

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

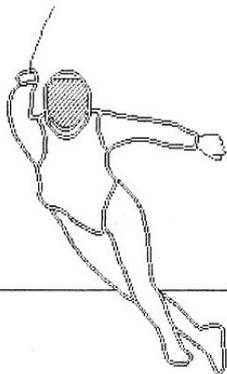
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



SKIRM'AN



JEU D'ESCRIME DE COMPETITION

© MASSARD-ROSTAIN 1992

FLEURET

Ce jeu est la simulation d'un match de compétition entre deux Fleuristes.

On y retrouve les phases essentielles de cet art ancien qu'est l'ESCRIME.

Ce jeu se joue à 2.

SKIRM'AN se découvre en deux étapes.

- une étape d'initiation ;
- une étape d'assaut à 2 niveaux : 1) entraînement
2) compétition.

POURQUOI ? Afin de retrouver l'esprit de l'assaut. Il est indispensable de procéder à une approche progressive de l'art de l'escrime.

LE STADE INITIATION : C'est celui de la découverte des principes fondamentaux de l'escrime au fleuret. En premier lieu, la convention :

ATTAQUE - PARADE / RIPOSTE

LE STADE ENTRAINEMENT (1^{er} niveau) : Les joueurs ayant assimilé le principe de la CONVENTION, des éléments tactiques entrent en jeu permettant de moduler leurs énergies et de construire un assaut avec réflexion. Les cartes à ajouter sont marquées d'un .

LE STADE COMPETITION (2^{ème} niveau) : Vous allez vivre les sensations de l'ASSAUT de haut niveau. Soyez à l'écoute de votre adversaire !

Les cartes à ajouter sont marquées de .

BUT DU JEU : Pour gagner, il faut être le premier joueur à remporter 5 TOUCHES.

COMMENT OBTENIR UNE TOUCHES ?

En concluant une phase "ATTAQUANT" par une carte "TOUCHE".

PRESENTATION DU JEU (INITIATION)

L'ATTAQUANT A RECOURS A DEUX SORTES DE CARTES :

1 - Les cartes "ATTAQUE" (en rouge) :

Elles servent à porter un coup à l'adversaire. Celui-ci est dans l'obligation de "parer" pour ne pas être touché.

Ces cartes sont : COUP DROIT SIXTE (2)
COUPE SIXTE (2)
DEGAGEMENT SIXTE (2)
COUP DROIT QUARTE (2)
COUPE QUARTE (2)
DEGAGEMENT QUARTE (2)
COUP DROIT OCTAVE (2)
COUPE OCTAVE (1)
DEGAGEMENT OCTAVE (1)
COUP DROIT SEPTIME (2)
COUPE SEPTIME (1)
DEGAGEMENT SEPTIME (1)
FLECHE (1)

2 - Les cartes "TOUCHE" (en bleu) :

Elles permettent de conclure une "ATTAQUE". A noter qu'il n'y a pas besoin de conclure une FLECHE par une TOUCHÉ. Il y a 16 "TOUCHE".

LE DEFENSEUR A RECOURS A TROIS SORTES DE CARTES :

1 - Les cartes "PARADE" (en vert) :

Elles servent à parer le coup de l'adversaire et à riposter en devenant l'ATTAQUANT.

Ces cartes sont : SIXTE (6)
QUARTE (6)
OCTAVE (4)
SEPTIME (4)

2 - Les cartes "RETRAITE" (en vert) :

Elles servent à rompre (reculer au bon moment afin de faire tomber l'attaque de l'adversaire. Le DEFENSEUR devient l'ATTAQUANT. Il y a deux cartes "RETRAITE".

3 - La carte "TOUCHE NON VALABLE" (en bleu) :

Elle sert à annuler une TOUCHÉ de l'adversaire.

Elle correspond à une décision de l'arbitre.

Il y a 2 "TOUCHE NON VALABLE".

LA CONVENTION PRIMORDIALE DE CE SPORT EST :

ATTAQUE - PARADE / RIPOSTE

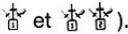
L'ATTAQUE est considérée comme une ACTION.

La PARADE / RIPOSTE est aussi une ACTION car la RIPOSTE est une ATTAQUE précédée d'une PARADE.

(Le joueur est donc autorisé à jouer deux fois de suite)

PARADE + ATTAQUE ou PARADE + DEFAUSSE

MISE EN PLACE

A) Battre les cartes (après avoir retiré celles marquées .

B) Distribuer 7 cartes à chaque joueur.

Les cartes restantes sont posées, face cachée.

Elles constituent le TALON.

Le joueur ayant été désigné commence.

LE JEU

● EN PHASE "ATTAQUANT", un joueur doit :

SOIT jouer une carte ATTAQUE (cartes rouges)

Il peut jouer au tour suivant une carte TOUCHÉ si cette "ATTAQUE" n'a pas été parée et conclure ainsi la PHASE "ATTAQUANT".

Si cette "TOUCHE" est valable, ce sera à nouveau à lui de jouer en tant qu'ATTAQUANT après que les 2 joueurs aient pioché pour avoir toujours 7 cartes.

SOIT se défaire d'une carte s'il est dans l'impossibilité de jouer.

ATTENTION : Il perd ainsi l'avantage d'être l'ATTAQUANT.

C'est maintenant à son adversaire de jouer.

Le joueur devient le DEFENSEUR.

● EN PHASE "DEFENSEUR", un joueur doit :

1 - SUR UNE CARTE "ATTAQUE"

SOIT placer une carte "PARADE" ou "RETRAITE" (cartes vertes).

Il se retrouve en position d'ATTAQUANT et rejoue sans piocher, suivant la règle de la phase "ATTAQUANT".

C'est-à-dire : a) Soit jouer une ATTAQUE

b) Soit se défausser d'une carte.

SOIT se défausser d'une carte s'il est dans l'impossibilité de jouer une "PARADE" ou une "RETRAITE".

IL LAISSE LA POSSIBILITE A L'ATTAQUANT DE JOUER UNE "TOUCHE".

EXCEPTION : Pour parer une FLECHE, le DEFENSEUR doit jouer 2 RETRAITES ou 1 SIXTE et 1 QUARTE.

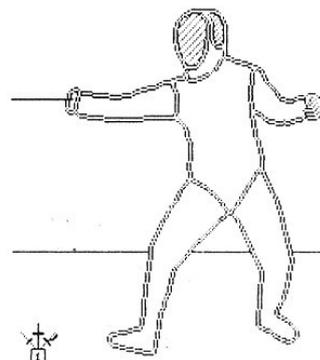
Il se retrouve en phase "ATTAQUANT".

Une FLECHE non parée équivaut à une TOUCHÉ.

IMPORTANT : N'oubliez pas de piocher afin d'avoir toujours 7 cartes en main.

SI VOUS JOUEZ AU NIVEAU INITIATION,
ARRETEZ VOTRE LECTURE ICI.
MUNISSEZ-VOUS DU TABLEAU SITUE AU VERSO DE LA BOITE.
COMMENCEZ A JOUER.

NIVEAU ENTRAINEMENT



En tenant compte des règles ci-dessus, rajoutez les cartes marquées d'un .

Les 29 nouvelles cartes sont :

1 - LES CARTES TACTIQUES (en jaune) :

Elles servent à préparer une attaque. Cependant, elles ne sont pas indispensables pour attaquer.

Ces cartes sont : MARCHÉ (5)
POINTE EN LIGNE (5)
FEINTE (9).

2 - LES CARTES "BATTEMENT" (en rouge) (6) :

Elles servent à reprendre la main sur les cartes tactiques (MARCHÉ et POINTE EN LIGNE), obligatoirement suivies d'une ATTAQUE.

3 - LES CARTES PARADES (en vert) :

Ces cartes sont : CONTRE DE SIXTE (2)
CONTRE DE QUARTE (2).

● EN PHASE **ATTAQUANT** un joueur peut :

SOIT jouer une MARCHÉ ou une POINTE EN LIGNE.

Ces cartes permettent à l'ATTAQUANT de garder la main et de préparer une ATTAQUE.

Si l'ATTAQUANT ne peut poursuivre son action par une carte TACTIQUE ou une ATTAQUE, il perd la main.

3 "MARCHÉ" jouées de suite sans intervention de l'adversaire équivalent à une "TOUCHE".

Cela équivaut à une SORTIE DE PISTE de votre adversaire que vous avez fait reculer.

SOIT jouer une FEINTE.

Cette carte permet de faire tomber le système défensif de l'adversaire.

En jouant plusieurs FEINTES de suite, votre adversaire voit son nombre de cartes en main diminuer, puisqu'IL N'A PAS LE DROIT DE PIOCHER.

Il devient ainsi très vulnérable à votre attaque finale.

Quand un DEFENSEUR n'a plus de carte en main, il est considéré comme étant Touché : Il est SORTI de la piste.

Une FEINTE n'étant pas obligatoirement suivie d'une ATTAQUE, l'ATTAQUANT peut garder l'avantage en jouant une autre carte tactique (MARCHÉ, POINTE EN LIGNE).

Le DEFENSEUR retrouve son droit à la pioche.

● EN PHASE **DEFENSEUR** un joueur peut :

Sur une "MARCHÉ" ou une "POINTE EN LIGNE"

Le DEFENSEUR peut reprendre la main en jouant une carte "BATTEMENT". Pour jouer une carte "BATTEMENT", il faut OBLIGATOIREMENT la faire suivre aussitôt, sans piocher, d'une carte ATTAQUE.

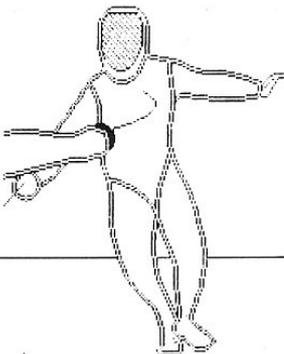
Sur une FEINTE

Le DEFENSEUR doit mettre une CARTE EN ATTENTE, face cachée, devant lui (de préférence une parade... par sécurité). Cette carte est retournée dès que l'adversaire a joué sa carte ATTAQUE.

Dans le cas de plusieurs feintes successives, seule la dernière carte en ATTENTE est considérée.

Le DEFENSEUR retourne sa carte :

- 1 - La carte est la PARADE appropriée...
Le DEFENSEUR devient l'ATTAQUANT...
- 2 - La carte n'est pas la bonne parade...
L'ATTAQUANT a le droit de jouer une carte TOUCHE.



NIVEAU COMPETITION



En tenant compte des règles ci-dessus, rajoutez les cartes marquées de .

Les nouvelles cartes sont :

1 - LES CONTRE-OFFENSIVES (en rouge) :

Elles correspondent à une action offensive exécutée pendant l'offensive adverse.

Ces cartes sont : ARRET (2)
DEROBEMENT (2).

Un joueur peut stopper la "MARCHÉ" de l'attaquant en jouant un "ARRET".

Un joueur ayant posé une "POINTE EN LIGNE" peut contrer un "BATTEMENT" ou une "PRISE DE FER" adverse en jouant un "DEROBEMENT".

Le "DEROBEMENT" équivaut à une "TOUCHE".

2 - LES CONTRE-ATTAQUES (en rouge) :

Ces cartes sont : CONTRE-ATTAQUE SIXTE (1)
CONTRE-ATTAQUE QUARTE (1).

Ces CONTRE-ATTAQUES sont jouées en phase défensive :

- A) Sur une "FEINTE"
- B) Sur une "ATTAQUE COMPOSEE".

3 - LES "ATTAQUE COMPOSEE" (en jaune) :

Ces cartes (2) permettent d'enchaîner deux attaques différentes dans le même tour de jeu.

● EN PHASE **ATTAQUANT** :

L'ATTAQUANT doit posséder OBLIGATOIREMENT 2 cartes "ATTAQUE" différentes : Une QUARTE et une SIXTE.

Il joue son "ATTAQUE COMPOSEE" et sa 1^{ère} "ATTAQUE".

Cette ATTAQUE n'est pas parée...

Il peut jouer une TOUCHE.

Cette ATTAQUE est parée...

Il joue sa 2^{ème} ATTAQUE...

● EN PHASE **DEFENSEUR** :

Le DEFENSEUR peut :

SOIT jouer une "CONTRE-ATTAQUE". Les 2 ATTAQUES sont perdues pour l'ATTAQUANT qui doit les défausser au TALON. Le DEFENSEUR devient l'ATTAQUANT.

SOIT choisir deux cartes dans son jeu et mettre les autres de côté (il ne peut se défendre qu'avec ces 2 cartes).

Même s'il pare la 1^{ère} ATTAQUE, il doit subir la 2^{ème} ATTAQUE.

Le DEFENSEUR ne peut parer qu'avec la PARADE appropriée puis son CONTRE.

EXEMPLE : QUARTE / CONTRE de QUARTE...
SIXTE / CONTRE de SIXTE.

4 - LES "PRISES DE FER" (en rouge) :

Ces cartes (2) ne peuvent être jouées que sur une "POINTE EN LIGNE" ou après une "PARADE".

5 - LE "BALAYAGE ET RIPOSTE DOS" (en vert et rouge) (1) :

SUPER-PARADE à n'importe quelle ATTAQUE simple.

Cette carte doit être immédiatement suivie d'une carte "TOUCHE".

6 - LES "ARBITRAGES" (en bleu) :

Ils annulent une "ATTAQUE" de façon définitive.

Ces cartes sont : SORTIE DE PISTE (1)
BOUSCULADE (1).

● EN PHASE **DEFENSEUR**

En les jouant sur une "ATTAQUE" adverse, le DEFENSEUR devient l'ATTAQUANT. Il donne un "AVERTISSEMENT" (en jaune) à son adversaire.

Un joueur ayant cumulé 2 "AVERTISSEMENT" se voit infliger une "TOUCHE".

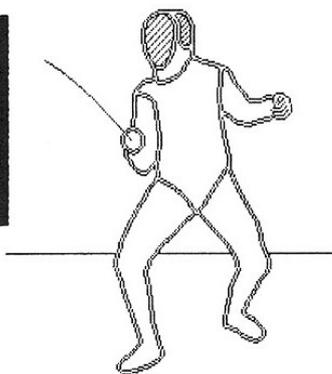
La carte "JEU VIOLENT" (1) :

Elle correspond à un carton rouge et équivaut à 1 "TOUCHE".

REMERCIEMENTS A :

Cora ARAMA – Maître Christian BAUER – Hervé GRANGER-VEYRON
Bruno MANUEL – Maître Christian MARTIN – René ROCH
Victor SANCHEZ – Eric THOMAS – Patrick VAJDA
LINDA et MADY

SULTAN ! AN



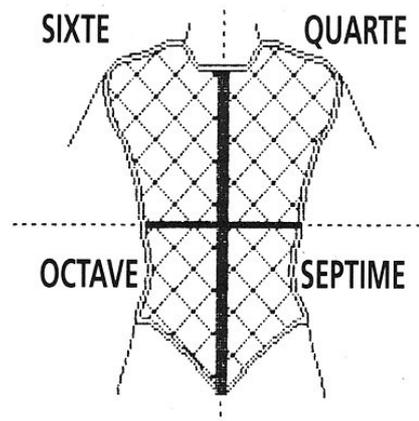
FLEURET

— GLOSSAIRE —

ADVERSAIRE	Partie adverse qui est l'ami avec lequel vous jouez.
AMI	Voir ADVERSAIRE.
ARRET	Il MARCHE ! Stoppez-le vite ! Jouez ARRET !
ATTAQUE	C'est la meilleure défense dit-on. ATTAQUEZ ! Mais attention à la PARADE-RIPOSTE.
ATTAQUE COMPOSEE	Vous le tenez à la pointe de votre fleuret ! ATTENTION à la CONTRE-ATTAQUE.
ATTENTE	Après sa FEINTE, posez une carte face cachée (une parade sera bienvenue). Retournez-la après son ATTAQUE. EST-CE LA BONNE PARADE ?
AVERTISSEMENT	Attention au 2 ^{ème} car c'est une TOUCHE.
BALAYAGE DOS	SUPER Parade-Riposte balayant tout sur son passage.
BATTEMENT	Votre adversaire MARCHE ou vous tend sa POINTE ! BATTEZ son fer tant qu'il est chaud et vous pourrez l'attaquer. Attention à son DEROBEMENT !
BOUSCULADE	Pourquoi tant de précipitation. Tant pis pour vous, l'arbitre vous pénalise d'un AVERTISSEMENT.
CIBLE	Visualisation des parties valables au FLEURET. La LIGNE DE PARADE correspond à l'appellation de l'ATTAQUE.
CONTRE	Encerclez la lame de votre adversaire et RIPOSTEZ ! Ne l'oubliez pas face à une ATTAQUE COMPOSEE, il est primordial !
CONTRE-ATTAQUE	Excellent moyen de contrer une FEINTE ou une ATTAQUE COMPOSEE.
COUP DROIT	Attaque simple portée directement dans la ligne où on se trouve.
COUPÉ	Attaque simple consistant à passer son fer par dessus la pointe adverse.
DEGAGEMENT	Attaque simple consistant à passer dessous ou dessus la lame adverse en fonction de sa position.
DEROBEMENT	Il fait un BATTEMENT sur votre POINTE EN LIGNE ! Dérobez et vous le TOUCHEZ obligatoirement.

FEINTE	Faites tomber le système défensif adverse. Il est en ATTENTE et ne peut plus piocher de cartes ! S'il n'a plus une seule carte, il est Touché !
FLECHE	Votre adversaire doit jouer 2 RETRAITE ou 2 PARADE différentes (QUARTE / SIXTE) s'il veut éviter d'être irrémédiablement Touché !
JEU VIOLENT	Ne soyez pas si excessif ! Cela reste un jeu. L'arbitre vous donne une TOUCHE de pénalisation.
MARCHE	FIN TACTICIEN ! Vous avez l'initiative. Si vous Marchez 3 fois de suite, vous TOUCHEZ votre adversaire et néanmoins ami (cf ami). Attention au BATTEMENT et à l'ARRET !
PARADE	L'adversaire vous attaque ? PAREZ puis RIPOSTEZ ; vous piocherez ensuite !
POINTE EN LIGNE	Tenez votre adversaire à distance ! S'il vous fait un BATTEMENT ou une PRISE DE FER, vous pourrez toujours jouer un DEROBEMENT.
PRISE DE FER	Ne lâchez pas prise ! Tenez-lui bien son fer et TOUCHEZ !
RETRAITE	Excellent moyen de rompre une attaque adverse (sauf une Prise de Fer). Maintenant RIPOSTEZ !
RIPOSTE	PARFAIT ! Cela veut dire que vous avez paré son ATTAQUE. A vous d'attaquer !
SORTIE DE PISTE	Votre adversaire manque de fair-play ! Il reçoit un AVERTISSEMENT !
TOUCHE	Elle est INDISPENSABLE pour marquer le point (exception faite du DEROBEMENT et de la FLECHE).
TOUCHE NON VALABLE	Seul moyen d'annuler une TOUCHE. Vous reprenez l'initiative.

CIBLE FLEURET



COLONNE 1
QUOI JOUER APRES
CETTE CARTE :
WHAT CARD SHOULD I PLAY NOW ?

COLONNE 2
LA CARTE DE LA COLONNE 1
EST CELLE DE VOTRE
ADVERSAIRE, JOUEZ :
THE CARD INDICATED IN COLUMN 1
IS YOUR OPPONENT'S, PLAY :

COLONNE 3
VOTRE ADVERSAIRE S'EST
DEFAUSSE D'UNE CARTE, JOUEZ :
YOUR OPPONENT HAS GOT RID
OF A CARD, PLAY :

- BATTEMENT *	C'EST A VOTRE ADVERSAIRE DE JOUER (VOIR COLONNE 3) EXCEPTION : Si ce BATTEMENT était précédé d'une POINTE EN LIGNE, vous pouvez jouer - DEROBEMENT	SOIT - UN COUP DROIT - UN DEGAGEMENT - UN COUPÉ - UNE FLECHE
- TOUCHE NON VALABLE	C'EST A VOTRE ADVERSAIRE DE JOUER (VOIR COLONNE 3)	VOIR DEBUT DE JEU
- DEROBEMENT ** - JEU VIOLENT **	VOTRE ADVERSAIRE MARQUE LE POINT (VOIR COLONNE 3)	LE POINT EST MARQUE. REJOUER (VOIR DEBUT DE JEU)
- BALAYAGE + DOS **	SOIT - JEU VIOLENT ** - BOUSCULADE ** - SORTIE DE PISTE ** - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE (c'est à votre adversaire de jouer... VOIR COLONNE 3)	SOIT - TOUCHE - UN COUP DROIT - UN DEGAGEMENT - UN COUPÉ - FLECHE - UNE CARTE "TACTIQUE" (JAUNE) * - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE (votre adversaire prend la main... VOIR DEBUT DE JEU)
- BOUSCULADE ** - SORTIE DE PISTE **	VOUS RECEVEZ UN AVERTISSEMENT C'EST A VOTRE ADVERSAIRE DE JOUER (VOIR COLONNE 3)	SOIT - UN COUP DROIT - UN DEGAGEMENT - UN COUPÉ - FLECHE - UNE CARTE "TACTIQUE" (JAUNE) * - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE (votre adversaire prend la main... VOIR DEBUT DE JEU)
- TOUCHE	SOIT - TOUCHE NON VALABLE - VOTRE ADVERSAIRE MARQUE LE POINT (VOIR COLONNE 3)	LE POINT EST MARQUE. REJOUER (VOIR DEBUT DE JEU)
- QUARTE - SIXTE - SEPTIME - OCTAVE - CONTRE DE QUARTE * - CONTRE DE SIXTE * - RETRAITE	C'EST A VOTRE ADVERSAIRE DE JOUER SELON LA CONVENTION ATTAQUE - PARADE / RIPOSTE (VOIR COLONNE 3)	SOIT - UN COUP DROIT - UN DEGAGEMENT - UN COUPÉ - FLECHE - UNE PRISE DE FER - UNE CARTE "TACTIQUE" (JAUNE) * - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE (votre adversaire prend la main... VOIR DEBUT DE JEU)

2 AVERTISSEMENTS entraînent pour celui qui les a reçus une TOUCHE contre lui. Les 3 cartes AVERTISSEMENT sont toujours tenues à l'écart du Talon.

N'OUBLIEZ PAS DE PIOCHER AUTANT DE CARTES QUE VOUS AVEZ JOUE A LA FIN DE VOTRE TOUR POUR AVOIR DE NOUVEAU 7 CARTES AU DEBUT DE VOTRE TOUR. Ne piochez jamais de cartes pendant votre phase PARADE / RIPOSTE.

If 2 AVERTISSEMENTS (WARNINGS) are received by a player, a TOUCHE is awarded against him. The 3 AVERTISSEMENT cards are always kept apart from the main pack.

AT THE END OF YOUR TURN, DON'T FORGET TO PICK UP AS MANY NEW CARDS AS YOU HAVE PLAYED DURING THAT TURN, SO THAT YOU HOLD 7 CARDS READY FOR THE BEGINNING OF YOUR NEXT TURN. NEVER PICK UP A NEW CARD DURING YOUR PARADE / RIPOSTE PHASE.

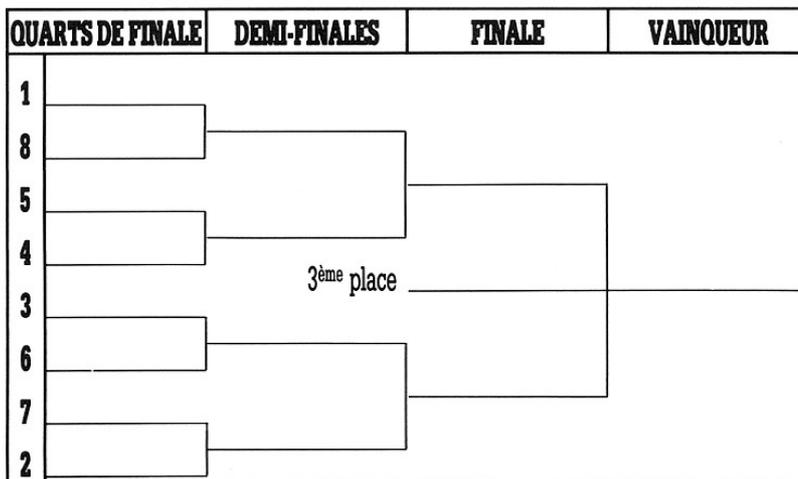
DEBUT DE JEU : Vous pouvez jouer
 soit : - UN COUP DROIT
 - UN DEGAGEMENT
 - UN COUPÉ
 - UNE FLECHE
 - UNE CARTE "TACTIQUE" (JAUNE)*
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE

LORSQUE LE TALON EST EPUISE ALORS QUE LE JEU N'EST PAS TERMINE, RECUPEREZ LES CARTES DEJA JOUEES, PUIS BATTEZ-LES ET FAITES-EN LE NOUVEAU TALON.

IF, BEFORE THE END OF THE GAME, NO MORE CARDS REMAIN IN THE PACK, USE THE PILE OF CARDS WHICH HAVE ALREADY BEEN PLAYED AND SHUFFLE THEM TO MAKE A NEW PACK.

ORGANISEZ DES COMPETITIONS ET VOUS POURREZ JOUER JUSQU'A 16 JOUEURS. VOICI UN TABLEAU QUI VOUS AIDERA A ORGANISER CES RENCONTRES.

ORGANISE COMPETITIONS WHERE UP TO 16 PLAYERS CAN PLAY. THERE IS A TABLE TO HELP YOU TO ORGANISE TOURNAMENTS.



CE DOCUMENT EST UN COMPLEMENT PEDAGOGIQUE. IL VOUS PERMETTRA DE MIEUX COMPRENDRE L'ENCHAINEMENT DES PHRASES D'ARMES EN ESCRIME.

COLONNE 1
QUOI JOUER APRES
CETTE CARTE :
WHAT CARD SHOULD I PLAY NOW ?

COLONNE 2
LA CARTE DE LA COLONNE 1
EST CELLE DE VOTRE
ADVERSAIRE, JOUEZ :
THE CARD INDICATED IN COLUMN 1
IS YOUR OPPONENT'S, PLAY :

COLONNE 3
VOTRE ADVERSAIRE S'EST
DEFAUSSE D'UNE CARTE, JOUEZ :
YOUR OPPONENT HAS GOT RID
OF A CARD, PLAY :

- COUP DROIT SIXTE
- DEGAGEMENT SIXTE
- COUPE SIXTE

- SOIT - SIXTE + attaque
 - RETRAITE + attaque
 - CONTRE DE QUARTE * + attaque
 - BALAYAGE + DOS **
 - JEU VIOLENT **
 - BOUSCULADE **
 - SORTIE DE PISTE **
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE
 (c'est à votre adversaire de jouer... VOIR COLONNE 3)

- SOIT - TOUCHE
 - UN COUP DROIT
 - UN DEGAGEMENT
 - UN COUPE
 - FLECHE
 - UNE CARTE "TACTIQUE" (JAUNE) *
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE
 (votre adversaire prend la main. VOIR DEBUT DE JEU)

- COUP DROIT QUARTE
- DEGAGEMENT QUARTE
- COUPE QUARTE

- SOIT - QUARTE + attaque
 - RETRAITE + attaque
 - CONTRE DE SIXTE * + attaque
 - BALAYAGE + DOS **
 - JEU VIOLENT **
 - BOUSCULADE **
 - SORTIE DE PISTE **
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE
 (c'est à votre adversaire de jouer... VOIR COLONNE 3)

- SOIT - TOUCHE
 - UN COUP DROIT
 - UN DEGAGEMENT
 - UN COUPE
 - FLECHE
 - UNE CARTE "TACTIQUE" (JAUNE) *
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE
 (votre adversaire prend la main. VOIR DEBUT DE JEU)

- COUP DROIT SEPTIME
- DEGAGEMENT SEPTIME
- COUPE SEPTIME

- SOIT - SEPTIME + attaque
 - RETRAITE + attaque
 - BALAYAGE + DOS **
 - JEU VIOLENT **
 - BOUSCULADE **
 - SORTIE DE PISTE **
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE
 (c'est à votre adversaire de jouer... VOIR COLONNE 3)

- SOIT - TOUCHE
 - UN COUP DROIT
 - UN DEGAGEMENT
 - UN COUPE
 - FLECHE
 - UNE CARTE "TACTIQUE" (JAUNE) *
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE
 (votre adversaire prend la main. VOIR DEBUT DE JEU)

- COUP DROIT OCTAVE
- DEGAGEMENT OCTAVE
- COUPE OCTAVE

- SOIT - OCTAVE + attaque
 - RETRAITE + attaque
 - BALAYAGE + DOS **
 - JEU VIOLENT **
 - BOUSCULADE **
 - SORTIE DE PISTE **
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE
 (c'est à votre adversaire de jouer... VOIR COLONNE 3)

- SOIT - TOUCHE
 - UN COUP DROIT
 - UN DEGAGEMENT
 - UN COUPE
 - FLECHE
 - UNE CARTE "TACTIQUE" (JAUNE) *
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE
 (votre adversaire prend la main. VOIR DEBUT DE JEU)

- FLECHE

- SOIT - 2 RETRAITES + attaque
 - 1 QUARTE + 1 SIXTE + attaque
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE
 (c'est à votre adversaire de jouer... VOIR COLONNE 3)

- LE POINT EST MARQUE
 REJOUZ (VOIR DEBUT DE JEU)

- PRISE DE FER QUARTE **
- PRISE DE FER SIXTE **
- ARRET QUARTE **
- ARRET SIXTE **
- CONTRE-ATTAQUE QUARTE **
- CONTRE-ATTAQUE SIXTE **

- SOIT - QUARTE OU CONTRE DE SIXTE * + attaque
 - SIXTE OU CONTRE DE QUARTE * + attaque
 - RETRAITE
 - BALAYAGE + DOS **
 - DEROBEMENT (uniquement après une PRISE DE FER précédée d'une POINTE EN LIGNE)
 - JEU VIOLENT **
 - BOUSCULADE **
 - SORTIE DE PISTE **
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE
 (c'est à votre adversaire de jouer... VOIR COLONNE 3)

- SOIT - TOUCHE
 - UN COUP DROIT
 - UN DEGAGEMENT
 - UN COUPE
 - FLECHE
 - UNE CARTE "TACTIQUE" (JAUNE) *
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE
 (votre adversaire prend la main... VOIR DEBUT DE JEU)

- MARCHÉ *

- SOIT - BATTEMENT * + attaque
 - ARRET **
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE
 (c'est à votre adversaire de jouer... VOIR COLONNE 3)

- SOIT - UN COUP DROIT
 - UN DEGAGEMENT
 - UN COUPE
 - FLECHE
 - UNE CARTE "TACTIQUE" (JAUNE) *
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE
 (votre adversaire prend la main... VOIR DEBUT DE JEU)

- POINTE EN LIGNE *

- SOIT - BATTEMENT * + attaque
 - UNE PRISE DE FER
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE
 (c'est à votre adversaire de jouer... VOIR COLONNE 3)

- SOIT - UN COUP DROIT
 - UN DEGAGEMENT
 - UN COUPE
 - FLECHE
 - UNE CARTE "TACTIQUE" (JAUNE) *
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE
 (votre adversaire prend la main... VOIR DEBUT DE JEU)

- FEINTE *
- Plusieurs FEINTES peuvent être jouées de suite. Seule la dernière carte en ATTENTE sera considérée comme éventuelle PARADE.

- SOIT - UNE CONTRE-ATTAQUE **
 - METTEZ UNE CARTE EN ATTENTE (face cachée)
 C'EST A VOTRE ADVERSAIRE DE JOUER (VOIR COLONNE 3)
 Si cette carte pare correctement la prochaine carte "ATTAQUE" jouée par votre adversaire, vous reprendrez la main

- SOIT - UN COUP DROIT
 - UN DEGAGEMENT
 - UN COUPE
 - FLECHE
 - UNE CARTE "TACTIQUE" (JAUNE) *
 - SE DEFAUSSER D'UNE CARTE
 (votre adversaire prend la main... VOIR DEBUT DE JEU)

- ATTAQUE COMPOSEE **
- Cette carte ne peut être jouée par un joueur que si celui-ci dispose d'une carte "ATTAQUE" QUARTE et d'une carte "ATTAQUE" SIXTE.

- SOIT - CONTRE-ATTAQUE **
 - PREPAREZ 2 CARTES en les mettant de côté. Essayez que ce soient 2 PARADES (sans piocher de cartes au Talon) (VOIR COLONNE 3)

- UNE "ATTAQUE" QUARTE et
 UNE "ATTAQUE" SIXTE ou vice-versa
 Si votre 1^{ère} attaque n'est pas parée vous jouez TOUCHE. Sinon jouez votre 2^{ème} ATTAQUE (sans piocher)