

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



# Jericho

pour 3 à 5 joueurs à partir de 8 ans, 20 minutes.

## PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur s'efforce de bâtir les plus longues fortifications de différentes couleurs en jouant des cartes murs. Les cartes trompettes, à l'inverse, permettent de retirer des portions de murailles. À chaque phase de score, le joueur ayant le mur le plus long de chaque couleur reçoit des cartes de la réserve, les cartes présentes dans cette réserve dépendant des choix antérieurs des joueurs. À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de cartes est vainqueur.

## MATÉRIEL DU JEU

- 1 Règles de jeu
- 110 cartes:
  - 3 cartes de score
  - 22 cartes trompettes (de valeur 2)
  - 85 cartes murs
    - 17 de chacune des 5 couleurs:
    - 1 (4x), 3 (5x), 4 (4x), 5 (3x) et 7 (1x)



## MISE EN PLACE

- Mettez les 3 cartes de score de côté, et mélangez soigneusement les autres cartes.
- Distribuez 7 cartes à chaque joueur pour constituer sa main de départ.
- Afin que les décomptes de points interviennent à peu près régulièrement, mélangez les cartes restantes en 6 piles de hauteur à peu près égales, ajoutez une carte score à trois de ces piles avant de les remélanger séparément. Placez ensuite l'une sur l'autre une pile avec carte de score, puis une pile sans carte de score, puis une pile avec carte de score, et ainsi de suite, afin de former une unique pioche, face cachée. La pioche est placée au centre de la table, à portée de main de tous les joueurs.
- Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose, face cachée, devant lui. Ces cartes seront les premières posées par chaque joueur dans ses fortifications, mais elles ne sont pas révélées avant que chacun n'ait, au premier tour, placé une carte dans la réserve.
- Le premier joueur est désigné d'un commun accord.

## DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se compose de trois manches. Au début de chaque manche, les joueurs ajoutent des cartes à la réserve. Ensuite, chacun à son tour joue une carte jusqu'à ce qu'une carte score soit piochée, ce qui entraîne la fin de la manche. La partie se termine après la fin de la troisième manche, donc après le troisième décompte de points, qui est suivi du bonus final.

## Ajouter des cartes à la réserve

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la place, face cachée, au centre de la table. Ces cartes forment la «réserve».

*Astuce: Pour éviter de confondre la réserve et la pioche, notamment lorsqu'il ne reste que peu de cartes dans la pioche, les cartes de la réserve peuvent être placées en grand désordre, tandis que celles de la pioche sont soigneusement empilées.*

Les joueurs ne piochent pas de cartes après cela, mais continuent à jouer avec une carte de moins.

### Exception pour la première manche:

Après que chaque joueur a ajouté une carte à la réserve, les joueurs révèlent la carte face cachée que chacun d'entre eux avait joué pour commencer sa fortification durant la mise en place.

Après que tous les joueurs ont ajouté chacun une carte à la réserve, on passe au tour du premier joueur, qui joue donc une carte.

## Jouer et piocher une carte

À son tour, un joueur doit d'abord jouer une carte de sa main, c'est à dire, selon son choix :

- A. Jouer une carte mur
- B. Jouer une carte trompette
- C. Ajouter une carte à la réserve

Ensuite, le joueur prend la première carte de la pioche et l'ajoute à sa main sans la révéler aux autres joueurs. Le tour passe ensuite à son voisin de gauche.

Si le joueur pioche une carte de score, il la révèle. La manche est terminée, et on passe immédiatement au décompte.

### A. Jouer une carte mur

Le joueur joue une carte mur de la couleur de son choix et la pose face visible devant lui, pour compléter ses fortifications. Le nombre dans les coins de la carte indique la longueur de mur ainsi bâtie.



### Commencer une muraille d'une nouvelle couleur

Si le joueur joue une carte mur d'une couleur qui était jusque là absente de ses fortifications, il commence une nouvelle muraille.

*Note: Chaque joueur peut avoir une muraille de chacune des cinq couleurs.*

### Prolonger une muraille

Si le joueur joue une carte mur d'une couleur qu'il avait déjà jouée, ils doit ajouter cette carte à sa muraille existante, la prolongeant. Toutes les cartes d'une même couleur dans les fortifications d'un joueur sont donc dans la même muraille. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes mur dans une muraille.

### B. Jouer une carte trompette

Les cartes trompettes sont des jokers. Sur ces cartes figurent les cinq couleurs de mur. Lorsqu'un joueur joue une carte trompette, il choisit et annonce sa couleur.

Cela a deux conséquences:



La carte de valeur la plus élevée parmi tous les murs de tous les joueurs est retirée de sa muraille.

et

Si le joueur qui a joué la trompette a déjà une muraille de cette couleur, il y ajoute la carte trompette.

### Retirer la carte de plus forte valeur

On regarde quelle est la carte de plus forte valeur de cette couleur parmi l'ensemble des murailles de tous les joueurs. Cette carte est retirée de sa muraille et ajoutée, face cachée, à la réserve.

*Exemple: Bernard a une muraille verte constituée de deux cartes mur de valeur 1 et d'une carte trompette, de valeur 2. André a un mur vert constitué seulement d'une carte mur de valeur 1. Il joue une carte trompette et annonce « Vert ». La carte verte de plus forte valeur est la carte trompette de la muraille de Bernard, qui est placée dans la réserve. André ajoute ensuite sa carte trompette à sa muraille verte.*

S'il y a plusieurs cartes de plus forte valeur, elles sont toutes retirées de leurs murailles et ajoutées à la réserve.

*Note: Si la carte de plus forte valeur est dans la muraille du joueur qui joue la carte trompette, il doit l'en retirer et l'ajouter à la réserve.*

### Prolonger sa muraille

Si le joueur qui a joué la carte trompette a déjà une muraille de la couleur choisie, il peut ajouter la carte trompette à cette muraille.

*Note: Un joueur peut parfois choisir une couleur dans laquelle il n'a pas encore de muraille pour nuire plus efficacement à ses adversaires, mais dans ce cas il ne peut ajouter la carte trompette à ses fortifications. La carte trompette est alors retirée du jeu.*

### Cartes trompette dans une muraille

Dans une muraille, une carte trompette a une valeur de 2. Une muraille **ne peut jamais** être constituée uniquement de cartes trompette, qui n'ont pas de couleur par elles-mêmes. Si le joueur qui joue la carte trompette n'a pas de muraille de la couleur choisie, la carte trompette est retirée du jeu après avoir fait effet.

Si la dernière carte de couleur est retirée d'une muraille, qui dès lors n'est plus constituée que cartes trompette, ces cartes trompette sont retirées du jeu.

*Exemple: Bernard est le seul joueur ayant une muraille jaune, composée d'une carte mur de valeur 3 et de deux cartes trompette. André joue une carte trompette et annonce «jaune». La carte de plus forte valeur dans les murailles jaunes est le mur de valeur 3 de Bernard, qui est ajouté à la réserve. Ses deux cartes trompette, qui faisaient jusque là partie de sa muraille jaune, se retrouvent sans carte pour indiquer leur couleur, et sont donc retirées du jeu. La carte trompette jouée par André est également retirée du jeu, puisqu'il n'a pas de muraille jaune où il pourrait la jouer.*

### C. Ajouter une carte à la réserve

Le joueur choisit une carte de sa main et l'ajoute à la réserve, face cachée, sans la révéler aux autres joueurs.

*Conseil: Cela est intéressant pour un joueur qui a en main des cartes mur d'une couleur dans laquelle il a une confortable avance. Ajouter une carte de cette couleur à la réserve est alors un moyen sûr de gagner des points.*

### Décompte

Lorsqu'un joueur pioche une carte score, il la révèle à tous et un décompte de points a lieu immédiatement. Le joueur pioche la carte suivante de la pioche pour remplacer la carte de score.



### Trier la réserve

Les cartes de la réserve sont révélées. S'il y a des cartes trompette, elles sont retirées du jeu. Les autres cartes sont triées par couleur.

### Comparer la longueur des murailles

Pour chaque couleur, on compare la longueur des murailles des différents joueurs, en faisant la somme des nombres inscrits sur les cartes composant chaque muraille.

### Attribution des cartes de la réserve

Le joueur ayant la plus longue muraille d'une couleur gagne toutes les cartes de la réserve de cette couleur. Il les pose devant lui, en une pile face cachée, sa pile de score. En cas d'égalité, les joueurs se partagent les cartes entre eux. Les cartes restantes restent dans la réserve pour la manche suivante. S'il y a dans la réserve des cartes d'une couleur pour laquelle aucun joueur n'a encore de muraille, ces cartes restent dans la réserve pour la manche suivante.

### Manche suivante

Après que toutes les cartes de la réserve ont été distribuées, ou laissées pour la manche suivante, le décompte est terminé et on passe à la manche suivante.

*Note: Les murailles déjà en place restent debout pour la manche suivante.*

Les joueurs ajoutent une carte chacun à la réserve, et le jeu reprend au tour du joueur assis à gauche de celui qui avait pioché la carte de score.

### FIN DU JEU

Après la troisième manche, la partie se termine, après le calcul du bonus final.

### BONUS FINAL

Chaque joueur prend toutes les cartes de valeur 1 de ses murailles, reconnaissables à la pièce d'or derrière le 1, et les ajoute aux cartes qu'il a gagnées lors des trois décomptes de fin de manche.

Toutes les murailles qui, après cela, ne sont plus constituées que de cartes trompette sont entièrement défaussées.

*Note: Les cartes en main, les cartes des fortifications de valeur supérieure à 1, et les cartes de la réserve qui n'ont été attribuées à aucun joueur, n'ont aucune valeur.*

Enfin, chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées.

Le joueur qui en a le plus est vainqueur.

*Conseil: Il n'est pas toujours nécessaire de compter les cartes, il suffit parfois de comparer la hauteur des piles.*

En cas d'égalité, le vainqueur est celui à qui il reste le plus grand nombre de cartes dans ses murailles.

**Auteur:** Tom Lehmann, **Illustrateur:** Christof Tisch

© 2006 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich

Tous droits réservés. Made in Germany. [www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)