

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



Phase 9 : Défausse des cartes Richesses

Toutes les cartes Richesses jouées ce tour-ci sont défaussées et placées à côté de la pioche. Lorsque la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.

Phase 10 : Pioche des cartes Richesses

Le joueur de l'action Paysan pioche 3 cartes Richesses.

Ensuite, tous les autres joueurs piochent une carte Richesses pour chacun de leurs dépôts se trouvant sur un territoire de leur camp. Les dépôts situés en territoire adverse ne rapportent rien. Le Paysan ne reçoit pas de cartes Richesses pour ses dépôts.

Enfin, le joueur de l'action Diplomate 2 reçoit une carte Richesse supplémentaire. Nul ne peut avoir plus de six cartes Richesse en main après la pioche. Les cartes en excédent sont défaussées.

Phase 11 : Restitution des cartes Actions

Toutes les cartes Action sont remises, faces cachées, au centre du cercle.

Phase 12 : Nouveau premier joueur

L'ancien premier joueur passe la carte Premier joueur au joueur à sa gauche.

Phase 13 : Fin du tour

Lorsque tous les joueurs ont été premier joueur deux fois (ou trois fois dans un jeu à trois joueurs), la partie est terminée. Il y a donc 8 tours dans une partie à 4 joueurs et 9 tours dans une partie à 3 joueurs.

Le jeu peut parfois se terminer plus tôt, si tous les territoires sont dans le même camp.

Quoiqu'il en soit, le dernier tour s'arrête après la phase 10.

Décompte des points

Chaque joueur peut recevoir un bonus de 6 points maximum, égal au nombre de ses Comptoirs en jeu sous un territoire (deux au maximum) multiplié par le nombre de cartes Richesses qu'il a en main à la fin du jeu (3 au maximum, même si le joueur a plus de trois cartes).

Ce bonus est ajouté au nombre de points de victoire remporté aux différents tours de jeu, et le joueur ayant le total le plus élevé est déclaré vainqueur.

VERRÄTER - TRAHISON

Un jeu de cartes pour 3 ou 4 joueurs (plutôt 4)

conçu par **Marcel-André Casanola-Merkle**

publié par Adlung Spiele 1998

traduction française par **Bruno Faidutti**

Conflit sur les Hautes terres. Deux grandes familles, dont les armes sont l'Aigle et la Rose, tentent d'annexer les plus riches et les plus vastes territoires. Les joueurs, représentant des familles de la petite noblesse, combattent tantôt pour un camp, tantôt pour l'autre. Il n'est pas rare de voir un traître retourner sa veste en pleine bataille. Pendant ce temps, d'autres construisent greniers et comptoirs marchands, d'autres encore usent de diplomatie pour sauver ce qui peut l'être, ou, prévoyants, se consacrent à l'agriculture.

But du jeu :

L'affrontement entre les deux familles est, pour les joueurs, l'occasion de tenter d'acquérir des points de victoire en soutenant le parti vainqueur.

Matériel :

4 cartes politiques (**Gesinnung**)

6 cartes d'action (**Aktionskarten**)

12 cartes Grenier/comptoir (**Gutshof/Kontor**)

1 carte de Conflit (**Konflikt**)

12 cartes de territoire

Dorf = village,

Fluss = rivière,

Odniss = lande,

Stadt = ville,

Wald = forêt,

Weide = champs

1 carte premier joueur (**Startspieler**)

1 carte stratégie (**Strategie**)

23 cartes de Richesses (**Versorgungskarten**)

6 cartes d'aide de jeu

Mise en place :

Les cartes sont distribuées et placées comme suit :

- Chaque joueur reçoit une carte politique, qui indiquera laquelle des grandes familles il soutient. À quatre joueurs, chaque famille est soutenue par deux joueurs se faisant face.
- L'un des joueurs est désigné comme premier joueur, et place devant lui la carte Premier joueur. Sa carte politique doit indiquer l'aigle, les autres joueurs alternant ensuite entre la Rose et l'Aigle.

- Les douze cartes de territoire sont séparées en deux paquets de six cartes, une de chaque type de territoire. L'un des paquets est rangé la face aigle sur le dessus, l'autre face rose. Les deux paquets sont ensuite mélangés, sans les retourner, puis les douze cartes sont placées en cercle sur la table (voir aide de jeu 1), le bas des cartes vers le centre, pour former le " plateau " de jeu (appelé cercle dans la suite des règles).
- Les Greniers permettent aux joueurs d'acquérir des Richesses. Les Comptoirs leur rapportent des points en fin de partie. Chaque joueur reçoit les trois cartes Grenier/Comptoir de sa couleur. Ensuite, en commençant par le premier joueur, chacun place l'un de ses greniers, à demi recouvert, sous un territoire encore libre. Durant la partie, les Greniers placés sous des territoires de votre camp politique rapportent des cartes de Richesses. Les deux cartes restantes sont placées sous la carte politique du joueur, et seront utilisées dans la suite du jeu.
Il ne peut jamais y avoir plus d'une carte Grenier/ Comptoir sous un même territoire.
- Les cartes Richesses sont importantes en cas de conflit car elles augmentent la valeur d'un territoire. Chaque joueur reçoit en début de jeu trois cartes Richesses, de valeur 3, 4 et 5. Les cartes restantes sont mélangées pour former une pioche placée près du cercle.
- Le joueur à gauche du premier joueur reçoit les cartes Stratégie et Conflit.
- Les cartes Actions sont mélangées et placées, faces cachées, au centre du cercle.
- L'un des joueurs prend un papier et un crayon pour noter les scores.

Déroulement du jeu :

Phase 1 : Déterminer le lieu du conflit

Le joueur ayant la carte Stratégie choisit un lieu de conflit en plaçant la carte Conflit à cheval sur deux cartes territoires de camps opposés (une Rose, un Aigle).

Phase 2 : Choix des Actions

- Le premier joueur prend les 6 cartes Actions et les mélange.
- Il écarte ensuite la première carte du paquet et la place, face cachée, au centre du cercle. Cette action n'est pas disponible ce tour-ci.
- Il regarde ensuite secrètement les 5 cartes restantes et en choisit une, qu'il place, face cachée, sous sa carte politique.
- Il donne ensuite les 4 cartes restantes au joueur à sa gauche, qui en choisit une, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi une carte.
- La carte restante est alors écartée et placée, face cachée, au centre du cercle.

Phase 3 : Jeu des cartes Richesses

Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, peut jouer et poser devant lui, faces visibles, entre 0 et 5 cartes Richesses.

Phase 4 : Révélation des Actions

Tous les joueurs, simultanément, révèlent leur carte action. Seul le Traître agit immédiatement.

Le joueur ayant joué la carte Traître change de camp et retourne sa carte politique. Ce changement durera jusqu'à ce qu'il joue de nouveau une carte Traître.

Phase 5 : Résolution du conflit

Le vainqueur est celui des deux camps (Aigle et Rose) qui a le plus de points de combat, représentés dans un carré. Chacun des deux camps reçoit des points de victoire de trois sources distinctes: La carte de Territoire, les cartes de Richesses jouées par ses partisans, et les cartes d'Action Diplomate. Tous les points donnés par un joueur vont obligatoirement à son propre camp.

En cas d'égalité, les cartes de Territoire restent inchangées et seuls le Stratège et le Traître reçoivent des points de victoire.

Phase 6 : Points de victoire

Les joueurs appartenant au camp vainqueur marquent autant de points de victoire qu'indiqué sur la carte du territoire vaincu. Ce nombre de points dépend du nombre de joueurs dans le camp vainqueur (voir aide de jeu 3). Les points de victoire sont notés sur une feuille de papier.

Le Traître reçoit en outre 1 point de victoire supplémentaire, et le Stratège 2 points de victoire supplémentaires.

La carte du territoire vaincu est ensuite retournée pour indiquer sa prise de contrôle par la famille victorieuse.

Phase 7 : Le Bâtisseur

Le joueur de l'action Bâtisseur peut jouer, ou retourner, l'une de ses cartes Grenier/Comptoir.

S'il joue une carte, il la place, à demi recouverte, face grenier sur le dessus, sous un territoire libre (voir aide de jeu 3), face grenier sur le dessus. On ne peut pas jouer directement un comptoir. Il peut aussi retourner une carte déjà jouée (changer un Comptoir en Grenier ou un Grenier en Comptoir), mais ne peut jamais déplacer une carte déjà jouée.

Un joueur ne peut jamais avoir plus de deux Comptoirs en jeu, et chaque Comptoir rapportera des points à la fin de la partie, quel que soit le camp auquel appartient son territoire. Il y a un bug avec les cartes marrons, l'une d'entre elles ayant deux faces Greniers. On peut l'échanger avec une autre si nécessaire. Un joueur peut en revanche avoir trois Greniers.

Phase 8 : Le Stratège

Le joueur de l'action Stratège prend la carte Stratégie, qui lui donnera le droit de choisir le lieu du prochain conflit. Il conservera cette carte jusqu'à ce qu'un autre joueur joue l'action Stratège.

Aide de jeu n°2



Points de conflit
(valeur de base)

Tableau des gains

I	II	III	IV
4	3	2	0

Nombre de joueurs de
la coalition gagnante

Points de victoire
par joueur

Appartenance
politique du
territoire

Aide de jeu n°3

Si un joueur du camp de la Rose
remporte le conflit, il gagne
5 points de victoire et la carte
fleuve (Fluss) est retournée sur
sa face Aigle



Si trois joueurs du camp de l'Aigle
remportent le conflit, ils gagnent
4 points de victoire et la carte
ville (Stadt) est retournée sur
sa face Rose

Aide de jeu n°4



Le TRAITRE change de camp et
retourne sa carte politique.
Il gagne un point de victoire (bonus)



Le DIPLOMATE "2" apporte deux
points de conflit à son camp.
Il reçoit une carte richesse
supplémentaire en phase 10



Le DIPLOMATE "5" apporte cinq
points de conflit à son camp.



Le BÂTISSEUR peut jouer ou
retourner une de ses cartes
grenier / comptoir



Le STRATÈGE prend la carte
stratégie et décidera du prochain
lieu de conflit
Il gagne un point de victoire (bonus)



Le PAYSAN pioche trois
cartes richesses

Aide de jeu n°5

Résumé des phases

- Phase 1 Déterminer le lieu du conflit
- Phase 2 Choix des actions
- Phase 3 Jeu des cartes richesses
- Phase 4 Révélation des actions
- Phase 5 Résolution du conflit
- Phase 6 Points de victoire
- Phase 7 Action : le Bâtisseur
- Phase 8 Action : le Stratège
- Phase 9 Défausse des cartes richesses
- Phase 10 Pioche des cartes richesses
- Phase 11 Restitution des cartes actions
- Phase 12 Nouveau premier joueur
- Phase 13 Fin du tour.

Le jeu dure 8 tours (à 4 joueurs)
ou 9 tours (à 3 joueurs)

Aide de jeu n°1

