

STRUGGLE

2 à 4 joueurs

PRINCIPE DU JEU

Les joueurs utilisent à tour de rôle 5 pions communs et les font avancer grâce aux dés sur la piste. Mais chaque joueur cherche un ordre d'arrivée différent, qui lui est imposé en début de jeu par une carte secrète.

Lorsque les 5 pions ont pris leur place à l'arrivée, chacun compte 10 points par pion bien placé. Le vainqueur est celui qui, sur une ou plusieurs parties, totalise le plus grand nombre de points.

COMPOSITION DU JEU

1 plateau de jeu,
5 pions : ROI, DAME, VALET, DIX, NEUF,
5 dés de poker d'as,
20 cartes d'objectif.

PRÉPARATION DU JEU

Placez les 5 pions sur la case départ.

Donnez une carte d'objectif, face cachée, à chaque joueur. Cette carte indique un ordre d'arrivée des pions. Il y a vingt cartes dans le jeu qui, toutes, comportent les 5 figures des pions (l'As intervient comme un Joker), mais dans un ordre différent.

Tirez au sort le joueur qui commence.

LA PARTIE

Le premier joueur lance **les 5 dés**. Il a droit à deux autres lancers pour améliorer son jeu. Il peut relancer tout ou partie de ses dés. Les deuxième et troisième lancers sont facultatifs.

Il obtient ainsi une "main", c'est-à-dire l'ensemble des figures données par les 5 dés après un, deux ou trois lancers.

Chaque figure représentée sur un dé permet d'avancer le pion correspondant **d'une** case.

Exemple : au départ du jeu, un joueur a pour objectif : Valet, Dix, Neuf, Dame, Roi.

Il obtient aux dés 3 Valets et 2 Dix.

Il avance le pion Valet de 3 cases et le pion Dix de 2 cases.

Ou bien : il sort 3 Valets, 1 Dix et 1 Dame.

Il avance le Valet de 3. Maintenant il doit choisir entre faire avancer le Dix ou faire avancer la Dame car **2 pions ne peuvent se trouver en même temps sur la même case**.

Dans ce cas, il choisit le Dix et le place sur la première case. Il ne bouge pas la Dame.

Ou bien : il obtient 2 Valets et 3 Dix.

Il est obligé de répercuter la main. Il avance le Dix de 3 cases et le Valet de 2 cases.

NOTA : pièce déplacée, pièce jouée !

Rôle de l'As

L'As du dé ne se retrouve sur aucun pion. Il sert de JOKER, mais il ne peut remplacer n'importe quelle figure, n'importe quand... Il joue le rôle d'une des figures de la main sur un coup donné.

Exemple : un joueur obtient 2 Valets, 1 Dix, 1 Neuf et 1 As. L'As ne peut valoir qu'1 Valet, ou qu'1 Dix, ou qu'1 Neuf.

Nota : une main de 5 As ne vaut rien.

Ainsi, chacun, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, lance les dés, s'efforce d'améliorer sa main et la répercute sur la marche des pions. Même si cette main ne lui convient pas !

Marche des pions

Leur marche est donc dictée par la "main" de chaque joueur, mais elle est aussi soumise à d'autres contraintes.

Sur les cases jaunes :

Un pion qui se déplace ne peut arriver sur une case déjà occupée. C'est l'**Impasse**. Son mouvement est annulé.

Sur les cases rouges :

Un pion arrive sur une case occupée. Il prend la place et renvoie le pion en place à la position que lui-même occupait au départ du coup. Exemple : 1 Valet avance de 2 cases et tombe sur une case rouge

occupée par une Dame. **Obligatoirement (même si ce n'est pas l'intérêt du joueur)**, le Valet prendra la place de la Dame qui reculera de 2 cases, occupant la place initiale du Valet.

Sur les cases noires :

Aucun pion ne peut y stationner. Il faut les franchir. Elles comptent effectivement pour une case.

Donc un pion qui arriverait sur une de ces cases selon le décompte de la main voit son mouvement annulé, c'est l'**Impasse**.

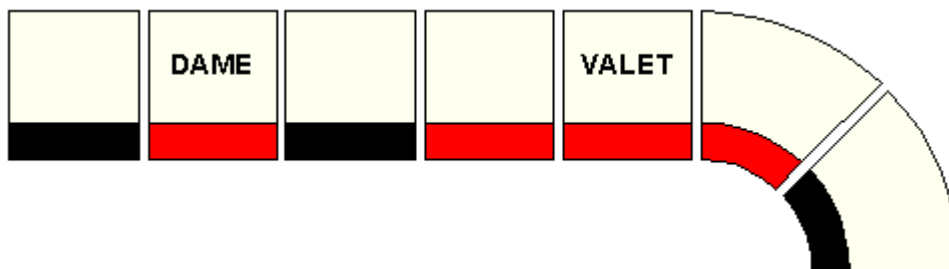
Interprétation de la "main"

Ainsi le joueur interprète sa "main" au mieux de ses intérêts, avance certains pions, en fait reculer d'autres ou cherche l'Impasse. Mais il n'a pas le droit de s'abstenir si la "main" ne lui convient pas et que les pions concernés peuvent faire mouvement.

S'il a cependant à choisir entre deux mouvements qui se contrecarrent, il choisit celui qui lui convient le mieux.

Ainsi que l'ordre des mouvements ! Exemple : un joueur a pour objectif : Dame, Valet, Roi, Neuf, Dix.

Valet et Dame sont en tête comme indiqué sur le croquis ci-dessous.



Le joueur obtient une main de :

1 Valet, 1 Dame, 3 As.

S'il affecte 1 As Joker au Valet et 2 As Joker à la Dame et s'il joue d'abord le Valet,

a) Ce Valet reste sur place puisqu'un mouvement de 2 cases l'amènerait sur une case noire.

b) La Dame avance de 3 cases et rejoint ainsi le Valet. Comme ce dernier est sur une case rouge, la Dame prend la place du Valet qui recule de 3 cases.

Ainsi, le joueur a bien tiré parti de la "main".

L'ARRIVÉE

Lorsque le premier pion franchit la dernière case, il vient se placer directement en "A".

Le pion suivant viendra directement en "B" et ainsi de suite.

Lorsque le quatrième pion a pris place, on met sans plus attendre le cinquième pion en "D".

Et on compte les points.

NOTA : en fin de partie, on ne peut rattacher le Joker qu'à une figure d'un pion restant en jeu sur le parcours, et jamais à l'une de celles déjà sorties.

LA MARQUE

10 points par pion placé à la bonne place.

Chaque joueur présente sa carte OBJECTIF et compte ainsi ses points. Ce décompte varie évidemment selon les joueurs et leurs objectifs.

LE VAINQUEUR

Celui qui, sur une ou plusieurs parties, totalise le plus grand nombre de points.