

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



Ritter ohne Furcht und Tadel

CHEVALIERS SANS PEUR ET SANS REPROCHE.

Un jeu de tournoi de chevaliers pour 2 à 10 joueurs à partir de 12 ans.

Introduction

Le roi organise un grand tournoi de chevaliers dans sans château.

D'illustres chevaliers de différents royaumes y participent pour l'honneur de leur roi ou de leur reine.

Mais il y a également de gentes dames, fières que les chevaliers portent leur couleur pendant les joutes.

Ceux-ci doivent essayer de gagner le plus de prime possible pendant les 4 jours du tournoi.

Les dames doivent essayer d'accumuler plus de primes que les autres dames, des chevaliers combattant pour leur couleur.

Chaque joueur joue le rôle d'un roi ou d'une reine envoyant ses chevaliers et ses dames au tournoi.

Le but du jeu est de posséder les chevaliers et les dames qui accumulent le plus de primes à la fin du tournoi.

Pendant le tournoi, la force des chevaliers va croître et les blessures la diminueront.

Un courage mesuré et une prudence avisée sont de rigueur dans ce genre de compétition. Il ne sert à rien à un chevalier déjà affaibli de se jeter dans des combats contre de forts concurrents, car il risque de perdre ses combats les uns après les autres et de permettre aux autres chevaliers d'accumuler des primes plus facilement.

Les dames accumulant des primes grâce à leurs propres chevaliers ou grâce à des chevaliers concurrents auront un grand succès.

Elles offrent leur couleur à un chevalier de leur choix. Ces derniers doivent accepter la couleur, mais certains chevaliers ont une certaine préférence. Si plusieurs dames offrent leur couleur au même chevalier, ce chevalier peut décider éventuellement d'accepter la couleur d'une dame d'un autre joueur si cette dame correspond plus aux préférences du chevalier.

Matériel

- 10 cartes chevalier
- 10 cartes dame
- 60 pions entraînement
- 10 pions couleur dame
- 24 dés
- 50 pions en bois
- 1 règle du jeu

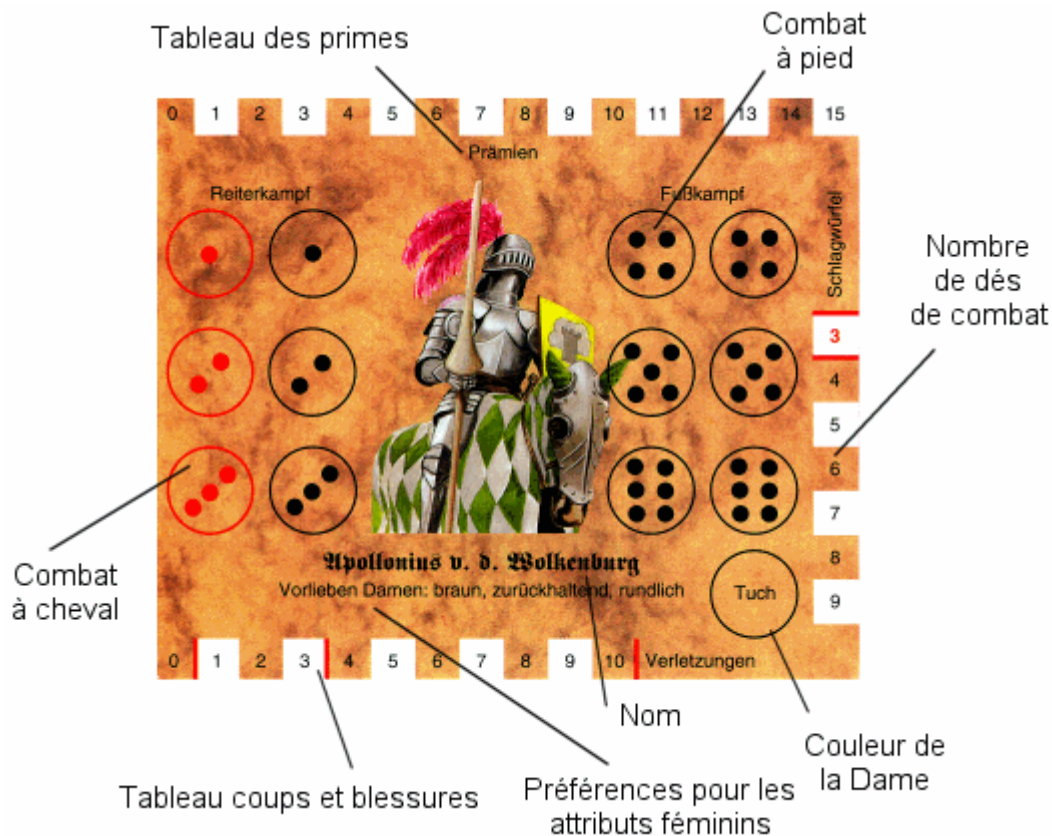
Préparation du jeu

Les cartes chevaliers et les cartes dames sont mélangées et chaque joueur en reçoit 2 de chaque. S'il y a plus de 5 joueurs, chaque joueur ne reçoit qu'une carte de chaque.

Les chevaliers et les dames restant, ne participent pas au tournoi. Chaque dame reçoit son propre pion couleur dame. Les dés sont mis de côté pour l'instant.

Les joueurs reçoivent trois pions en bois pour chaque chevalier et un pour chaque dame.

Les cartes Chevaliers



Les pions en bois sont placés sur les cartes chevaliers. La force de défense contre le coup d'un adversaire est marquée en rouge. Le nombre de dés disponibles en début de partie pour le chevalier est indiqué à droite.

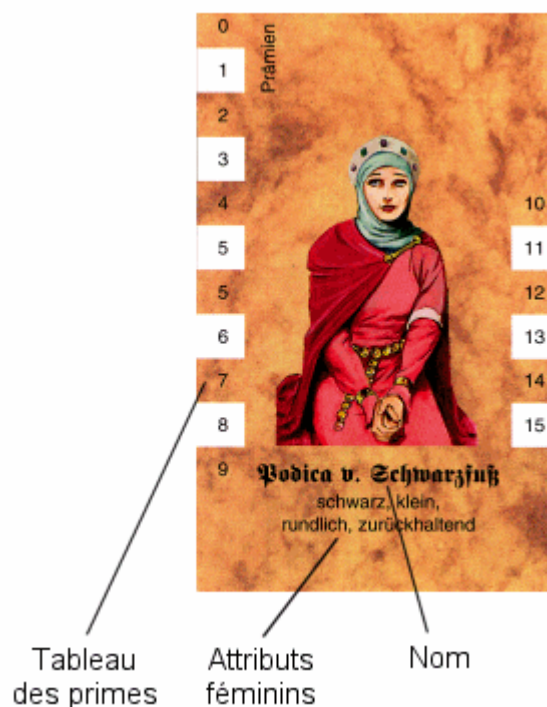
En début de partie, les caractéristiques des chevaliers sont toutes différentes quant aux forces d'attaque et de défense, mais elles n'en restent pas moins équilibrées.

Les uns sont forts en attaque (nombre de dés), et les autres plus forts en défense (plus de cases combat couvertes) et il n'est pas aussi facile de les toucher.

Les cartes Dames

Le pion en bois est placé sur la case "0" du tableau des primes.

Il est important de bien regarder les attributs de vos dames et de les comparer aux préférences des chevaliers lorsque vous offrez votre couleur à un chevalier.



Entraînement avant le premier jour du tournoi

Avant que le tournoi ne commence, chaque joueur peut entraîner chacun de ses chevaliers et renforcer ainsi leurs talents de deux points.

Voici les différentes possibilités :

- augmentation de la force d'attaque : on obtient deux dés d'attaque en plus du nombre indiqué sur la carte chevalier. Il faut déplacer le pion en bois de deux cases sur le tableau.
- augmentation de la force de défense : on peut couvrir deux cases coup en plus du nombre indiqué sur la carte chevalier, avec des pions entraînement.
- -augmentation de la force d'attaque et de la force de défense : on peut obtenir un dés d'attaque supplémentaire et couvrir une case coup supplémentaire sur la carte chevalier.

Exemple :

Voir illustration avec deux cartes chevaliers du même chevalier en page 3 des règles allemandes Apollonius v. d. Wolkenburg augmente avant le tournoi sa capacité d'attaque d'un dé en la passant à quatre, et sa capacité de défense en couvrant la deuxième case de coup "1" sur sa carte chevalier.

Le chevalier Apollonius a au début du tournoi 3 dés d'attaque et en force de défense le « 1 », « 2 » et « 3 » couverts (encadré en rouge).

Ses deux points d'entraînement peuvent aussi être utilisés comme cela :

Augmentation de la force d'attaque à 5 dés.

Force de défense : Couvrir les deuxièmes "1" et "2"

Couvrir les deuxièmes "1" et "3"

Couvrir les deuxièmes "2" et "3"

Combinaison : Augmenter sa capacité d'attaque d'un dé à 4 et couvrir une case de coup à cheval supplémentaire. Prévoyant il pourrait également couvrir une case de coup à pied.

Ainsi chaque joueur modifie avant le début du tournoi les capacités de défense et d'attaque comme expliqué plus haut.

Astuce : les chevaliers combattant à cheval, il est recommandé de modifier plutôt la force de défense à cheval en début de tournoi,

Important : Si un chevalier lance trois fois "1" lors d'une attaque et que deux "1" sont couverts sur la carte chevalier du défenseur, le troisième "1" frappe le défenseur et lui inflige une blessure. Ce dernier tombe de cheval et le marqueur en bois du tableau des blessures est déplacé d'une case.

Qui commence le tournoi ?

Les joueurs lancent tous un dé et le résultat le plus grand commence. C'est le premier joueur pour la première journée du tournoi.

Chevaliers et Dames

Chaque joueur décide lesquels de ses chevaliers participent au tournoi le premier jour. Il n'est pas obligatoire de commencer avec deux chevaliers. On peut même décider de ne pas participer du tout, mais il ne faut pas oublier, que les chevaliers n'ont que quatre jours pour obtenir des primes.

Ensuite, il faut choisir quelle dame offre ses couleurs à quel chevalier.

Le premier joueur choisit une des ses dames et met le pion "couleurs dames" de cette dame sur la carte d'un chevalier. Le chevalier doit accepter les couleurs, même s'il s'agit de la dame d'un concurrent et même si elle ne correspond pas vraiment aux préférences du chevalier (on se trouve au Moyen-Âge). Puis, le joueur à gauche du premier joueur offre un pion "couleurs dame" à un chevalier et ainsi de suite jusqu'à ce que chevalier ait reçu une couleur. Un chevalier ne peut porter les couleurs que d'une seule dame.

Si une dame veut offrir ses couleurs à un chevalier auquel une autre dame a déjà remis les siennes, il faut alors comparer les préférences de ce chevalier avec les attributs des deux dames. Si elles ont autant de concordances l'une que l'autre, c'est l'ordre des préférences du chevalier qui décide. Sur chaque carte chevaliers, les préférences sont classées par ordre de priorité. Pour l'un, la couleur des cheveux est plus importante que la taille ou le tempérament et pour l'autre, le tempérament est plus important que la couleur des cheveux.

Si deux dames ont exactement la même concordance, le chevalier doit choisir l'une d'entre elles.

La dame qui n'est pas choisie peut essayer d'offrir ses couleurs à un autre chevalier. Si les chevaliers ne participent pas tous au tournoi, il est possible que des dames ne trouvent aucun chevalier à qui faire porter leurs couleurs (oui, c'est triste, mais la vie au Moyen-Âge avait des côtés très rudes ...)

Attention : Il est possible que plus de 2 dames veuillent offrir leurs couleurs au même chevalier, surtout vers la fin du tournoi lorsqu'il y a un ou plusieurs favoris. Le choix du chevalier se déroule comme précédemment, mais avec plus de dames.

Avant que le tournoi ne commence, chaque chevalier participant doit porter les couleurs d'une dame.

Exemple :

Ilsa von Tannen offre ses couleurs à Harald Kampfzahn (concordance -> gracile). Puis, Podica von Schwarzfuss saute devant Hara/d et lui offre également ses couleurs. Elle a aussi une concordance (couleur cheveux -> noir), mais cet attribut est prioritaire par rapport à l'attribut d'Ilsa.

Harald rend ses couleurs à Ilsa, prend les couleurs de Podica et met son pion sur sa carte. Lorsque revient son tour, Ilsa doit offrir ses couleurs à un autre chevalier.

Le tournoi commence

Tous les chevaliers qui participent au premier jour du tournoi sont placés autour de la boîte.

Après que chaque chevalier ait accepté les couleurs d'une dame, le premier joueur provoque en duel le chevalier d'un autre joueur (il est impossible de provoquer en duel l'un de ses propres chevaliers). Le chevalier provoqué ne peut refuser de combattre (on est au Moyen-Âge).

Tout d'abord on règle le combat à cheval

Les deux joueurs lancent l'un après l'autre le nombre de dés indiqué sur leur carte de chevalier.

L'attaquant commence à lancer ses dés et son adversaire note les blessures éventuelles. Le pion en bois sur le tableau "blessure" est déplacé. Puis le défenseur lance à son tour ses dés. Seuls les résultats "1", "2" et "3" peuvent toucher l'ennemi pendant le combat à cheval.

Un chevalier est éliminé du tournoi à partir de 10 blessures.

Il est possible de parer des coups, à pied ou à cheval, grâce aux cases « coups » entourées de rouge ou aux marqueurs « entraînement. Chaque coup ne pouvant être paré de cette manière entraîne une blessure.

Un chevalier touché pendant le combat à cheval, tombe automatiquement de son cheval.

Si, après les deux jets de dés respectifs, l'un des deux chevaliers est tombé de son cheval et l'autre non, alors ce dernier gagne le duel.

Lui, et la dame pour lequel il a combattu, obtiennent une prime. On déplace alors les pions sur le tableau « prime » des deux cartes.

Le chevalier ayant perdu le duel ne peut plus participer au tournoi pendant cette journée. Il ne peut provoquer un autre chevalier, ni être provoqué par un autre chevalier. Sa dame ne peut plus obtenir de primes ce jour, mais pourra offrir ses couleurs à un autre chevalier un autre jour.

Si les deux chevaliers tombent de leurs chevaux, le duel continue à pied. A présent, seuls les coups obtenus "4", "5" ou "6" touchent les chevaliers. Mais on peut les parer comme à cheval par des cases « coups » entourées de rouge ou des marqueurs entraînant placé sur ces cases « coups ».

Le combat à pied continue jusqu'à ce que l'un des chevaliers se rende, subisse 10 blessures ou plus et soit éliminé pour le reste du tournoi. Le gagnant et sa dame reçoivent une prime chacun.

Exemple de combat :

Voir Illustration page 5 des règles allemandes

Le chevalier Apollonius provoque en duel Harald Kampfzahn. Pendant le premier tour de combat à cheval, Apollonius a comme résultat "1", "3", "3" et "6" : il touche Harald deux fois. Le pion est déplacé deux cases sur le tableau de blessures de Harald.

Harald lance 5 dés. Il a les résultats "1", "2", "5", "5" et "6" : Apollonius pare le "1" et le "2" et reste sur son cheval.

Harald tombe de son cheval et le combat se termine. Harald ne peut plus participer au tournoi pour le reste de la journée et Apollonius a gagné le duel. Il reçoit une prime ainsi que sa Dame - leur pion est déplacé d'une case sur leur tableau de primes.

Si les deux chevaliers étaient tombés de leurs chevaux, ils auraient continué de combattre à pied.

Remarque : Lors du combat à pied, il est recommandé de se rendre à temps afin d'éviter trop de blessures au chevalier.

Les coups encaissés par un chevalier sont notés sur son tableau de blessures. Le pion est déplacé d'autant de cases que de coups reçus par le chevalier.

Les chevaliers se fâchent.

Les chevaliers se fâchent si aucun d'eux ne touche l'autre. Ils utiliseront un dé supplémentaire au prochain tour de combat.

Ce dé supplémentaire ne peut être utilisé que pour ce tour de combat.

Le premier duel est fini

C'est au tour du joueur à gauche du premier joueur de provoquer un chevalier d'un autre joueur. Ce duel fini, c'est le joueur à sa gauche qui continue et ainsi de suite...

Tous les combats sont identiques à la procédure décrite précédemment.

Fin de la première journée - prime supplémentaire pour le "gagnant du jour"

La première journée du tournoi se termine lorsqu'il ne reste qu'un ou plusieurs chevaliers de la même équipe (appartenant au même joueur). Ces chevaliers ne peuvent se combattre. Le joueur qui a obtenu le plus de primes gagne la première journée du tournoi. Si plusieurs chevaliers ont le même nombre de prime, il n'y a pas de gagnant pour la journée.

Le chevalier gagnant de chaque journée reçoit une prime supplémentaire ainsi que sa Dame :

1 ^{ère} journée	1 point prime supplémentaire
2 ^{ème} journée	2 points prime supplémentaires
3 ^{ème} journée	3 points prime supplémentaires
4 ^{ème} journée	4 points prime supplémentaires

A la fin du tournoi le chevalier et la dame ayant le plus de primes reçoivent encore une fois 4 points de prime supplémentaire.

A la fin d'une journée tous les pions "couleurs dames" sont rendus aux joueurs. La nuit tombe sur le château.

Pendant la nuit les chevaliers se reposent: Chacun peut réduire 3 points de blessures sur son tableau.

- Les chevaliers sans points de blessure le matin suivant peuvent, comme pendant l'entraînement au début du tournoi, renforcer leurs capacités d'attaque et/ou de défense de deux points.
- Les chevaliers qui ont entre 1 et 3 points de blessures peuvent renforcer la capacité d'attaque ou de défense d'un point.
- Les chevaliers qui ont plus de 3 points de blessures ne peuvent rien renforcer. Une nouvelle journée se lève.

La procédure pour la deuxième journée du tournoi est exactement la même que pour la première.

Le joueur à gauche du premier joueur devient premier joueur.

A la fin de la deuxième journée, le gagnant de cette journée reçoit les primes supplémentaire en fonction du tableau précédent.

Un chevalier touché pendant la première journée peut décider de ne pas participer à la deuxième journée et ainsi soigner 3 point de blessures.

Pour les troisième et quatrième journées la procédure reste identique.

Remarque : En début de partie, les joueurs peuvent choisir de ne jouer qu'un, 2 ou 3 jours de tournoi pour diminuer la durée du jeu.

Qui gagne le tournoi ?

Le tournoi se termine à la fin de la dernière journée de tournoi et de la dernière remise de primes supplémentaires pour le gagnant du jour. La dame et le chevalier qui ont obtenu le plus de primes reçoivent de nouveau 4 points de primes supplémentaires.

Chaque joueur compte les primes de ses chevaliers et de ses dames. Celui qui en possède le plus grand nombre a gagné le tournoi.

Dans le cas rare où deux joueurs ont le même nombre de prime, chacun d'eux choisit un de ses chevaliers et effectue un combat final.

Le combat se règle comme un duel normal. Il se termine si l'un des deux chevaliers tombe de son cheval et l'autre non. Si tous deux tombent de leurs chevaux, le combat à pied se poursuit jusqu'à ce que l'un d'eux (en criant victoire ou à mort) ait 10 blessures ou plus (c'est un chevalier sans peur et possédant beaucoup d'honneur).

Tuyaux tactiques

Pour voir quel chevalier est le plus fort, il faut tout simplement additionner le nombre de dés d'attaque et les cases encadré en rouge ou couvert par un pion "entraînement". C'est important pour déterminer à qui offrir ses couleurs.

L'élément de hasard des dés peut être équilibré par un bon choix des adversaires et d'une utilisation intelligente des dames.

Règles optionnelles

On peut jouer plus de 4 jours de tournoi. Le nombre de primes supplémentaires augmente en conséquence.

Diminuer la force d'attaque des chevaliers: Un chevalier avec 4 au 6 points de blessure au début d'une journée doit utiliser un dé de moins comme indiqué sur sa carte chevalier. Un chevalier avec 7 au 9 point de blessure utilise 3 dés d'attaque de moins.

Si vous jouez avec des joueurs plus jeunes on peut simplifier le jeu en n'utilisant pas les dames.

Traduction Thierry Gislette

Mise en ligne par François Haffner pour les lecteurs de <http://jeuxsoc.free.fr> – octobre 2004