

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Paladin

Un jeu de Spartaco Albertarelli © 2004 Kidultgame

pour 3 à 5 joueurs âgés de 10 ans et plus
durée : environ 20 à 30 minutes

Traduction très libre par François Haffner

La nuit avant la millième lune, les chevaliers les plus braves se retrouvent autour de la table du conseil pour préparer leurs honorables quêtes : qui sera le paladin le plus valeureux, réussissant les plus courageuses missions ?

But du jeu

Gagner le plus de points de bravoure.

Contenu

42 cartes de Paladin
18 cartes de quêtes divisées en deux paquets (roi et reine)
25 jetons dans cinq couleurs différentes

Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et prend les jetons correspondants.

Battez les cartes de quête avec un dos de roi et placez le paquet face cachée sur la table. Battez ensuite le paquet de cartes de quête avec un dos de reine et placez le paquet toujours face cachée, au-dessus du paquet précédent à dos de roi.

Prenez du dessus de ce paquet autant de cartes qu'il y a de joueurs et placez-les face visible en une rangée. Chaque carte de quête possède une "valeur de bravoure" représentée par des épées, pouvant aller de 1 à 6. Les cartes de quête les plus fortes sont avec un dos de roi.

Cartes de paladin

Les cartes de ce paquet représentent des paladins de force différente (0 à 9). Quelques paladins ont une valeur spéciale représentée par une épée en bas à droite de la carte et le chiffre imprimé en rouge. Les Paladins plus forts battent les plus faibles, à l'exception du 0 qui bat le plus fort, le 9, mais est normalement battu par tous les autres.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue en plusieurs manches selon le nombre de joueurs.

Au début de la première manche, le joueur le plus preux est le premier donneur.

Distribution des cartes

Le donneur mélange les cartes du paquet de paladins et distribue les cartes face cachée aux joueurs, une à une, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que chacun ait une main de quatre cartes si 3 jouent, de cinq cartes si 4 jouent, et de six cartes si 5 jouent. Les cartes restantes sont mises de côté pour former un talon.

Le donneur choisit qui sera le premier joueur (il peut choisir n'importe qui, y compris lui-même).

Placement des héros

Le premier joueur joue une carte de paladin, face cachée, en face d'une carte de quête, puis la marque avec un de ses jetons. Cette carte devient le paladin

héros de la quête choisie. Chaque joueur à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, doit jouer une carte près d'une quête différente jusqu'à ce que toutes les quêtes aient un héros.

Placement des autres cartes

A partir de ce moment, le joueur dont c'est le tour de jouer peut, avant de jouer sa carte, regarder secrètement une des cartes déjà posées sur la table. Les cartes sont jouées les unes à la suite des autres devant chaque quête, à la suite du héros, mais aucun joueur ne peut avoir deux paladins en face de la même quête.

Le jeu continue de cette façon jusqu'à ce que chaque joueur ait joué à toutes ses cartes sauf une.

Il est maintenant temps de voir de qui a gagné chaque quête.

Résolution des quêtes

On révèle face visible le héros de la première quête. Le propriétaire de la deuxième carte posée sur cette quête peut (NdT : après avoir éventuellement regardé sa carte si sa mémoire flanche) :

Révéler sa carte dans le but de battre le héros. Il faut que la carte soit plus forte, ou, en cas d'égalité, de couleur rouge (n'oubliez pas que le 0 bat le 9). Le paladin battu est défaussé, face vers le bas sous le paquet de paladins et le gagnant devient le nouveau héros de cette quête.

Reprendre la carte paladin en main, même si elle est plus forte que le héros actuel, sans montrer la valeur de la carte aux autres.

Défausser la carte paladin, en la plaçant face cachée sous le talon des cartes paladin, sans montrer sa valeur aux autres.

On procède de même pour les cartes de paladin suivantes de la quête.

La carte de quête revient au propriétaire du dernier héros en jeu. Il pose ces deux cartes (la quête et le paladin) devant lui, face visible.

On procède de même pour toutes les quêtes. Puis la manche est terminée.

Score

Chaque joueur marque autant de points de bravoure qu'il y a d'épées sur les cartes de quête remportées, ainsi qu'un point par carte paladin avec un nombre rouge et une épée.

Nouvelle manche

Le joueur qui a le plus de point devient donneur pour la manche suivante. En cas d'égalité, le donneur est le joueur qui a commencé le premier lors de la dernière manche. Le donneur place au milieu de la table de nouvelles quêtes face visible, toujours en nombre égal au nombre de joueurs.

Puis, il distribue une à une des cartes de paladin à tous les joueurs, sans mélanger la paquet, jusqu'à ce que chacun ait une main complète de 4, 5 ou 6 cartes (selon le nombre de joueurs).

Enfin, le donneur choisit le premier joueur de la nouvelle manche

Fin

Le jeu est terminé quand il n'y a pas assez de cartes de quête pour une nouvelle manche et le gagnant est le joueur avec le plus de points de bravoure. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a joué le premier lors de la dernière manche.