

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



Guyenne

Un jeu de Laurent et Jean-Baptiste Journaux illustré par Romain Boyaud
- *Version des règles du 25 04 2022* -

Guyenne est un jeu de bluff, de gestion de main et de conquête de châteaux, avec un parfum historique, pour 2 joueurs (variante pour 3 ou 4 joueurs en fin de règles), âgés de 8 ans et plus.

Une partie dure 10 à 15 minutes.

Introduction

Une chaîne de sites médiévaux caractérise la région comprise entre le sud du Berry et le nord du Limousin, qui s'avance à l'est du Poitou jusqu'à Chauvigny, et à l'ouest du Bourbonnais jusqu'à Huriel. Construits ou fortifiés pendant la guerre de Cent Ans dans un espace frontalier entre le royaume de France et l'Aquitaine anglaise, une trentaine de châteaux, bourgs castraux et un grand nombre de logis, maisons fortes et édifices associés ponctuent ce territoire. Ils se répartissent principalement le long des vallées successives de l'Anglin, de la Creuse, de la Bouzanne, de l'Indre et de l'Arnon.

Ces châteaux et bourgs ont été l'objet d'âpres combats pendant toute la guerre de Cent ans, en particulier sur la période 1355-1370. Au cri de « Guyenne », Edouard de Woodstock, prince de Galles, dit le Prince Noir, fils du roi d'Angleterre Édouard III, lança de terribles chevauchées à travers tout le royaume de France défendu par l'ost de Jean II le Bon, roi de France et son fidèle serviteur Bertrand du Guesclin.

Vassal d'un des deux souverains, saurez-vous contrôler les châteaux de cette frontière pour votre suzerain avec l'appui du Prince Noir ou de Bertrand du Guesclin ?

Principe

Les joueurs s'affrontent en tours successifs. Ils jouent les cartes qu'ils ont en main pour prendre le contrôle d'un maximum de châteaux qui leur font face. Mais leurs forces sont limitées, et il faut les utiliser au bon moment pour arracher la victoire finale.

Chaque tour de jeu comprend 2 phases (pose de cartes puis résolution des combats) lors desquelles les deux joueurs sont tour à tour attaquant et défenseur.

Matériel

Le matériel de jeu comporte 54 cartes :

6 cartes châteaux qui représentent les 6 châteaux que les deux joueurs se disputent. Une flèche, tournée vers celui qui l'a conquis, sert à indiquer le joueur qui contrôle la carte château (*au verso figure un court descriptif du château et un QR code vers son site web*).



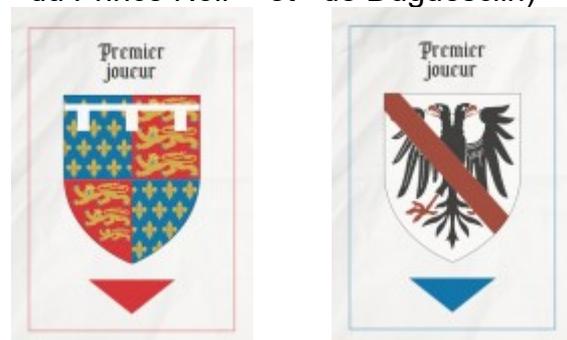
22 cartes d'action pour chaque joueur (de deux couleurs et de dos différents -bleu pour les français ; rouge pour les anglais-) composées de :



& 1 héros (du Guesclin pour les français ou le Prince Noir -Edouard de Woodstock pour les anglais)



1 carte premier joueur
(recto verso avec les blasons du Prince Noir et de Duguesclin)



L'ordre des cartes action est : héros > Carte 5 > Carte 4 > Carte 3 > Carte 2

3 cartes où figure une version synthétique de la règle en français *[voir en fonction des choix finaux de production si ce composant est conservé]*.

Mise en Place

Les joueurs sont assis face à face. Les **6 cartes châteaux** sont disposées en ligne entre les joueurs en orientant leurs flèches perpendiculairement aux joueurs : aucun des deux joueurs ne contrôle les châteaux en début de partie.

Le plus jeune joueur choisit le camp qu'il veut jouer. L'anglais est désigné premier joueur pour le premier tour.

La carte premier joueur est posée au bout de la ligne des châteaux, tournée face frappée du blason du prince noir visible et orientée vers le joueur anglais.

Chaque joueur :

- Mélange ses 21 cartes de valeurs 2, 3, 4 et 5 puis les pose, face cachée devant lui.
- Prend en main son héros, et pioche les 5 premières cartes du tas placé devant lui pour avoir une main totale de 6 cartes.

Au cours de la partie, chaque joueur constituera une défausse personnelle à côté de son paquet de cartes, face cachée.

Mise en place du jeu en début de partie



Comment gagne-t-on ?

Le joueur qui gagne la partie est celui qui :

- A la fin d'un tour, au cours de la partie, contrôle les 6 cartes châteaux ;
- A la fin de partie contrôle le plus grand nombre de cartes châteaux, si possible groupées.

Actions des joueurs

Les actions des joueurs durant la partie sont de deux types :

1. **Attaquer** une carte château neutre ou contrôlée par l'adversaire : pour ce faire il pose une ou plusieurs cartes, faces cachées, en face de la carte placée au centre, orientées avec leur petit côté face à la carte.
2. **Défendre** une carte château que le joueur contrôle : pour ce faire il pose une ou plusieurs cartes, faces cachées, en face de la carte défendue, orientées avec leur grand côté face à la carte.

Exemple d'attaque par les deux joueurs d'une carte château neutre



Exemple d'attaque par le joueur français d'une carte château contrôlée par le joueur anglais qui la défend



Principe de résolution des combats

Les valeurs d'attaque et de défense sont égales à la somme des cartes jouées. Le joueur avec le plus fort total prend possession de la carte château (il l'oriente vers lui). En cas d'égalité, l'orientation de la carte château est inchangée que le château soit neutre ou déjà contrôlé par un joueur.

Si un joueur a joué son héros, il lui donne automatiquement la victoire, sauf si les deux joueurs ont joué leur héros. Dans ce cas précis, le combat se solde par une égalité quelles que soient les autres cartes jouées.

Déroulement d'un tour de jeu

Une partie se joue en tours successifs. Au cours de chaque tour, les joueurs vont essayer de prendre le contrôle de deux châteaux qui sont encore neutres, ou qui sont contrôlés par l'adversaire.

Pose des cartes

Le premier joueur désigne un château et réalise une action :

- Si c'est un château qui est contrôlé par son adversaire ou neutre, il l'attaque.
- Si c'est un château qu'il contrôle, il le défend.

Son adversaire réalise ensuite 2 actions :

1. Il attaque ou il défend le château sur lequel son adversaire s'est positionné (si c'est un château neutre, les deux joueurs l'attaquent).
2. Puis il positionne une ou des cartes devant un autre château (il peut au choix attaquer ou défendre ce deuxième château).

Enfin le premier joueur termine le tour en jouant une ou plusieurs cartes devant le deuxième château où son adversaire a posé des cartes. Si son adversaire l'attaque, il le défend et si son adversaire le défend, il l'attaque (si c'est un château neutre les deux joueurs l'attaquent).

Puis chaque joueur peut, alternativement, en commençant par le joueur qui joue en deuxième, ajouter une ou plusieurs cartes de renfort sur un des deux châteaux qui sont attaqués à ce tour, et continuer ainsi jusqu'à ce que les 2 joueurs passent successivement ou qu'aucun d'eux n'ai plus de cartes en main. Un joueur qui a passé une fois peut rejouer après (sauf si son adversaire a aussi passé). Un joueur peut jouer plusieurs fois, même si son adversaire passe à chaque fois. Les joueurs peuvent regarder les cartes qu'ils ont déjà jouées.

Important : à chaque tour, un joueur est obligé d'attaquer ou de défendre deux châteaux, c'est à dire de poser au moins une carte face à deux châteaux. Donc à chaque tour de jeu, chaque joueur joue au minimum deux cartes (une sur chacun des deux châteaux) et un joueur peut jouer au maximum 5 cartes sur un château.

Résolution des combats

Pour chacun des deux châteaux attaqués pendant le tour, l'attaquant (ou les deux attaquants pour un château neutre) retourne(nt) la ou les cartes qu'il(s) a (ont) jouée(s). Le défenseur peut défausser ses cartes faces cachées sur sa défausse personnelle en déclarant qu'il perd le combat, ou les retourner pour montrer leur valeur (c'est obligatoire pour réclamer le gain de la bataille).

L'attaquant qui gagne la bataille oriente la flèche de la carte château qu'il a remportée vers lui. En cas d'égalité, l'orientation de la carte château ne change pas.

Fin du tour de jeu et début du suivant

Les joueurs défaussent toutes les cartes qu'ils ont jouées devant les deux châteaux sur leur défausse personnelle. Puis les 2 joueurs complètent leur main à 6 cartes en tirant des cartes de leur pioche.

Lorsque la pioche d'un joueur est épuisée, il la reconstitue en mélangeant sa défausse. Si sa pioche est épuisée pour la deuxième fois et qu'il n'y a pas assez de cartes pour compléter sa main à 6 cartes, le joueur ne pioche que les cartes restantes.

La carte premier joueur est tournée sur l'autre face pour désigner l'autre joueur et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'à la fin d'un tour un joueur contrôle les 6 châteaux ou lorsque, au début d'un tour, après la pioche des cartes, la pioche d'au moins un joueur est épuisée pour la deuxième fois et que celui-ci n'a en main plus de carte ou uniquement une carte.

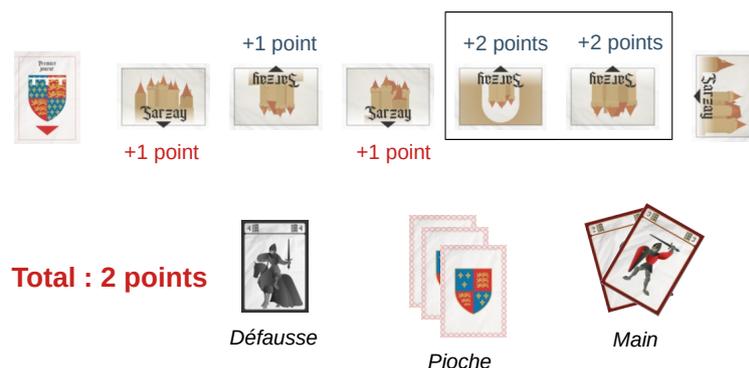
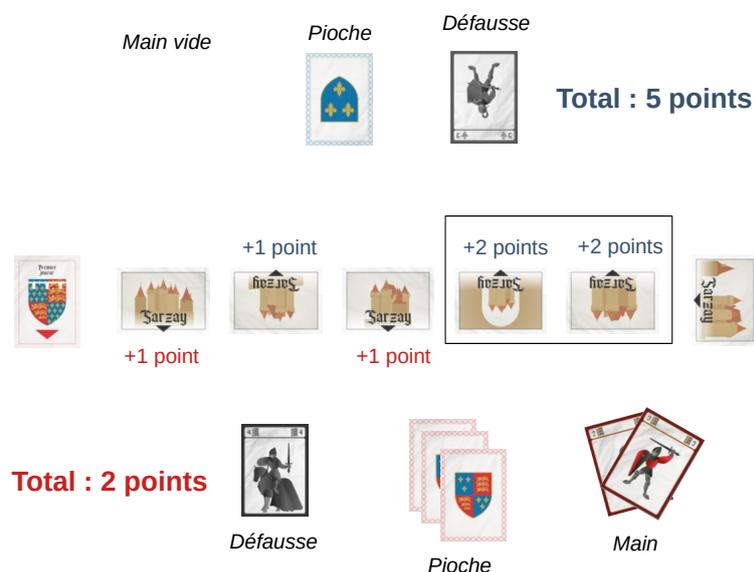
Les joueurs calculent le score de la partie :

- Si un joueur contrôle les 6 châteaux, il marque 12 points et son adversaire 0.
- Dans les autres cas le score de chaque joueur est obtenu en comptant
 - 1 point par château isolé contrôlé;
 - 2 points par château contrôlé et présent dans un groupe d'au moins deux châteaux.

Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité le vainqueur est le joueur qui a le plus de cartes non dépensées (dans sa main ou dans sa pioche).

Exemple de comptage des points en fin de partie : bleu est vainqueur



Règles avancées

On ajoute les règles suivantes à la règle de base :

- Lors de **conquête d'un château neutre**,
 - **Le joueur perdant écarte définitivement**, parmi les cartes qu'il a jouées pour attaquer ce château, **soit la plus forte carte soit plusieurs cartes dont la somme est au moins égale à la plus forte carte**.
 - En cas d'égalité, aucun des deux joueurs n'écarte définitivement de carte.
- **Un joueur qui attaque un château de son adversaire, écarte définitivement la plus forte carte qu'il a jouée pour attaquer le château**, y compris son héros (qui est considéré comme la plus forte carte de chaque armée), qu'il gagne ou perde ce combat.

Ces cartes sont écartées face visible à côté de la ligne de château. Les calculs des forces des armées pour résoudre le combat se font avant élimination des cartes.

Règles expertes

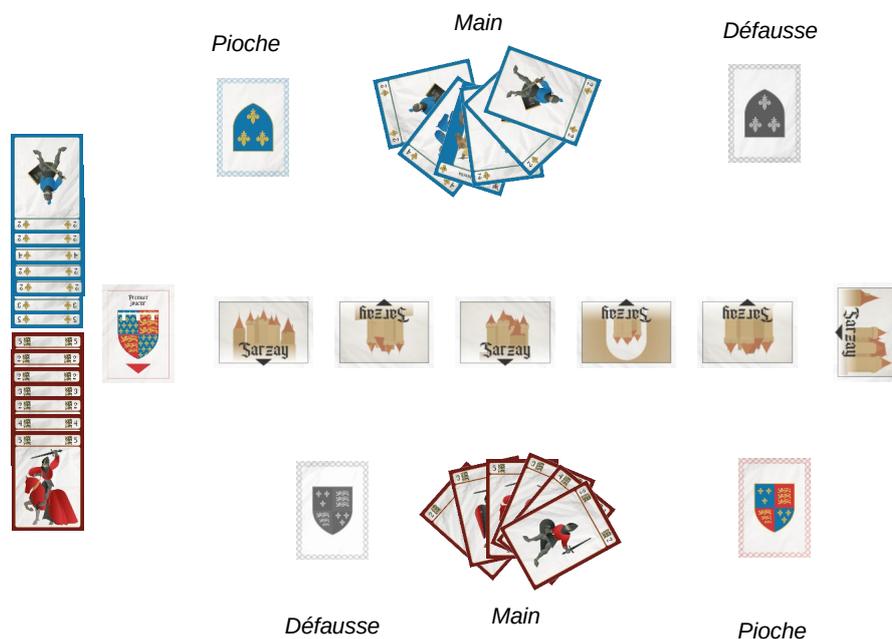
En plus d'utiliser les règles avancées, la mise en place est un peu différente : en début de partie, chaque joueur pose 5 cartes action de son choix dans sa défausse (elles seront récupérées lors que le joueur mélangera sa défausse pour la première fois pour reconstituer sa pioche). Le héros ne peut pas être mis dans ces 5 cartes posées dans la défausse.

Les cartes son défaussées face cachée.

La partie se termine lorsqu'un joueur a épuisé son talon pour la 3^{ème} fois (au lieu de la deuxième dans les règles de base ou avancées).

Toutes les autres règles restent identiques aux règles avancées.

Exemple de disposition dans une partie experte



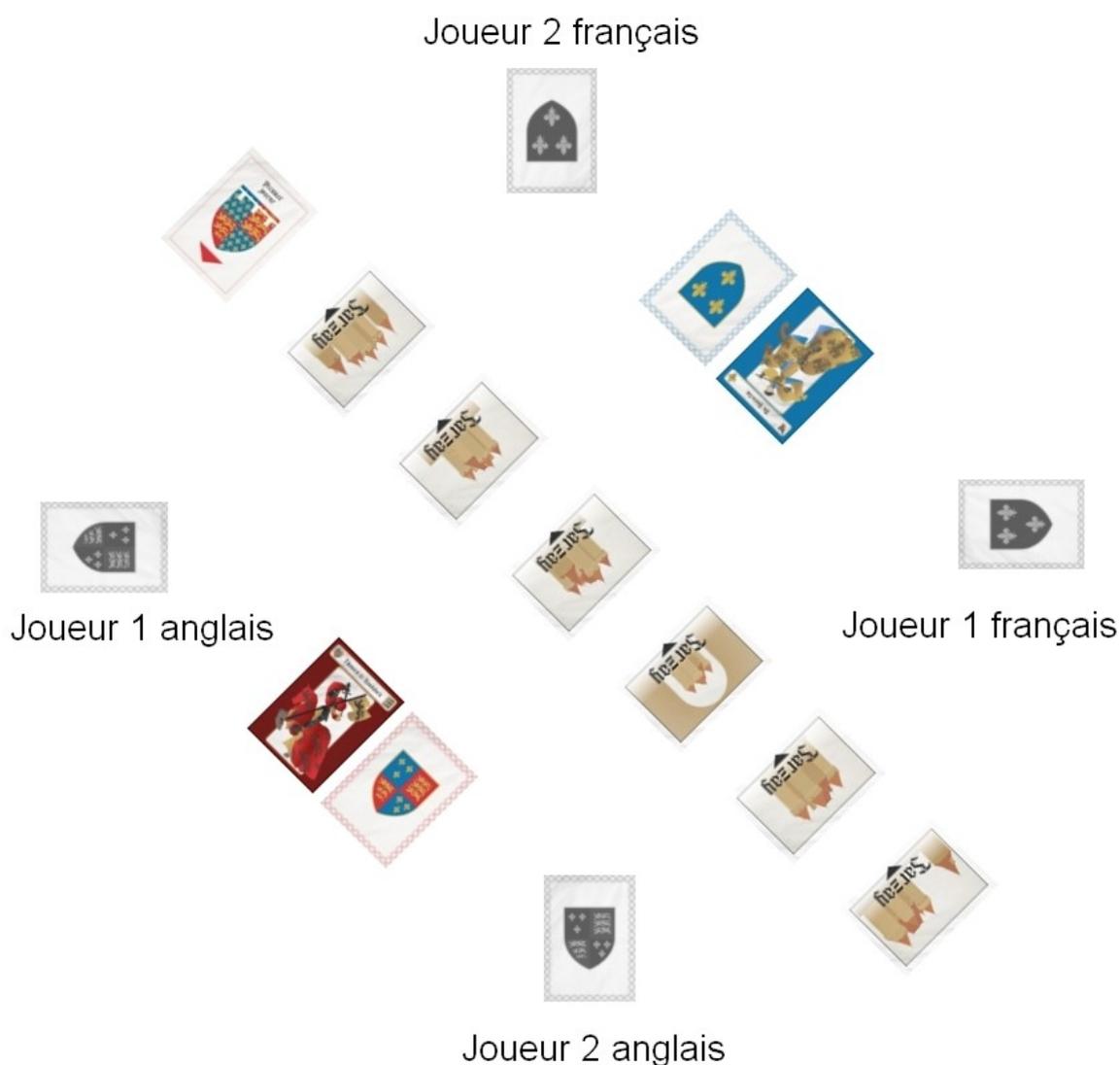
Variante pour 3 ou 4 joueurs

A 3 joueurs, 2 joueurs jouent en équipe (au choix les anglais ou les français) et le troisième joueur joue tout seul.

A 4 joueurs, 2 joueurs jouent en équipe les français et 2 joueurs jouent en équipe les anglais.

Les joueurs peuvent jouer indifféremment avec les règles de base, avancées ou expertes.

Mise en place pour 4 joueurs (pour que les joueurs d'une même équipe ne voient pas les cartes de l'autre joueur)



Comment jouer en équipe ?

En équipe, le plus jeune joueur reçoit la carte héros, mélange le paquet de cartes et en pioche 5 supplémentaires, pour avoir une main de 6 cartes.

Puis il donne le nombre de cartes qu'il souhaite, entre 1 et 5 (il doit au moins garder une carte en main), à son partenaire et il décide qui jouera en premier dans l'équipe (lui ou son partenaire). Chaque joueur doit alors attaquer ou défendre un seul château dans l'ordre décidé par le joueur qui a pioché les cartes en suivant les règles normales de telle façon qu'à la fin d'un tour les anglais et les français ont attaqué ou défendu deux châteaux. Les cartes jouées sont rejetées sur une défausse commune par équipe.

Si les joueurs jouent des renforts, ils doivent les jouer sur le château qu'ils ont attaqué.

Au tour suivant c'est l'autre joueur qui complète sa main de telle façon que les 2 mains de l'équipe totalisent 6 cartes. Puis il donne le nombre de cartes qu'il souhaite entre 1 et 5 à son partenaire, en gardant en main au moins une carte, puis il décide qui jouera en premier dans l'équipe (lui ou son partenaire), comme précédemment.

Le jeu se poursuit en alternant à chaque tour le joueur de l'équipe qui pioche les cartes. Toutes les autres règles pour 2 joueurs s'appliquent normalement.

Les joueurs d'une même équipe n'ont pas le droit de communiquer entre eux sur les cartes qu'ils ont en main.

S'ils utilisent la règle expertes, les deux joueurs d'une équipe se concertent pour savoir quelles cartes d'action ils posent dans la défausse.

Remerciements

Merci à tous les testeurs en particulier Mathilde, Christine, Clémence, Camille et Erwan, Catherine, aux joueurs de la Maison Nationale des Eleveurs, aux auteurs de Super proto numériques, aux membres de l'association D6tude de Romorantin, aux boutiques Les Fous du Roy et Troll2jeux.

Merci à l'association de la Fédération des Chemins de la Guerre de Cent Ans de nous faire confiance sur ce projet et aux châteaux qui ont accepté de figurer dans le jeu.

Merci à l'association Do It Your Game qui en organisant les game jam (sessions de créations de jeu de société sous contrainte et en temps limité) lors du confinement de 2020 a permis à ce jeu de voir le jour.

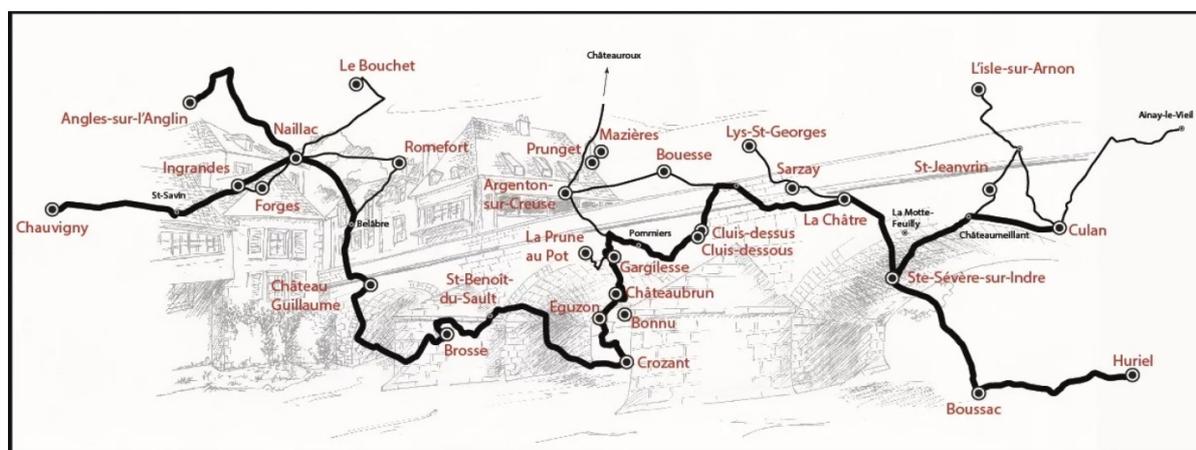
Merci à Adam Niman qui a accompagné les premiers développements de Guyenne avec sa société I-Jou.

Merci à Pascal Donjon, Pergame Editions, pour le soutien logistique pour la production des exemplaires de présérie et à Romain Boyaud qui a donné vie à Guyenne grâce à ses superbes dessins.

Le projet de l'association de la Fédération des chemins de la Guerre de Cent Ans

Créée en 2011 sous la forme d'une association loi 1901, la Fédération est née de l'engagement commun de trois associations de valorisation du patrimoine médiéval du sud Berry : l'association de sauvegarde des sites de Cluis, l'association de sauvegarde du château de la Prune-au-Pot, et l'association des amis de la tour et du patrimoine sévérois.

Une chaîne de sites médiévaux caractérise la région entre sud du Berry et nord du Limousin, se prolongeant à l'est du Poitou jusqu'à Chauvigny, et à l'ouest du Bourbonnais jusqu'à Huriel. Construits ou fortifiés pendant la guerre de Cent Ans dans un espace frontalier entre royaume de France et Aquitaine anglaise, 24 châteaux, bourgs castraux et un grand nombre de logis, maisons fortes et édifices associés ponctuent ce territoire. Ils se répartissent principalement le long des vallées successives de l'Anglin, de la Creuse, de la Bouzanne, de l'Indre et de l'Arnon. Cette richesse singulière du patrimoine médiéval civil conjuguée à celle non moins remarquable du patrimoine religieux, justifie le travail de promotion d'ensemble que la Fédération veut mener.



L'association souhaite ainsi contribuer à l'enrichissement de l'offre culturelle déjà existante, autour notamment de George Sand, de la Vallée des Peintres de la Creuse, ou de la route Jacques Cœur ; dans ce pays de bocage, au carrefour de provinces historiques, entre cultures d'Oc et d'Oïl, entre calcaire, granite et schistes, où le patrimoine médiéval est valorisé par l'ensemble des acteurs locaux. Ainsi, propriétaires privés, collectivités, professionnels du tourisme, associations et simples passionnés - contribuent à faire de ce patrimoine un enjeu du développement de l'économie touristique régionale.

La finalité est donc triple :

- ~ valoriser auprès des habitants de l'espace concerné le patrimoine médiéval souvent méconnu et susciter une appropriation accrue d'un épisode marquant de l'identité régionale ;
- ~ inciter à la valorisation des sites et des lieux liés au Moyen Âge et à la guerre de Cent Ans, en accompagnant les propriétaires et les animateurs par une expertise scientifique et technique ;
- ~ constituer un nouvel axe d'itinérance touristique régionale en valorisant la cohérence et la richesse de cet espace de frontières culturelles et politiques au Moyen Âge, et l'importance de cette période pour la constitution d'une identité locale particulière. Le territoire du projet s'étend sur une dizaine de communautés de communes contiguës.

L'association travaille notamment à l'ouverture en 2023 d'un sentier de grande randonnée, le GR 100, entre Montluçon et Poitiers, avec l'appui de la fédération française de randonnée pédestre.

Source : <https://www.cheminsguerrecentans.com/l-association>