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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

TRIBUNAL

1920

REGLES DU JEU

TRIBUNAL 1920

2
8+
20 mn

Un jeu de Grégory Grard, illustré par Weberson Santiago

MATERIEL

- 1 plateau Tribunal
- 20 cartes Preuve
- 1 pion Pot-de-vin
- Pour chaque joueur, à sa couleur :
  - 7 pions Plaidoirie
  - 3 pions Audience
  - 2 meeples Enquêteur

L'HISTOIRE

Août 1920. Deux célèbres avocats New-yorkais se livrent un combat acharné lors d'un retentissant procès. Soutenez votre plaidoirie avec de solides preuves et bluffez quand il le faut pour remporter la victoire dans le plus grand tribunal du monde !

BUT DU JEU

Lors d'une partie de TRIBUNAL 1920, les joueurs doivent aligner 3 pions Plaidoirie à leur couleur sur la Grille du tribunal pour remporter 1 Audience sur les 3 nécessaires pour gagner.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau Tribunal au centre de la table.
2. Mélangez les cartes Preuve, faces cachées, afin de constituer une pioche posée à côté du plateau Tribunal.
3. Placez le pion Pot-de-vin à côté du plateau Tribunal.
4. Donnez 2 meeples Enquêteur, 7 pions Plaidoirie et 3 pions Audience d'une même couleur à chacun des joueurs.
5. Chaque joueur pioche une carte Preuve.

DEROULEMENT D'UNE AUDIENCE

Une partie est composée de 3 à 5 manches appelées Audiences. Une Audience est composée d'une succession de tours. Les joueurs effectuent leurs tours l'un après l'autre. Lors de la première Audience, le premier joueur est déterminé aléatoirement. Lors des Audiences suivantes, c'est le perdant de l'Audience précédente qui commence.

A son tour, un joueur réalise dans l'ordre les 3 actions suivantes :

- Piocher (obligatoire)
- Placer un pion Plaidoirie (facultatif)
- Défausser (circonstanciel)

1. Piocher (obligatoire)

Le joueur actif pioche une carte Preuve et l'ajoute à sa Main.

2. Placer un pion sur le plateau Tribunal (facultatif)

Le joueur actif désigne un Emplacement sur lequel il souhaite poser l'un de ses pions Plaidoirie. Il peut désigner un Emplacement de la Grille du tribunal ou des Districts. Un Emplacement ne peut accueillir qu'un seul pion Plaidoirie.

Théoriquement, pour pouvoir poser un pion Plaidoirie sur un Emplacement, le joueur doit avoir dans sa main la combinaison de cartes Preuve demandée par cet Emplacement, mais IL PEUT BLUFFER !

Pour poser un pion Plaidoirie sur cet Emplacement, le joueur «doit» avoir en main 2 cartes avec la Preuve Arme.

Pour poser un pion Plaidoirie sur cet Emplacement, le joueur «doit» avoir en main 4 cartes avec les Preuves Loi, Empreinte, Arme et Témoin.

Pour poser un pion Plaidoirie sur cet Emplacement, le joueur «doit» avoir en main 3 Preuves (de n'importe quel type) issues du District de Brooklyn.

Lorsque le joueur actif désigne un Emplacement, il est supposé avoir en main les cartes Preuves demandées. A ce moment-là, son adversaire a le choix entre dire «OK» ou crier «Objection !».

Dire «OK» : le joueur actif pose son pion Plaidoirie sur l'Emplacement désigné. Si c'est sur la Grille du tribunal on passe à la 3ème action du tour. Si c'est sur un District il applique immédiatement l'effet du Disctrict puis on passe à la 3ème action du tour.

Crier «Objection !» : le joueur actif doit prouver qu'il a dit la vérité ou avouer qu'il a menti.

- **Si le joueur actif a dit la vérité** et qu'il a bien les cartes Preuve annoncées, il les montre, les défausse et pioche autant de cartes Preuve dans la pioche. Puis il pose son pion Plaidoirie sur l'Emplacement de son choix (Sur la Grille du tribunal ou dans un District).
- **Si le joueur actif a menti** et qu'il n'a pas les cartes Preuve annoncées, il avoue avoir bluffé mais ne montre pas sa Main et garde toutes ses cartes. Il ne pose pas son pion Plaidoirie. Son adversaire pose alors son pion Plaidoirie sur l'Emplacement de son choix (Sur la Grille du tribunal ou dans un District).

On passe ensuite à la 3ème action du tour.

SOUTIEN DU JURY

Lorsqu'un joueur actif désigne un Emplacement sur la Grille du tribunal qui lui permet d'aligner 3 de ses pions Plaidoirie, son adversaire peut crier «Objection!» comme d'habitude mais si le joueur actif a dit la vérité il remporte 2 Audiences d'un coup et place donc 2 pions Audience sur deux cases du Compteur d'Audiences.

3. Défausser (circonstanciel)

Si le joueur actif possède plus de 4 cartes en main, il doit se défausser des cartes excédentaires. La défausse de cartes Preuve est visible et consultable à tout moment par les joueurs.

FIN DE L'AUDIENCE

Après que le joueur actif a terminé son tour, on vérifie si l'une des 2 conditions de fin d'Audience est réalisée :

- Un joueur a réussi à aligner orthogonalement ou diagonalement 3 pions Plaidoirie à sa couleur sur la Grille du tribunal.
- La pioche est vide et personne n'a réussi à aligner orthogonalement ou diagonalement 3 pions Plaidoirie à sa couleur sur la Grille du tribunal.

Si un joueur a aligné 3 pions, il remporte l'Audience et place un pion Audience sur une case du Compteur d'Audiences.

Si la pioche est vide et que personne n'a aligné 3 pions, c'est le joueur qui a placé un pion Plaidoirie sur l'Emplacement le plus haut de la colonne des Districts qui remporte l'Audience et qui place un pion Audience sur une case du Compteur d'Audiences.

S'il n'y a aucun pion Plaidoirie sur la colonne des Districts, l'Audience est annulée et il faut la rejouer.

Perdre une Audience : le perdant d'une Audience pose un meeple Enquêteur à gauche d'un Emplacements de District de son choix. Un Emplacement de District ne peut avoir qu'un seul meeple Enquêteur à coté de lui. Pour la suite de la partie, le joueur à qui appartient le meeple Enquêteur peut poser un pion Plaidoirie sur cet Emplacement avec seulement 2 cartes au lieu de 3.

Fin de l'Audience : à la fin d'une Audience, les joueurs défaussent toutes leurs cartes, retirent leurs jetons plaidoiries de la Grille du tribunal et des Districts mais laissent leurs meeples Enquêteur. On refait une pioche avec la défausse.

Début de la nouvelle Audience : chaque joueur pioche une carte comme lors de la mise en place, puis le premier joueur de la nouvelle Audience commence son tour.

FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur a remporté 3 Audiences, il gagne la partie et le procès !

LES EFFETS DES DISTRICTS

Faire pencher la balance : Aucun effet (Rappel: si personne n'a réussi à aligner 3 pions Plaidoirie, c'est le joueur qui a placé un pion Plaidoirie sur l'Emplacement le plus haut de la colonne des Districts qui remporte l'Audience.)

Chercher des preuves : piochez immédiatement 2 cartes et ajoutez-les à votre Main. Cela n'augmente pas la capacité maximum de votre Main qui est de 4 cartes.

Verser un Pot-de-vin : placez immédiatement le pion Pot-de-vin sur un des Emplacements libres de la Grille du tribunal. Cet Emplacement est inaccessible jusqu'à la fin de l'Audience. Retirer ce pion à la fin de l'Audience.

Retourner la situation : déplacez un des pions Plaidoirie présent sur la Grille du tribunal vers un autre Emplacement libre. Un de vos pions ou bien un de ceux de votre adversaire.

Effacer les preuves : retirez un pion Plaidoirie de votre adversaire sur la Grille du tribunal.

Auteurs : Grégory Grard
Illustrateur : Weberson Santiago
Graphiste : Luis Franscisco
Directeur de publication : Antoine Davrou

Nous remerçions tous nos testeurs et en particulier :
Astrée Laugier, Rachel Candelon, Marc-Antoine Doyon ainsi qu'Anna et le Bureau des Auteurs Rouennais pour leur soutien et leur enthousiasme.

© 2021 Grégory Grard, © 2021 Ghost Dog, © 2021 Superlude SARL
93 Quater, Avenue de la République, 91230 Montgeron - France
Tous droits résevés

CORRECTIONS DE LA V2 À COLLER DANS LA RÈGLE V1

PAGE 5

Si le joueur actif a dit la vérité et qu'il a bien les cartes Preuve annoncées, il les montre, les défausse et pioche autant de cartes Preuve dans la pioche. Puis il pose son pion Plaidoirie sur l'Emplacement de son choix (Sur la Grille du tribunal ou dans un District).

PAGE 7

FAIRE PENCHER LA BALANCE : Aucun effet (Rappel: si personne n'a réussi **à aligner 3 pions Plaidoirie, c'est le joueur qui a placé un pion Plaidoirie sur** l'Emplacement le plus haut de la colonne des Districts qui remporte l'Audience.)