

Ivanhoé

Endossez le rôle d'un chevalier et joignez-vous aux prestigieux tournois donnés à la cour du roi. Servez-vous de vos cartes pour remporter les joutes, ou pour combattre avec votre épée, votre hache ou votre fléau d'armes. Ralliez vos écuyers, gagnez le soutien d'une damoiselle, et surprenez vos adversaires. Le premier joueur à remporter quatre ou cinq tournois différents gagne la partie.

Nombre de joueurs	De 2 à 5
Durée d'une partie	De 20 à 60 minutes (augmente avec le nombre de joueurs)
Matériel	110 cartes : <ul style="list-style-type: none">70 cartes de couleur (14 cartes de chacune des cinq couleurs)20 cartes de tenant (16 écuyers (<i>Squires</i>) et quatre damoiselles (<i>Maidens</i>), sur fond blanc)20 cartes d'action (décrites plus bas)25 jetons (5 jetons de chacune des cinq couleurs)

PRÉSENTATION DU JEU

Une partie consiste en un certain nombre de tournois consécutifs. Le joueur qui ouvre un tournoi détermine quelle arme (couleur) sera utilisée durant celui-ci. Un tournoi peut débuter sous la forme d'une joute (violet), d'un combat à l'épée (rouge), à la hache (bleu) ou au fléau d'armes (jaune), ou d'un combat sans arme (vert). En général, un tournoi est disputé avec la même arme (couleur) du début à la fin. Cependant, certaines cartes d'action permettent aux joueurs de changer l'arme (couleur) alors utilisée dans le tournoi.

Un joueur qui remporte un tournoi reçoit un jeton de la couleur finale dans laquelle le tournoi a été disputé. Toutefois, un joueur qui remporte une joute (tournoi violet) peut choisir un jeton de n'importe quelle couleur (en raison du prestige associé à la joute).

BUT DU JEU

À deux ou trois joueurs, le premier joueur qui obtient un jeton de chacune des cinq couleurs remporte la partie.

À quatre ou cinq joueurs, le premier joueur qui obtient quatre jetons de couleurs différentes remporte la partie.

PRÉPARATION

Après avoir rassemblé cinq jetons de couleurs différentes, les joueurs en tirent chacun un au hasard. Le joueur qui obtient le jeton violet mélange les cartes et en distribue huit à chaque joueur. Le reste des cartes, placé faces cachées au milieu de la table, constitue la pioche. Placez

tous les jetons à côté de la pioche (ils constituent la réserve de récompenses pour les vainqueurs des tournois).

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur assis à la gauche de celui qui a distribué les cartes ouvre le premier tournoi. Par la suite c'est toujours le vainqueur du dernier tournoi qui ouvre le tournoi suivant. Le premier tour d'un tournoi revient toujours au joueur ouvrant le tournoi. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour, chaque joueur peut effectuer les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Piocher une nouvelle carte
2. Jouer des cartes
3. Se retirer du tournoi

PIOCHER UNE NOUVELLE CARTE

Un joueur commence son tour en piochant une carte. Il n'y a aucune limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main. Quand la dernière carte de la pioche est tirée, mélangez la défausse et posez-la face cachée pour former une nouvelle pioche.

OUVRIR UN TOURNOI

Le joueur ouvrant un tournoi choisit la couleur dans laquelle le tournoi sera disputé. Il peut choisir n'importe quelle couleur. S'il a un tenant dans sa main, il n'est pas nécessaire qu'il possède une carte de la couleur choisie. Cependant, si la couleur finale du dernier tournoi était le violet, le vainqueur doit choisir une couleur différente pour le tournoi qui va débiter. Si le joueur qui devrait ouvrir le tournoi à venir n'a en main que des cartes d'action, il révèle sa main pour le prouver, et le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre ouvre le tournoi.

Le joueur ouvrant un tournoi doit jouer face visible, devant lui, au moins une carte, soit de la couleur qu'il a choisie pour le tournoi, soit un tenant. Il peut jouer des cartes supplémentaires, y compris des cartes d'action, comme lors d'un tour normal s'il le souhaite.

JOUER DES CARTES

À part le joueur ouvrant un tournoi, un joueur n'est pas obligé de jouer une carte lors de son tour. Toutefois, un joueur doit jouer au moins une carte de sa main (une carte de couleur, une carte de tenant ou une carte d'action) à chaque tour pour rester dans un tournoi. Un joueur peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite. Si un joueur décide de jouer des cartes de couleur, celles-ci doivent être de la même couleur que celle du tournoi.

Quand un joueur joue des cartes de couleur ou de tenant, il les place face visible devant lui dans un espace qu'on appelle sa "zone de jeu". Les valeurs de toutes les cartes doivent être visibles, mais les cartes devraient se recouvrir partiellement pour indiquer l'ordre dans lequel elles ont été jouées : la première carte se trouve sous la deuxième, la deuxième sous la troisième, etc. La dernière carte se trouve sur le dessus. Lorsqu'un joueur effectue un tour ultérieur durant le

tournoi en cours, il ajoute les cartes qu'il joue sur le dessus de sa zone de jeu, de sorte que les cartes jouées auparavant restent toujours visibles.

À la fin de son tour, afin qu'un joueur puisse rester dans le tournoi, sa zone de jeu doit être celle qui contient la somme des valeurs de carte la plus élevée. Si c'est le cas, il annonce la valeur de sa zone de jeu pour indiquer la fin de son tour.

{{Illustrations de l'Écuyer et de la Damoselle}}

TENANTS

Au lieu de cartes de la couleur du tournoi, ou en plus de celles-ci, un joueur peut ajouter des cartes de tenant à sa zone de jeu. Les cartes de tenant d'une valeur de 2 et 3 sont des Écuyers. Chaque joueur peut avoir dans sa zone de jeu un nombre quelconque de cartes d'Écuyer. Les cartes de tenant d'une valeur de 6 sont des Damoselles. Chaque joueur ne peut avoir à un moment donné qu'une seule carte de Damoselle dans sa zone de jeu. Si un joueur se retire d'un tournoi alors qu'il a une Damoselle dans sa zone de jeu, il doit remettre un de ses jetons, s'il en possède un, dans la réserve de récompenses.

{{Carte verte}}

TOURNOIS VERTS

Dans un tournoi vert, toutes les cartes dans la zone de jeu sont considérées comme ayant une valeur de 1 quelle que soit leur valeur imprimée. La pénalité pour se retirer d'un tournoi alors que l'on a une Damoselle dans sa zone de jeu s'applique également aux tournois verts (même si la valeur de la Damoselle n'est que de 1 pour un tournoi vert).

CARTES D'ACTION

Lors de son tour, un joueur peut jouer un nombre quelconque des cartes d'action qu'il possède dans sa main. Les cartes d'action ne peuvent être jouées que s'il est possible de les exécuter à ce moment-là. À part les cartes BOUCLIER (*Shield*) et SONNE (*Stunned*), toutes les cartes d'action sont jouées face visible sur la défausse, et leurs effets sont immédiatement résolus.

CARTES CHANGEANT LA COULEUR DU TOURNOI

DÉSARÇONNEMENT (*UNHORSE*) : La couleur du tournoi change de violet à rouge, bleu ou jaune, au choix du joueur.

CHANGEMENT D'ARME (*CHANGE WEAPON*) : La couleur du tournoi change de rouge, bleu ou jaune à une autre de ces couleurs, au choix du joueur.

ARME LÂCHÉE (*DROP WEAPON*) : La couleur du tournoi change de rouge, bleu ou jaune à vert.

Un joueur peut jouer des cartes de couleur, puis changer la couleur du tournoi, et ensuite continuer à jouer des cartes de la nouvelle couleur, le tout durant un même tour. Mais un joueur peut également changer la couleur d'un tournoi sans jouer la moindre carte de couleur.

Après un changement de la couleur du tournoi, toutes les cartes dans les zones de jeu sont toujours prises en compte, mais toutes les nouvelles cartes jouées doivent être de la nouvelle couleur. Dans un tournoi vert, toutes les cartes dans les zones de jeu sont considérées comme ayant une valeur de 1. En revanche, les cartes conservent leurs valeurs imprimées pour déterminer les effets des cartes d'action jouées.

EXEMPLE : Si toutes les cartes de la valeur la plus faible sont retirées des zones de jeu (voir CHARGE, plus loin), seules les cartes vertes de valeur 1 sont placées dans la défausse, les autres cartes de couleur et les tenants restent en jeu, car ils ont des valeurs imprimées plus élevées.

CARTES MODIFIANT UNE OU PLUSIEURS ZONES DE JEU

Diverses cartes d'action peuvent être jouées afin de modifier les zones de jeu d'un, de plusieurs ou de tous les joueurs. La règle primordiale valable pour toutes les cartes d'action est que la zone de jeu d'un joueur ne peut jamais être réduite à moins d'une carte par les effets d'une carte d'action. Si la zone de jeu d'un joueur ne contient qu'une seule carte, cette carte ne peut pas être placée dans la défausse ou prise — toutefois, elle peut être échangée contre une autre carte. Si une carte d'action devrait normalement conduire à placer dans la défausse la zone de jeu entière d'un joueur, la première carte qu'il a jouée dans ce tournoi reste dans sa zone de jeu. Après leur entrée en lice initiale, tous les joueurs se battant encore dans le tournoi en cours auront au moins une carte posée devant eux.

LANCE BRISÉE (BREAK LANCE) : Oblige un adversaire à placer dans la défausse toutes les cartes violettes de sa zone de jeu.

RIPOSTE (RIPOSTE) : Prenez la dernière carte jouée sur la zone de jeu d'un de vos adversaires et ajoutez-la à votre propre zone de jeu.

ESQUIVE (DODGE) : Placez dans la défausse une carte (n'importe laquelle) de la zone de jeu d'un de vos adversaires.

RECU (RETREAT) : Reprenez une carte (n'importe laquelle) de votre propre zone de jeu et replacez-la dans votre main.

MISE À TERRE (KNOCK DOWN) : Choisissez au hasard une carte de la main d'un de vos adversaires et ajoutez-la à votre main, sans montrer la carte aux autres joueurs.

Les cartes d'action suivantes peuvent toucher plus d'un joueur.

MANŒUVRE HABILE (OUTMANEUVER) : Tous vos adversaires doivent placer dans la défausse la dernière carte jouée sur leur zone de jeu.

CHARGE (CHARGE) : Identifiez la valeur de la carte la plus faible parmi toutes les zones de jeu. Tous les joueurs doivent placer dans la défausse toutes les cartes de cette valeur qui se trouvent dans leur zone de jeu.

CONTRE-CHARGE (COUNTERCHARGE) : Identifiez la valeur de la carte la plus élevée parmi toutes les zones de jeu. Tous les joueurs doivent placer dans la défausse toutes les cartes de cette valeur qui se trouvent dans leur zone de jeu.

DÉSHONNEUR (*DISGRACE*) : Chaque joueur doit retirer tous ses tenants de sa zone de jeu et les placer dans la défausse.

AJUSTEMENT (*ADAPT*) : Chaque joueur ne peut conserver qu'une seule carte de chaque valeur dans sa zone de jeu. Toutes les autres cartes portant la même valeur sont placées dans la défausse. Chaque joueur décide lesquelles de ses cartes de même valeur il va placer dans la défausse.

FEINTE (*OUTWIT*) : Prenez une des cartes placées face visible devant vous, placez-la devant un des vos adversaires, et prenez une des cartes placées face visible devant cet adversaire, pour la placer face visible devant vous. Cet échange peut comprendre les cartes BOUCLIER (*Shield*) et SONNE (*Stunned*).

{{Bouclier/Sonné/Ivanhoé}}

CARTES D'ACTION SPECIALES

BOUCLIER (*SHIELD*) : Un joueur joue cette carte face visible devant lui, mais à l'écart de sa zone de jeu. Aussi longtemps qu'un joueur a la carte BOUCLIER (*Shield*) devant lui, aucune carte d'action n'a d'effet sur sa zone de jeu.

SONNÉ (*STUNNED*) : Placez cette carte face visible devant un de vos adversaires, à l'écart de sa zone de jeu. Aussi longtemps qu'un joueur a la carte SONNE (*Stunned*) devant lui, il ne peut ajouter qu'une seule nouvelle carte à sa zone de jeu à chaque tour.

Les cartes BOUCLIER (*Shield*) et SONNE (*Stunned*) ne font pas partie de la zone de jeu. Seule la carte FEINTE (*Outwit*) permet à un joueur de déplacer ces cartes, toutes les autres cartes d'action ont un effet uniquement sur les zones de jeu des joueurs. Lorsqu'un joueur se retire du tournoi, ses cartes BOUCLIER (*Shield*) et SONNE (*Stunned*) vont sur la défausse.

IVANHOÉ (*IVANHOE*) : C'est la seule carte qu'un joueur puisse jouer en dehors de son tour. Un joueur peut la jouer à n'importe quel moment pourvu qu'il soit toujours en lice dans le tournoi. Utilisez cette carte pour annuler tous les effets d'une carte d'action (n'importe laquelle) venant juste d'être jouée.

SE RETIRER D'UN TOURNOI

Un joueur peut se retirer d'un tournoi à la fin de n'importe lequel de ses tours. Un joueur n'est pas obligé de jouer une carte dans un tournoi avant de se retirer. Si un joueur se retire du tournoi en cours, il place toutes les cartes posées devant lui dans la défausse, face visible à côté de la pioche. Si un joueur a une Damoselle dans sa zone de jeu lorsqu'il se retire, il doit remettre un de ses jetons dans la réserve de récompenses, s'il en a au moins un. Après qu'un joueur se soit retiré d'un tournoi, il ne prend plus aucune part à celui-ci.

{{Illustration d'un jeton}}

REMPORTER UN TOURNOI

Quand il ne reste plus que deux joueurs dans un tournoi et que l'un d'eux se retire, l'autre joueur remporte le tournoi.

Un joueur qui remporte un tournoi reçoit un jeton de la couleur finale dans laquelle le tournoi a été disputé. Cependant, un joueur qui remporte une joute (tournoi violet) peut choisir un jeton de n'importe quelle couleur (en raison du prestige associé à la joute). Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul jeton de chaque couleur. Remporter un tournoi d'une couleur dont un joueur détient déjà un jeton empêche un de ses adversaire d'obtenir le jeton, mais à part cela n'aide pas plus le vainqueur du tournoi à remporter la partie. Le vainqueur d'un tournoi place également dans la défausse toutes les cartes face visible devant lui. Si personne n'a remporté la partie (voir le paragraphe But du jeu plus haut), le vainqueur du tournoi ouvre le tournoi suivant.

CONSEILS DE JEU

Chaque fois qu'un joueur se retire d'un tournoi, il augmente d'une carte la taille de sa main (à condition de ne pas avoir joué de carte durant le tour de son retrait). Le fait de remporter un tournoi se produisant durant le tour d'un autre joueur, le vainqueur d'un tournoi, quant à lui, n'augmente pas la taille de sa main.

Jouer plus d'une carte durant votre tour réduit en général votre main et amoindrit votre force.

Les valeurs des cartes violettes sont les plus élevées, suivies par les rouges, les bleues, les jaunes et les vertes (voir le tableau en dernière page des règles).

EXEMPLES DE TOURNOIS

Premier tournoi

Andy commence la partie en piochant une carte, puis joue un 3 Rouge face visible devant lui pour ouvrir un tournoi rouge. Il annonce "3" pour indiquer la fin de son tour.

Bill pioche une carte, puis joue un 5 Rouge devant lui et annonce "5".

Chris pioche une carte et se retire du tournoi.

Diane pioche une carte, joue un 4 Rouge et un 3 Rouge, et annonce "7".

Andy pioche, joue un 5 Rouge recouvrant partiellement son 3 Rouge, et annonce "8".

Bill pioche, puis se retire et place dans la défausse la carte qui se trouve dans sa zone de jeu.

Chris s'est déjà retirée, elle ne fait donc rien.

Diane pioche, puis joue un 3 Rouge et un Écuyer (*Squire*) 2, et annonce "12".

Andy pioche, puis joue une Damoselle (*Maiden*) 6, et annonce "14".

Diane pioche et joue un Écuyer (*Squire*) 3, et annonce "15".

Andy pioche, puis se retire et place dans la défausse les cartes qui se trouvent dans sa zone de jeu. Étant donné qu'il a une Damoselle (*Maiden*) dans sa zone de jeu il devrait normalement perdre un de ses jetons, mais il n'en a aucun pour l'instant.

Diane remporte le tournoi, prend un jeton rouge et place dans la défausse les cartes qui se trouvent dans sa zone de jeu.

Deuxième tournoi

Diane, ayant gagné le dernier tournoi, ouvre le tournoi suivant. Elle pioche une carte, puis joue un 3 Bleu devant elle, et annonce "3".

Andy pioche, joue un 5 Bleu, et annonce "5".

Bill pioche puis se retire.

Chris pioche, joue un 2 Bleu devant elle, puis joue FEINTE (*Outwit*) sur la défausse (ce qui lui permet de placer son 2 Bleu dans la zone de jeu d'Andy, puis de prendre le 5 Bleu de la zone de jeu de celui-ci et de le placer devant elle) ; elle annonce "5".

Diane pioche, puis joue un 4 Bleu, et annonce "7".

Andy pioche et joue RIPOSTE (*Riposte*) sur la défausse (ce qui lui permet de prendre le 4 Bleu de la zone de jeu de Diane et de le placer dans la sienne) ; il annonce "6".

Chris pioche, puis joue un 5 Bleu, et annonce "10".

Diane pioche, joue un 3 Bleu, puis joue ARME LACHEE (*Drop Weapon*) sur la défausse, et annonce qu'elle change la couleur du tournoi de bleu à vert. Elle joue ensuite deux 1 Verts dans sa zone de jeu, et annonce "4", puisqu'elle a quatre cartes dans sa zone de jeu.

Andy pioche, puis joue AJUSTEMENT (*Adapt*) sur la défausse. La zone de jeu d'Andy contient un 2 et un 4 ; il n'a pas de double. Chris a deux 5 ; elle doit placer l'un d'eux dans la défausse. La zone de jeu de Diane contient deux 3 et deux 1, elle doit placer dans la défausse un 3 et un 1.

Andy continue ensuite son tour et joue deux 1 Verts, et annonce "4".

Chris pioche. Sa zone de jeu a été réduite à une carte. Elle décide de se retirer.

Diane pioche. Sa zone de jeu a été réduite à deux cartes. Elle se retire également.

Andy remporte le tournoi, prend un jeton vert et ouvre le tournoi suivant.

Créateur :	Reiner Knizia
Coordination du projet :	Andy Lewis
Directeur artistique :	Rodger B. MacGowan
Illustrations de couverture et des cartes :	Kurt Miller
Conception des cartes :	Mark Simonitch
Conception de l'emballage :	Rodger B. MacGowan
Coordination de la production :	Tony Curtis
Traduction :	Vincent Lefavrais

Merci à tous les testeurs et en particulier à **David Farquhar** pour toutes ses contributions au développement de ce jeu.

GMT Games
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308

www.gmtgames.com
(800)523-6111

©GMT Games, 2000

DISTRIBUTION DES CARTES

	Valeurs :						
70 Cartes de couleur	1	2	3	4	5	6	7
14 Violet (Joute)	-	-	4	4	4	-	2
14 Rouge (Épée)	-	-	6	6	2	-	-
14 Bleu (Hache)	-	4	4	4	2	-	-
14 Jaune (Fléau d'armes)	-	4	8	2	-	-	-
14 Vert (Sans Arme)	14	-	-	-	-	-	-
20 Tenants (Blanc)	1	2	3	4	5	6	7
16 Écuyer	-	8	8	-	-	-	-
4 Damoiselle	-	-	-	-	-	4	-

20 cartes d'action

Changement de couleur

- 1 Désarçonnement
- 1 Changement d'Arme
- 1 Arme Lâchée

Spécial

- 1 Bouclier
- 1 Sonné
- 1 Ivanhoé

Modification de zone de jeu

- 1 Lance Brisée
- 3 Riposte
- 1 Esquive
- 1 Recul
- 2 Mise à Terre
- 1 Manœuvre Habile
- 1 Charge
- 1 Contre-charge
- 1 Déshonneur
- 1 Ajustement
- 1 Feinte