

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





LES CHEVALIERS FANTÔMES D'ARTHUR

UN JEU DE GUERRE DE RICHARD BORG

RÈGLES DU JEU

Nombre de joueurs : 4 ou 5

But du jeu : vous êtes un chevalier fantôme mais encore avide de gloire et de hauts-faits. Pour progresser sur l'échelle de prestige, vous devez amener le plus grand nombre de vos gardes sur les cases de dolmen avant chacun des quatre tournois. Chaque fois qu'un joueur pioche une carte dolmen, un tournoi commence lors duquel vous utilisez cartes et épées pour amener vos gardes aux dolmens, et éliminer les gardes adverses. Le vainqueur sera celui des survivants qui aura accumulé le plus grand prestige.

PRÉPARATIFS

Matériel : Le plateau, les dolmens, les cartes numérotées, quatre cartes dolmen,

ainsi qu'une figurine, 10 jetons et 10 baguettes par joueur.

Mise en place : Placez les dolmens sur les emplacements du plateau. Chaque joueur prend une réserve de 10 jetons (gardes) et de 10 baguettes (épées) de la couleur de son choix.

Le premier joueur est tiré au sort.

Les figurines de tous les joueurs sont placées sur la case 1 du cercle extérieur (échelle de gloire).

Chaque joueur place deux épées sur l'autel.

Prenez quatre cartes quelconques de la couleur de chaque joueur et mélangez-les. Distribuez-les ensuite une à une devant les dolmens, puis révélez-les et placez devant chaque dolmen un garde de la couleur de chacune des cartes (Il n'est pas impossible que, à ce moment là, un joueur ait quatre gardes devant un même dolmen.)

Mélangez toutes les cartes, à l'exception des cartes dolmen, et distribuez en quatre, faces cachées, à chaque joueur pour constituer sa main. Coupez ensuite les cartes restantes en deux paquets de hauteurs à peu près égales. Ajoutez deux cartes dolmen à chacun de ces paquets, et mélangez-les séparément. Placez ensuite l'un des paquets au dessus de l'autre pour constituer la pioche, qui contient donc deux dolmens dans sa première moitié et deux dolmens dans sa seconde moitié. La cinquième carte dolmen n'est pas utilisée.

Couleurs : Chaque joueur joue une couleur différente. Morgane La Fée a aussi une couleur de carte, le noir. Dans une partie à quatre joueurs, la cinquième couleur, que les joueurs n'ont pas choisie, est considérée comme commune à tous les joueurs.

DÉROULEMENT

Une partie se déroule en un certain nombre de tours.

À votre tour, vous commencez toujours par piocher une carte, puis vous pouvez soit en piocher une seconde, soit en jouer une. Si vous choisissez de piocher une seconde carte, votre tour est terminé et le tour passe au joueur à votre gauche.

Si vous jouez une carte, son effet dépend de sa couleur :

- Si la carte est de votre propre couleur (ou de la couleur commune) vous pouvez placer un garde de votre réserve devant un dolmen de votre choix. Le noir n'est jamais considéré comme la couleur d'un joueur.

- Si la carte est de la couleur d'un autre joueur, vous devez poser un garde de la réserve de ce joueur devant un dolmen de votre choix. En récompense pour avoir aidé ce joueur, vous avancez d'une case votre figurine sur l'échelle de gloire et vous placez une épée de votre réserve sur l'autel. Vous ne pouvez pas jouer de carte de la couleur d'un joueur qui n'a plus de garde dans sa réserve.



Richard : « La légende locale dit que, chaque année, durant la longue nuit du solstice d'hiver, les fantômes d'Arthur et de ses chevaliers reviennent à Stonehenge pour y affronter les esprits du mal. Sans doute ne se battent-ils plus guère aujourd'hui qu'entre eux, pour une vaine et fantomatique gloire, mais le spectacle n'en est pas moins impressionnant. »



- Si la carte est noire, la couleur de Morgane, vous pouvez soit placer un garde de votre réserve devant un dolmen, soit placer un garde de la réserve d'un autre joueur devant un dolmen.

Après avoir fait effet, la carte jouée est défaussée. Votre tour est terminé et le tour passe au joueur à votre gauche.

Tournoi et décompte : Lorsque vous piochez une carte dolmen, vous devez immédiatement la révéler et la défausser. Vous placez alors un garde de votre réserve devant un dolmen de votre choix et vous avancez d'une case votre figurine sur l'échelle de gloire. Votre tour est terminé, et un tournoi commence immédiatement, suivi d'un décompte.

Tournoi :

En commençant par le joueur qui a pioché la carte dolmen, puis en poursuivant en sens horaire, chaque joueur à son tour peut jouer une carte et une seule de sa main pour utiliser une de ses épées se trouvant sur l'autel. L'épée ainsi utilisée est ensuite retirée du jeu. Un joueur qui n'a pas d'épée sur l'autel ne peut donc pas prendre part au tournoi. Durant un tournoi, un joueur peut utiliser tout ou partie de ses épées sur l'autel.

Si vous jouez une carte lors d'un tournoi, son effet dépend de sa couleur :

- Si la carte est de votre couleur ou de la couleur commune, vous pouvez payer une de vos épées de l'autel pour placer un garde de votre réserve devant un dolmen de votre choix.

- Si la carte est de la couleur d'un autre joueur, vous pouvez payer une de vos épées de l'autel pour retirer d'un dolmen un garde de ce joueur. Le garde retiré est remis dans la réserve de son propriétaire.

- Si la carte jouée est noire, vous pouvez payer une de vos épées de l'autel soit pour retirer un garde adverse d'un dolmen, soit pour placer un garde de votre réserve devant un dolmen de votre choix.

Lorsque vient son tour, un joueur peut passer et décider de ne pas jouer de carte. Un joueur qui a passé ne peut plus revenir dans le tournoi. On poursuit ainsi, en sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. On passe ensuite au décompte.

Décompte : les dolmens sont décomptés l'un après l'autre.

- Le joueur ayant le plus grand nombre de gardes devant un dolmen marque un point de gloire par garde de sa couleur. Si un joueur est seul présent devant un dolmen, il marque deux points par garde. En cas d'égalité pour le plus grand nombre de gardes devant un dolmen, tous les joueurs, et pas seulement les ex æquo, marquent autant de points que les pions de chacun des premiers ex æquo.

- Un joueur qui a au moins un garde devant chacun des cinq dolmens marque 5 points de gloire.

Après le décompte, chaque joueur place une épée sur l'autel et le jeu reprend normalement au tour du joueur à gauche de celui qui avait déclenché le tournoi.

Exemple 1 : Devant un dolmen, bleu a 4 gardes, blanc 3 et vert 2. Bleu avance sa figurine de 4 cases sur l'échelle de gloire, soit un point pour chacun de ses gardes.

Exemple 2 : Devant un dolmen, bleu et blanc ont chacun 4 gardes, vert en a 2. Bleu, blanc et vert avancent chacun de 4 cases.

FIN DU JEU

Le quatrième et dernier tournoi débute lorsque la quatrième carte dolmen est piochée. Le vainqueur est le joueur ayant le plus de gloire. Les ex æquo sont départagés d'abord par le nombre d'épée sur l'autel, puis éventuellement par le nombre de cartes en main.

La partie se termine également si la figurine d'un joueur double celle d'un joueur se trouvant derrière lui, et a donc un tour d'avance sur la piste de score. Si cela se produit lors d'un décompte, on termine le décompte et le joueur ayant le plus de gloire est vainqueur.

Liars Dice, le premier jeu de Richard Borg, fut publié en 1987. Il monta ensuite avec sa femme Sandy un studio de création, Action Designs. Il a publié une quarantaine de jeux, parmi lesquels Mort ou Vif, Mémoire 44 et Battlelore. Il a chez lui plus de 10.000 dés, dont la moitié sont vierges.