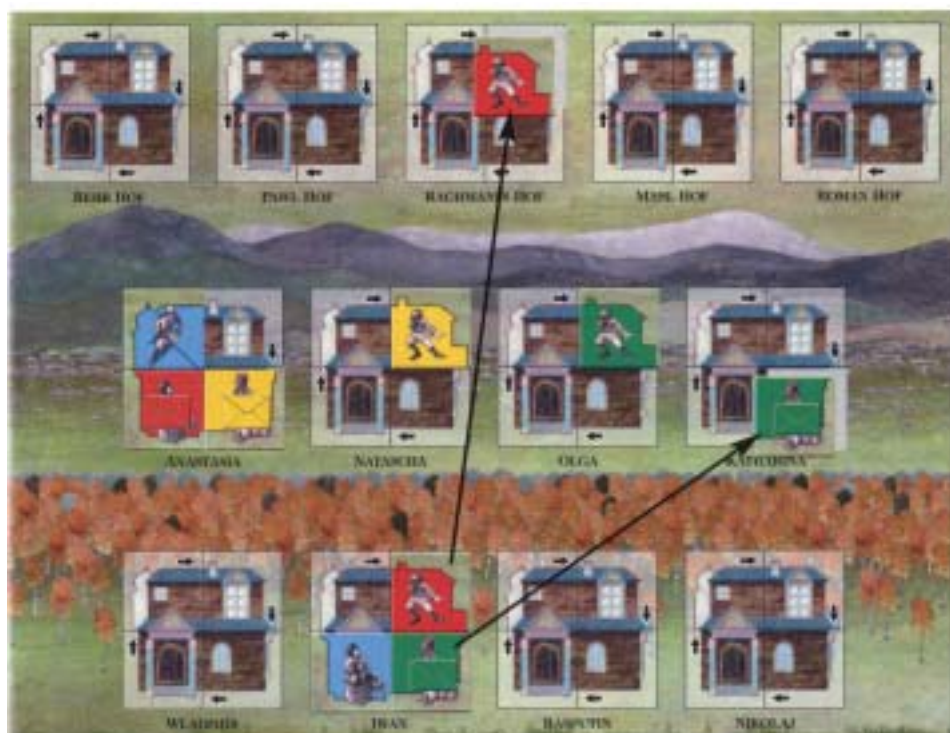
Traverser (passer au-delà d'un village)

Lorsqu'un messager atteint un village dans lequel les places autorisées sont déjà occupées dans toutes les auberges, il passe directement à la province suivante et se positionne dans l'une de ses auberges.

- . Ceci peut être le cas quand la place qui lui est destinée dans l'auberge est déjà prise et/ou
- . Les auberges sont toutes pleines et/ou
- . Une fois le premier messager placé dans une auberge, le deuxième ne peut alors plus y entrer.

Dans le cas où, dans la province suivante, les places autorisées sont à nouveau déjà occupées, le messager franchit alors un autre village et ainsi de suite.

Attention : Seuls les messagers qui vont d'un village à l'autre peuvent en sauter un. Un messager qui doit entrer en jeu dans une auberge du premier village (région marécageuse), mais ne trouve pas de place, doit attendre.



C'est au tour du joueur qui a les **rouges** de jouer et il annonce son départ d'Iwan. Il décide de laisser partir le **Diplomate** en premier et le place avec sa **dépêche** à Katharina .

A présent, le **cosaque** ne trouve plus de place dans aucune des auberges de cette province. Anastasia affiche complet, il ne peut pas rentrer à Katharina parce qu'il n'a pas le droit de rentrer dans la même auberge que celle du **Diplomate** qu'il vient de placer.

Afin que le joueur laisse partir les deux messagers dans l'ordre choisi, son **Cosaque** traverse un village .

Il faut lire les règles qui suivent une fois qu'un messager arrive en premier au palais

Dernière étape

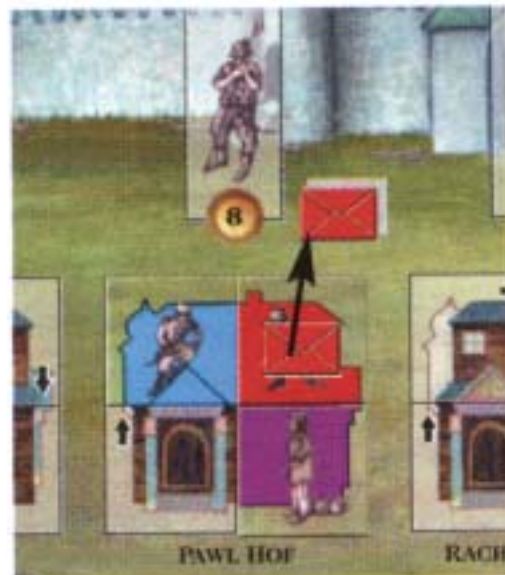
Les messagers qui partent du village le plus haut (dans la province verdoyante) vers le palais, ont accompli leur mission. On les met sous la pile du joueur concerné. Le troisième messager reste à sa place comme d'habitude.

Les dépêches emportées sont remises au gardien qui se trouve au-dessus de l'auberge où l'on séjourne. Plusieurs dépêches peuvent être remises à un même gardien.

Les messagers qui traversent un village pour arriver directement au palais sont également remis sous la pile du joueur. Dans ce cas-là, les dépêches emportées sont remises au gardien portant le numéro 10.

Attention : Dès lors que le joueur dont s'est le tour a remis sa dépêche à un gardien, il peut, pendant le même tour, entreprendre une autre action appelée « Jouer des roubles » (voir à droite). Lors des tours suivants, le joueur ne peut alors plus que « Jouer des roubles ».

C'est au tour du joueur qui a les **rouges** ; il annonce son départ de Pawl Hof. **L'officier** et le **Cosaque** sont placés sous la pile du joueur concerné. Le **Cosaque** commence bien sûr par remettre sa **dépêche** au gardien et le joueur qui a les **rouges** démarre le jeu des roubles.



Jeu des roubles

Seul celui qui a remis sa dépêche à un gardien peut (et doit) jouer au roubles (ce qui signifie convaincre le gardien).

Le gardien n'accorde en effet l'accès au palais que lorsqu'il obtient la somme indiquée en roubles (6, 8 ou 10 selon le gardien).

Le joueur retourne une ou plusieurs pièces une par une sans les prendre. Tant qu'il retourne des pièces de 0, 1, 2 ou 3 roubles, il peut décider de s'arrêter, ramasser alors les pièces retournées et terminer ainsi son tour. Mais, dès qu'il tombe sur une fausse pièce (« njet »), son tour se termine immédiatement et toutes les pièces retournées sont alors retirées définitivement de la partie.

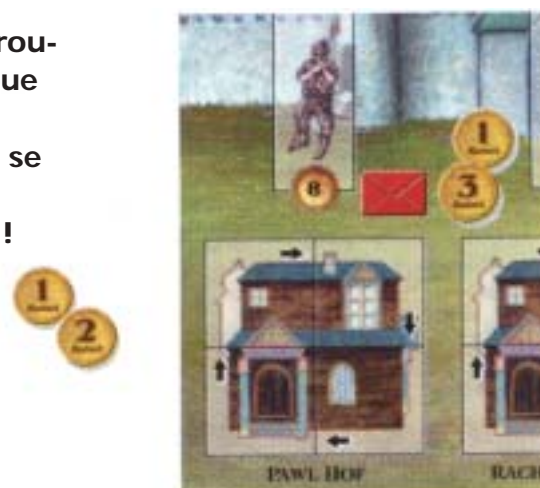
Si un joueur termine son tour sans avoir tiré de pièce de fausse pièce « Njet », il prend donc les pièces qu'il a retournées et les pose devant lui face visible .

Les pièces en question lui sont définitivement attribuées ; il ne pourra pas les perdre lors des prochains tours.

Le joueur qui a les rouges s'est assuré la somme de 3 roubles lors des tours précédents et a lors du tour qu'il joue maintenant ramassé 4 roubles .

Il ne lui manque plus qu'un rouble pour gagner. Doit-il se risquer à retourner encore une pièce ?

Si c'est une pièce « njet », il perd à nouveau 4 roubles !



Fin

Dès qu'un joueur a rassemblé la somme exigée de roubles, il remet la dépêche au tsar et gagne ainsi la partie . Il remporte alors le titre de « messager du tsar ».

Dans le cas où toutes les pièces ont été tirées, avant qu'un joueur ne soit en mesure de rassembler la somme exigée en roubles, celui qui gagne est celui qui a commencé en premier à jouer aux roubles.

Kurier des Zaren - Courrier du Tsar

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 10 ans.

Durée: 20 - 40 minutes.

Publié par Winning Moves.

Un jeu de Christiane Knepel et Antje Graf.

Traduction des règles en anglais par Nik Luker, avec le secours d'un gros dictionnaire d'allemand et d'un poisson.

Traduction en français de la traduction anglaise par PL.

Note du traducteur (Nik Luker) : ceci n'est pas une traduction mot à mot des règles allemandes, dans la mesure où j'en'ai paraphrasé et condensé certains passages. J'ai cependant suivi le format de la règle originale et renvoyé aux illustrations qui y figurent. Par ailleurs, je ne suis pas germanophone, de sorte qu'il se peut que j'aie commis une ou deux erreurs que le lecteur voudra bien me pardonner. À lui d'améliorer et de corriger le texte si nécessaire !

L'argument.

Un message en provenance de plusieurs provinces éloignées de l'empire doit être porté le plus tôt possible au tsar. Les gouverneurs desdites provinces dépêchent sur-le-champ des courriers au palais dans l'espoir d'être les premiers à informer le souverain et de gagner ainsi sa faveur.

Les joueurs expédient plusieurs émissaires pour ce long voyage, car la mission serait bien difficile à accomplir seul. La route semée d'embûches traverse les vastes étendues de la Russie profonde, et traverse 4 bourgades où les courriers doivent passer une nuit dans l'un des relais de poste. Ils doivent décider s'ils en repartiront le plus tôt possible, ou bien s'ils y demeureront un moment, le temps d'augmenter le pécule dont ils auront besoin. Les autres ne dorment pas non plus, cependant, et qui repartira trop tard risque de se faire distancer.

Matériel.

1 tablier de jeu

60 courriers (3 x 4 types différents en 5 couleurs)

6 écriteaux ("Fermé" en russe)

5 messages

30 jetons Roubles (9 x Njet, 9 x 1, 6 x 2, 3 x 3 et 3 pièces vierges)

1 livret de règles

Préparation.

Détacher et mettre à part les trois pièces vierges. Placer les autres, face cachées, sur le palais. Selon le nombre de joueurs, les auberges suivantes seront recouvertes d'un écriteau "fermé" et ne joueront aucun rôle dans le jeu.

- à 2 joueurs : Kosaken-Klub; Datscha-Domizil; Nikolaj; Katharina; Masl Hof; Roman Hof ;
- à 3 joueurs : Datscha-Domizil; Nikolaj; Katharina; Roman Hof ;
- à 4 joueurs : Datscha-Domizil; Roman Hof ;
- à 5 joueurs : Aucune.

Le plus jeune joueur commence. Chaque joueur reçoit 12 courriers de la couleur de son choix, les mélange soigneusement et les empile faces cachées, devant lui.

Il prend ensuite le courrier du dessus de la pile et le place, avec son message, dans la chambre appropriée d'une des relais du village situé le plus bas. (Voir illustration de la règle.)

Il retourne alors le courrier suivant et le place face découverte à côté de sa pile de réserve, amorçant ainsi sa défausse.

Les illustrations de la règle montrent un exemple de position de départ pour 4 joueurs et quatre types de courriers.

*Il y a quatre type de courriers différents. Chacun **doit**, dans **chaque** relais, occuper toujours la même chambre.*

*L'Officier celle du haut à gauche. Le Cosaque celle du haut à droite. Le Diplomate celle du bas à droite. La Dame celle du bas à gauche. Ils ne peuvent **jamais** occuper une autre chambre.*

But du jeu.

L'objectif est d'être le premier courrier à porter le message au palais du tsar, avec la somme d'argent nécessaire pour soudoyer le garde et ainsi s'introduire auprès du souverain. Tous les courriers partent du village le plus bas, puis voyagent de paysage en paysage et de village en village jusqu'à la résidence impériale.

Déroulement du jeu.

Le premier joueur commence, puis les autres jouent à tour de rôle dans le sens horaire.

À son tour, le joueur effectue **une** des **trois** actions suivantes :

- a) faire entrer un courrier en jeu **ou bien**
- b) passer le message à un autre courrier **ou bien**

c) partir pour le village suivant.

a) entrée en jeu d'un courrier

Un joueur peut faire entrer en jeu un de ses courriers, en le plaçant **dans une auberge du village du bas, dans la chambre correspondant à son type.**

Ledit courrier peut provenir soit de sa défausse, soit du sommet de sa pioche. Si le joueur ne peut placer le courrier en un de ces lieux, parce que toutes les auberges sont complètes, ou que toutes les chambres appropriées sont occupées (voir les illustrations de la règle et le paragraphe *Auberges complètes*), il le rejette dans sa défausse. Son tour est alors terminé. S'il n'a aucun courrier dans sa défausse, il pioche celui du dessus de sa pile de réserve et le place, face découverte, dans sa défausse.

Il peut arriver, en de rares occasions, que le joueur ait épuisé sa pile de réserve. Dans ce cas, aussi longtemps qu'il reste des lots de cartes de couleurs inutilisées, il peut jouer en utilisant une seconde couleur.

Il est à noter que les courriers, qu'ils soient piochés dans la pile de réserve ou dans la défausse, ne peuvent être introduits que dans le **village du bas**, jamais dans aucun autre.

*Auberges complètes : Une auberge abritant 3 courriers (quelles que soient leurs couleurs) est réputée complète et ne peut **en aucun cas** accepter d'en loger un quatrième (voir l'illustration de la règle)*

b) remise du message.

Un joueur peut faire passer son message de l'un à l'autre de ses courriers, **mais seulement à l'intérieur d'un même village.** Le message peut cependant transiter d'une auberge à une autre.

Pourquoi faire ? Pour user de la position d'un autre courrier, tactiquement plus favorable.

Exemple : Sur l'illustration de la règle, Vert peut faire passer son message du Diplomate logé chez Olga à l'Officier descendu chez Natascha (même village, auberges différentes).

c) départ pour le village suivant

Un joueur, dès qu'une auberge est complète (autrement dit, abrite 3 courriers) et **contient au moins un des ses propres courriers**, est en droit de provoquer un départ. Cependant, seul deux des trois pensionnaires quitteront les lieux : le courrier vers lequel pointe la flèche dessinées sur le tablier, et celui qui lui est adjacent. Le troisième restera dans sa chambre, et son propriétaire recevra un jeton Rouble (voir paragraphe **Roubles**). Le joueur dont c'est le tour détermine lequel des deux courriers s'en ira le premier, et dans quelles auberges du village suivant chacun ira loger. L'ordre est important car il peut rendre possible un « Trajet direct » (voir paragraphe **Trajets directs**).

Les deux courriers **doivent** être placés dans deux auberges **différentes** au village suivant. Si l'un ou l'autre est porteur d'un message, il l'emporte avec lui..

Exemple : Sur l'illustration de la règle, la flèche du Baikal-Bar pointe sur le Cosaque rouge, dont le voisin de chambre est le Diplomate vert (porteur d'un message). Ces deux personnages sont déplacés, laissant la Dame bleue (dont le propriétaire reçoit un jeton Rouble) à l'auberge. Le Cosaque s'en va loger chez Wladimir, dans la chambre qui lui revient, tandis que le Diplomate (toujours avec le message) s'arrête chez Iwan.

Trajets directs.

Quand un courrier atteint un village dans lequel toutes les chambres autorisées pour ce type de personnage sont occupées, ou bien toutes les auberges complètes, il gagne le village suivant, et s'y loge s'il est possible.

Cette situation peut survenir notamment quand le premier courrier déplacé au moment d'un départ vient occuper la dernière chambre disponible du village suivant, de telle sorte que le second courrier ne trouve plus à s'y loger.

En outre, si toutes les chambres autorisées du village suivant sont également occupées (ou toutes les auberges complètes), le courrier accomplit un nouveau trajet direct *[Il est ainsi théoriquement possible pour un courrier de passer directement du village du bas au palais impérial - Nik.]*

Mais attention : seuls les courriers effectuant un départ peuvent prétendre à un Trajet direct. Un courrier qui devrait être placé dans le village du bas mais n'y trouverait pas de place, n'est pas en droit de passer directement au village suivant. Force lui est d'attendre qu'une place se libère dans ce premier village pour entrer en jeu.

Exemple : sur l'illustration de la règle, c'est au tour de Rouge de jouer, et il choisit d'effectuer un départ depuis chez Iwan. Il déplace le Diplomate vert (porteur d'un message) pour le loger au village suivant chez Katharina. À présent le Cosaque rouge n'a plus de chambre disponible dans ce nouveau village (Chez Anastasia est complet,

les chambres autorisées de chez Olga et Natascha sont déjà occupées et le Cosque ne peut s'installer chez Katharina puisque le Diplomate vert vient juste d'y être déplacé (voir le paragraphe Départ pour le village suivant)), aussi accomplit-il un Trajet direct jusqu'au prochain village où il trouve à se loger correctement au Rachmann Hof.

Dernier Départ.

Les courriers partant du dernier village pour gagner le palais impérial ont rempli leur mission. Ils sont placés sous la pile de réserve de leurs propriétaires respectifs. Comme la règle l'exige, le troisième courrier demeure à l'auberge et son propriétaire reçoit un jeton Rouble.

Si un des courriers arrivé au palais est porteur d'un message, celui-ci est remis au garde **situé juste au-dessus de l'auberge de dernier départ**. Si le propriétaire du message est en mesure de payer la somme indiquée sur le tablier (autrement dit de soudoyer le garde pour passer outre), il remporte immédiatement la partie. Autrement, il doit continuer à jouer jusqu'à ce qu'il dispose de la somme requise [et, probablement, puisse expédier un autre courrier au palais - Nik], le message restant aux mains du garde.

Exemple : sur l'illustration de la règle, c'est au tour de Rouge de jouer. Il choisit d'effectuer un départ depuis Pawl Hof. L'Officier et le Cosaque sont rendus à leur propriétaires respectifs. Le message de Rouge est placé sur le garde. Si Rouge peut payer dès maintenant 8 roubles, il remporte la partie. Le joueur violet recevra un jeton Rouble pour être resté à l'auberge.

Les courriers arrivant au palais au terme d'un Trajet direct sont également rendus à leurs propriétaires, mais les messages arrivant de cette manière **sont toujours placés sur le garde de valeur 10**.

Si un joueur voit son message arriver au palais grâce à l'action d'un autre joueur, et qu'il possède suffisamment de roubles pour payer le pot-de vin requis, il doit attendre son tour pour régler la somme et être déclaré gagnant.

Roubles.

À chaque opération de départ, le propriétaire du troisième courrier — celui qui reste su place, à l'auberge —, reçoit un jeton Rouble, pioché au hasard sur le palais. Ce joueur garde secrète la valeur du jeton et le pose, face cachée, devant lui. Les joueurs peuvent regarder leurs propres Roubles à n'importe quel moment, mais ne sont jamais autorisés à en révéler la valeur, sauf au moment de payer la somme requise au garde pour gagner la partie.

Si un joueur doit piocher un jeton Rouble, mais qu'il n'en reste plus un seul au palais, il est en droit d'en prendre un à n'importe lequel de ses adversaires.

Fin de la partie.

Le premier joueur à porter son message au palais et à payer la somme requise est déclaré gagnant.

Note du traducteur

Ce qui précède est une traduction de la dernière version des règles postée sur le site web de Winning Moves (<http://www.winningmoves.de>). Les règles originales de ce jeu sont légèrement différentes, et les deux versions s'écartent également de celles de Muscat, jeu à partir duquel Kurier des Zaren a été développé.

Pour être complet, les premières règles étaient pour l'essentiel les mêmes que celles-ci, avec les différences suivantes

- *Au départ d'un village, le courrier laissé en arrière à l'auberge ne vaut pas un jeton Rouble à son propriétaire.*

- *Quand un courrier parvient au palais, son propriétaire le place sous sa pile de réserve, et entreprend alors de piocher des jetons Roubles. Il peut continuer à piocher aussi longtemps qu'il veut et s'arrêter quand il le désire, auquel cas il peut conserver tous les jetons ainsi amassés. Si son courrier était porteur de message et qu'il parvienne à collecter assez de Roubles pour payer la somme requise, il gagne la partie.*

Cependant, si jamais il vient à piocher un jeton « Njet », son tour prend fin, et il perd tous les jetons accumulés durant ce tour