

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 ★★☆☆ modulaire 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



LA DEFAITE

Résumé : FRANCE 1625 tu conduis une faction qui veut gagner le pouvoir à la cour instable de LOUIS XIII. il y a des rumeurs sur l'existence d'une rébellion. Sur quels amis, quels alliés peux-tu compter ? Vas-tu soutenir le roi ? Ou peut-être la rébellion ? Il est temps de choisir. Alors, réunis tes forces et cherche tes alliés car le soulèvement est imminent. Seuls les astucieux et les puissants triompheront dans ce jeu de carte pour 3 à 6 joueurs

BUT DU JEU : Accumuler le plus de points pour gagner le contrôle de la cour

MATERIELS : On joue avec un jeu de carte qui contient 4 couleurs composées de nobles, des personnes importantes et des événements spéciaux (A noter que les cartes de personne contiennent : Les personnes spéciales, les courtisans, les nobles, le roi et les mousquetaires.)

19 mousquetaires de 1 à 7 points chacun
19 or de 1 à 3 points chacun
22 courtisans de 4 à 7 points
22 provinces de 1 à 4 points, le reste 3 points
6 nobles
1 Reine (une noble particulière)
1 Roi
10 personnes spéciales
16 événements

PREPARATION DU JEU

Les 6 Nobles et le Roi sont enlevés du paquet de cartes

Chaque joueur reçoit un noble - ils sont identiques à l'exception de leur symbole et leur rang, qui est utilisés seulement au début.

Le roi est placé près du noble ayant le statut le plus élevé.

Les nobles qui restent sont mélangés dans le paquet.

Pour le début chaque joueur reçoit sept cartes face cachée et le paquet est mis au milieu de la table

LE JEU

le tour commence : vérifié si qq a choisi de jouer "mascarade" cette fois

Actions des joueurs : chaque joueur fait ces trois actions :

_ piocher : tu pioche la carte du dessus du paquet ; Et si tu as une carte où pas de cartes, tu peux en tirer 3

_ passer à l'action : tu peux choisir le duel, l'attaque ou la corruption

_ jouer une carte : tu dois mettre au milieu de la table une carte face visible. Cette carte est d'habitude une carte que tu veux gagner où une carte d'un événement utile

_ gagner des cartes : les cartes qui se trouvent au milieu de la table sont distribuées aux joueurs.

_ le tour finit : Si le roi est libre, il se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre (si la pioche est vide, le jeu est fini.)

LE TOUR COMMENCE

Si qq a joué le bouton mascarade avant que le tour n'est commencé, on joue la mascarade ce tour.

Sinon, il faut passer à l'étape de pioche (Voir les règles d'interruption ci-dessous pour plusieurs détails)

LA CORRUPTION : L'attaquant peut corrompre une personne du jeu de l'adversaire pour l'attribuer de son côté. Ça fonctionne exactement comme dans le cas de l'attaque seulement qu'au lieu des cartes mousquetaires on utilise l'or. Les 6 nobles principaux ne peuvent pas être corrompus

LE DUEL

L'attaquant choisit un adversaire pour se battre en duel avec lui sur la table et met n'importe quelle carte (à l'exception des interruptions et des événements) avec un nombre face caché. Si l'adversaire n'a pas une carte de nombre dans sa main, le provocateur garde sa carte et le duel est annulé. Si l'adversaire a une carte, il doit mettre une carte avec un nombre face cachée. Les deux cartes sont révélées et la carte avec la valeur la plus élevée gagne le duel ; si il y a égalité le provocateur peut jouer une dernière carte et la placer sur la table pour gagner ou annuler le duel. Toutes les cartes jouées dans un duel sont écartées. Le noble de l'équipe qui perd le duel est tué et écarté

JOUER UNE CARTE

choisissez une carte (excepté une interruption) à placer au milieu de la table. TOUS Les joueurs doivent passer par les étapes piocher, passer à l'action et jouer une carte avant de passer à l'étape de la capture des cartes.

LA CAPTURE DES CARTES

les cartes placées face visible au milieu de la table entrent en action et sont distribuées dans cet ordre

-les cartes des événements

-les cartes des couleurs

-les nobles et les cartes des personnes spéciales

REBELLION

(plus d'une carte rébellion sont jouées): Si plus d'une carte rébellion est joué dans un tour et le roi est déjà libre la rébellion échoue et le roi n'est pas prisonnier .si le roi est sous le contrôle , alors il va être libéré. Les joueurs qui ont joué les cartes de la rébellion dans ce cas vont marquer immédiatement 5 points .IL y a un tour pour marquer à la fin de la rébellion

INSURRECTION

Seul contre un adversaire. Chaque province DANS SON JEU doit être attribuer d'une carte mousquetaire sinon elle est rajoutée a ton jeu . Ton adversaire a une chance de défendre les provinces qui ne sont pas protégées en prenant des mousquetaires de sa main et les placer sur les cartes de province.

LES COULEURS

Chaque joueurs qui a étalé la carte avec la plus grande valeur dans chaque des quatre couleurs (Mousquetaires, Courtisans , Or et Provinces) va collecter du centre toutes les cartes de cette couleur et va les placer dans son jeu . S'il y a une égalité le vainqueur est celui qui a dans son jeu "le plus de courtisans"qui correspondent au symbole du noble (En excluant les cartes distribuées pendant ce tour) Si il y a encore égalité chaque personne qui a joué cette couleur là va capturer la carte jouée au début . Les cartes d'or peuvent être placées en dessous des cartes des personnes et les mousquetaires en dessous des cartes des provinces ;ou elles peuvent être placées séparément dans des pioches pour aider contre une future attaque ou corruption .