

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).

**ESCALE À JEUX**



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

LIBERTAS

Un jeu de Roland Siegers © 1985 Hexagames

Pour 2 à 4 joueurs

Contenu

- 50 cartes
 - 11 drapeaux numérotés de 1 à 11 en quatre couleurs
 - 4 cartes Libertas
 - 2 cartes Ocupante
- 16 chevalets jaunes en bois
- 12 marqueurs bleus en bois
- 1 plan de jeu

Préparation du jeu

Pour 4 joueurs

On joue avec **4 x 11** drapeaux, **4** cartes Libertas et **1** carte Ocupante sur les 49 cases du plan de jeu. Chaque joueur reçoit **4** chevalets et 3 marqueurs.

Pour 3 joueurs

On joue avec **4 x 11** drapeaux, **3** cartes Libertas et **2** cartes Ocupante sur les 49 cases du plan de jeu. Chaque joueur reçoit **5** chevalets et 3 marqueurs.

Pour 2 joueurs

On joue avec **4 x 6** cartes de drapeaux (de 1 à 6) et **1** carte Libertas sur les **25** cases centrales du plan de jeu (5 x 5). Chaque joueur reçoit **4** chevalets et 3 marqueurs.

Les cartes sont mélangées et placées face visible sur les cases du plan de jeu. La place des cartes ne joue aucun rôle. Chaque joueur dispose ses 3 marqueurs à côté de son tableau de marque. Le joueur le plus jeune commence, les autres suivent dans le sens horaire.

But du jeu

Le but du jeu est de gagner le plus de points en enlevant aussi habilement que possible les cartes.

Déroulement du jeu

Le premier joueur prend n'importe quelle carte de drapeau du plan de jeu (à l'exclusion d'une carte Libertas ou Ocupante) et laisse la carte visible devant lui.

Le joueur suivant prend à son tour une carte qui doit être de même couleur ou de même valeur que la première carte. Alors, le premier joueur prend sa carte qui était visible et la place sur un de ses chevalets de sorte que les adversaires ne peuvent plus en voir la face. La carte prise reste la propriété du joueur jusqu'à la fin du jeu.

Exemple : Le joueur A prend le drapeau 5 rouge. Le Joueur B peut prendre n'importe quel drapeau rouge ou n'importe quel drapeau 5.

Le troisième joueur prend un nouveau drapeau qui doit être de même valeur ou de même couleur que la deuxième carte. Les cartes sont ensuite toutes placées sur les chevalets de sorte que les autres joueurs ne puissent en voir les faces. On continue ainsi jusqu'à la fin du jeu.

Dans ce jeu, il y a deux possibilités de marquer des points :

- Pendant le jeu**, en « libérant » un carré ou une ligne.
- À la fin du jeu**, par les combinaisons possibles des cartes prises.

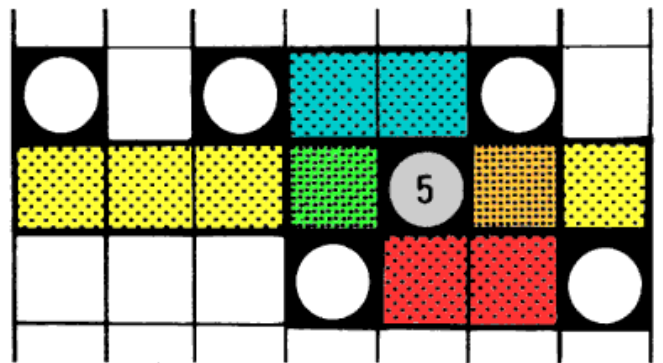
Un joueur qui réussit à prendre la dernière carte d'un carré de 4 cases ou d'une ligne de 7 cases (de 5 cases pour deux joueurs) marque une prime :

240 points par carré libéré

960 points par ligne libérée

Les diagonales ne comptent pas.

Une carte peut appartenir en même temps à un maximum de 4 carrés et de deux lignes.



Exemple : Le joueur qui prend la carte 5 gagne 2 fois 240 points pour la libération des deux carrés et une fois 960 points pour la libération de la ligne. En tout, il gagne 1 440 points.

Carte Libertas

On ne peut prendre une carte Libertas que si ce prélèvement « libère » un carré ou une ligne. On touche alors les mêmes points que pour une prise de drapeau. Le joueur suivant se réfère ensuite au dernier drapeau pris avant la carte Libertas.

Carte Ocupante

Les cartes Ocupante ne peuvent pas être enlevées. Elles peuvent seulement être **déplacées**. On peut utiliser une telle carte comme « blocus » pour empêcher par exemple le joueur suivant de gagner une prime de « libération ».

Attention : Si un joueur, à son tour de jouer, déplace une carte Ocupante, il **renonce** de fait à prendre un drapeau ou une carte Libertas !

Le joueur suivant se réfère ensuite au dernier drapeau pris avant le déplacement de la carte Ocupante.

Fin du jeu

Le jeu finit dès qu'il devient impossible de prendre une carte ou lorsqu'il n'y a plus que des cartes Ocupante sur le plan de jeu.

Le joueur avec le plus haut score est alors le vainqueur.

Valeur des combinaisons

Note : Chaque carte de drapeau ne peut servir que pour une seule combinaison.

Drapeaux de même couleur

3 drapeaux	60 points
4 drapeaux	120 points
5 drapeaux	240 points
6 drapeaux	480 points
7 drapeaux	960 points
Chaque drapeau au-delà de 7	1 000 points
3 drapeaux + 1 carte Libertas	100 points
4 drapeaux + 1 carte Libertas	200 points
5 drapeaux + 1 carte Libertas	400 points
6 drapeaux + 1 carte Libertas	800 points

Si les drapeaux d'une série de couleur sont en ordre numérique (par exemple 3 drapeaux numérotés 4, 5 et 6), **le nombre de points est doublé**.

Autres combinaisons

7 drapeaux ordonnés multicolores (par exemple 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)	200 points
Brelan (3 chiffres identiques)	480 points
Brelan + 1 carte Libertas	800 points
Carré (4 chiffres identiques)	960 points
Carte Libertas	500 points

Chaque carte Libertas rapporte 500 points et peut de plus être comptée dans une seule combinaison (3 à 6 drapeaux d'une couleur ou brelan)

Variante de jeu (pour acharnés)

Libertas se joue ici en 2 phases :

Phase 1 : Libération

Déroulement de jeu normal jusqu'à la fin du jeu.

Phase II : Occupation

Tous les joueurs placent les cartes qu'ils ont gagnées lors de la phase 1 ouvertement devant eux. Le joueur qui a fait le plus haut score commence et pose une de ses cartes de drapeaux sur une case libre du plan de jeu. Les autres joueurs suivent dans le sens horaire.

Pour la pose des cartes, le principe reste le même que lors de la phase 1. Si un joueur « occupe » la dernière case d'un carré ou d'une ligne, il perd 100 points par carré occupé et 400 points par ligne occupée. Ces points sont retirés des points qu'il avait gagnés en phase 1.

Lorsque la dernière case libre d'un carré ou d'une ligne est occupée par une carte Libertas, le joueur ne perd pas de points. Le joueur suivant se réfère au dernier drapeau joué avant la carte Libertas.

Si un joueur, à son tour de jouer, n'a aucune possibilité de jouer, il doit alors déplacer une carte Ocupante pour occuper la dernière case libre d'un carré ou d'une ligne, et le malus est doublé (respectivement 200 et 800 points). En dehors de ce cas, on ne déplace pas la carte Ocupante.

Si un joueur a posé toutes ses cartes, le jeu est terminé pour lui.

La partie est terminée lorsqu'aucun joueur ne peut plus poser de carte.

Le gagnant est celui à qui il reste le plus de points à la fin.

Note du traducteur

- Libertas est malheureusement introuvable. Heureusement, on peut y jouer avec un simple jeu de 54 cartes !
- Si vous décidez de jouer avec un jeu de cartes, je vous conseille d'utiliser un barème équivalent mais plus simple, où toutes les valeurs seront divisées par 20.

Traduction française : François Haffner - jeuxsoc.fr