SÁHKKU
finland

Sáhkku est un jeu de société traditionnel du peuple Sámi, originaire du nord de la Scandinavie. Il allie un mélange unique de stratégie et de hasard, inspiré par le rythme de vie et la tradition orale des peuples de l'Arctique.

Les ethnographes ont répertorié le Sáhkku au début du XXe siècle mais il était déjà largement joué depuis de nombreuses générations. Au XIXe siècle, il a été interdit par les laestadianistes, un mouvement luthérien conservateur, qui le désignait comme "le Jeu du Diable".

Nous avons imaginé deux groupes de bergers en lutte pour les droits de pâture. Guidés par le vent et leur instinct, ils manœuvrent pour faire fuir leurs adversaires et défendre leur terrain.

Nous avons choisi le Sáhkku pour son côté narratif riche et son rythme imprévisible. Il offre une expérience stratégique forgée par la survie dans l'Arctique, les connaissances ancestrales et l'esprit tenace du peuple Sámi.

Krisztina & Tamas, Lemery Games

À travers la toundra glacée, deux groupes de bergers Sámi sont en compétition pour les droits de pâture. Guidés par les vents changeants et leurs connaissances du terrain, ils mènent leurs troupeaux de rennes, dans le but de faire fuir leurs adversaires et défendre les meilleurs territoires. Cet ancien jeu de Sáhkku fait écho aux défis ancestraux que relevaient les bergers dans l'Arctique.

Quel berger maitrisera le terrain ?

- Récit basé sur l'imagination de Lemery Games. -

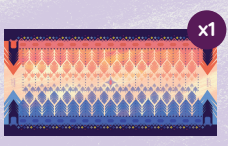
Sáhkku est un jeu de course et de combat à 2 joueurs dans lequel chaque joueur contrôle 15 Rennes. Ces derniers se feront la course à travers la toundra en repoussant les pions adverses afin dominer le terrain.

BUT DU JEU



Repousser le troupeau de Rennes adverse.

CONTENU





1 sachet de transport
1 tapis de jeu
15 pions Rennes violets
15 pions Rennes bleus foncés
1 pion Grand Cerf beige
3 dés à 4 faces
1 livret de règles



MISE EN PLACE


Fig. 1

1. Placer le tapis de jeu comme sur la Fig. 1.
2. Chaque joueur prend les 15 Rennes de sa couleur.
3. Mettre les 15 Rennes violets sur leur rangée de base avec leur face à 3 bois visibles (Fig. 1).
4. Mettre les 15 Rennes bleus foncés sur leur rangée de base avec leur face à 3 bois visibles (Fig. 1).
5. Mettre le Grand Cerf dans l'espace au centre du plateau sur n'importe quelle face et verticalement (Fig. 1).

COMMENT JOUER

Pour décider du premier joueur, les deux joueurs lancent un des dés à 4 faces, le premier à obtenir un Sáhkku (✕) sera désigné premier joueur.

Les joueurs vont à tour de rôle lancer les 3 dés et vont déplacer leurs Rennes autour de la piste - ils pourront «capturer» d'autres Rennes (les retirer du plateau) ou prendre le contrôle du jeton Grand Cerf.

Déplacements

Dans ce jeu, il y a ce que nous appelons des «pistes» plutôt que des cases. Ces lignes pointillées peuvent accueillir n'importe quel nombre de Rennes de la même couleur (Fig. 2).


Fig. 2

Les Rennes suivent un parcours prédéfini :

Depuis le rang du bas, ils se déplacent vers la droite. Puis sur la rangée du dessus, ils se déplacent vers la gauche. Enfin sur la rangée du haut, ils se déplacent de nouveau vers la droite (Fig. 3).


Fig. 3

Lorsqu'un Renne atteint la dernière piste du rang supérieur, il commence son chemin retour. Il redescend sur la rangée du milieu. Pour indiquer qu'un Renne est sur le chemin du retour, il est retourné sur sa face à 2 bois (Fig. 4A). Une fois qu'il a atteint l'autre bout de la rangée centrale et qu'il est revenu dans la rangée du bas, il faut retourner le jeton de nouveau sur sa face de départ (Fig. 4B). Il va recommencer le même chemin vers le haut du plateau, en suivant le parcours montré dans la Fig. 3. Les Rennes répètent ce parcours jusqu'à être capturés.



Fig. 4

Dés à 4 faces

À chaque tour de jeu, lancer les 3 dés à 4 faces. Chaque dé peut être utilisé séparemment pour déplacer trois Rennes différents, ou ils peuvent être combinés pour déplacer un ou deux Rennes.

Résultat:



Pas de mouvement	Déplacement sur 2 pistes.	Déplacement sur 3 pistes.	Sáhkku

Un Sáhkku vous permet de faire une de ces actions : Déplacement d'une piste, activation d'un Renne (voir ci-dessous) ou relancer ce dé (cela peut être fait même si vous venez déjà de le relancer).

Activation d'un Renne

Vos pions Rennes commencent la partie en dehors des pistes (ils sont inactifs).
Pour activer un Renne, il faut obtenir un Sáhkku au lancer de dé (indiqué par un ✕ symbole). Lorsque vous activez un Renne, déplacer-le sur la piste directement au-dessus, et avancer le d'une piste le long du chemin (Fig. 5A). Si cette piste est déjà occupée par un pion adverse (Grand Cerf inclus), vous ne pouvez pas activer ce Renne à ce tour (Fig. 5B).



Fig. 5

Capture

Si votre déplacement se termine sur une piste occupée par un ou plusieurs Rennes adverses, ils sont alors capturés. Tous les Rennes adverses présents sur cette piste sont alors retirés du jeu (Fig. 6). Les Rennes inactifs (dans la rangée de base) ne peuvent pas être capturés.


Fig. 6

Le Grand Cerf

Au départ, il est neutre et inactif sur l'espace central du plateau.

Recruter le Grand Cerf

Un Renne, qui termine son déplacement sur la piste occupée par le Grand Cerf, le recrute. Si le Grand Cerf est neutre à ce moment (vertical), tourner-le horizontalement pour montrer qu'il est maintenant actif. Assurez-vous qu'il soit sur la face correspondant à la couleur du joueur qui le contrôle dorénavant.

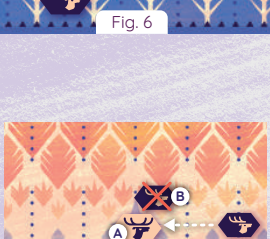


Fig. 7

Une fois qu'un joueur contrôle le Grand Cerf, il peut le déplacer en utilisant le résultat de son lancer de dés. Pour chaque point de déplacement, il peut se déplacer orthogonalement (verticalement ou horizontalement) le long du parcours sur une piste adjacente (Fig. 8). Le Grand Cerf ne peut pas être capturé, mais il peut être recruté lorsque le Renne d'un joueur termine son déplacement sur sa piste.


Fig. 8

FIN DU JEU

Pour gagner, vous devez capturer au moins 5 Rennes adverses. Une fois cela fait, vous obtenez la victoire lorsque votre adversaire n'a plus de Renne actif sur le plateau. Votre victoire sera d'autant plus glorieuse si le Grand Cerf est dans votre camp en fin de partie.

TRUCS ET ASTUCES

- La rangée du milieu est le couloir clé : la dominer avec vos propres pièces vous offre de la flexibilité.
- Recruter le Grand Cerf peut faire pencher la balance en votre faveur, mais attention à ne pas le laisser passer dans l'autre camp.
- Parfois, il peut être judicieux de sacrifier un Renne pour attirer votre adversaire dans une zone où il serait vulnérable.

VARIANTES DE JEU

Vous pouvez modifier le jeu avec une ou plusieurs de ces variantes.

• Face Sáhkku ( ) : vous ne pouvez pas relancer ce dé mais uniquement l'utiliser pour un déplacement ou pour activer un Renne

• Activation de Renne : lors de l'activation d'un Renne, vous pouvez le faire entrer sur la piste directement au-dessus, mais il n'avancera pas d'une piste vers la droite (il doit toujours arriver sur une piste qui ne contient pas de pion adverse).

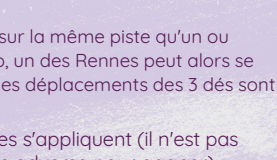
• Capture d'inactif : Lorsque votre Renne ou le Grand Cerf termine son déplacement sur une piste adjacente à la rangée de base de votre adversaire, vous capturez le Renne inactif qui est sur cette piste.

• Face vide : Au lieu de 0, ce résultat de dé vous permet 4 déplacements (recommandé pour une partie plus rapide et plus dynamique).

TAILLE DE PLATEAU DIFFÉRENTE

Vous pouvez jouer à Sáhkku avec deux plateaux de tailles différentes, en ajustant le nombre de Rennes en jeu au départ. Une variante en 9x3 proposée par les éditions Lemery Games utilise 9 Rennes par joueur, qui permet une partie plus rapide notamment pour faire découvrir la mécanique de Sáhkku à de nouveaux joueurs.

Pour jouer avec la taille en 9x3, mettre le tapis de jeu sur sa face variante et donner à chaque joueur 9 Rennes de la même couleur. Le reste des règles du jeu restent les mêmes (Fig. 9).


Fig. 9

MINI EXTENSIONS

Vous pouvez utiliser ces extensions séparément pour un changement subtil ou ensemble pour un challenge vraiment unique.

HÉROS D'EUROPE

CONTIENT
2 pions Esprit d'Élan 

MISE EN PLACE
Chaque joueur place son pion Esprit d'Élan dans la zone active en dessous du pion Grand Cerf (Fig. 10).


Fig. 10

UTILISATION
Les pions Esprit d'Élan peuvent se déplacer de la même façon que le pion Grand Cerf (pour chaque point de mouvement vous pouvez les déplacer verticalement ou horizontalement le long du chemin sur une piste adjacente). Ils ne peuvent jamais capturer les pions adverses, mais ils peuvent être capturé par les pions adverses. Une fois capturé, ils peuvent être ressuscité et retourner sur sa position de départ si vous réalisez un lancer avec deux . Si vous utilisez ces dés pour ressusciter un Élan, vous ne pouvez pas utiliser ces pour leurs effets habituels.

Lorsqu'un Esprit d'Élan arrive sur une piste occupée par un ou plusieurs pions Rennes adverses, il se passe les deux choses suivantes :

1. Le ou les pions Rennes sur la piste de l'Esprit d'Élan ne peuvent plus se déplacer.* (Fig. 11).
2. À chaque lancer de dés adverse, soustraire 1 au plus grand résultat obtenu (par ex. un 3 devient un 2 ; le n'est pas affecté par ce changement).


Fig. 11

*Tant que l'Esprit d'Élan est sur la même piste qu'un pion adverse, ces effets s'appliquent. Un Esprit d'Élan peut également être sur la même piste que le Grand Cerf et si c'est l'adversaire qui le contrôle alors les mêmes effets s'appliquent.

• Votre pion Esprit d'Élan peut secourir un de vos pions bloqués par l'Esprit d'Élan adverse en finissant son déplacement sur la piste où ils sont présents. Ce pion peut alors se déplacer normalement (sur une piste avec les deux pions Esprit d'Élan, aucun des Rennes ne se retrouve bloqué).

• Lorsqu'un Renne (ou le Grand Cerf) arrive sur une piste occupée par l'Esprit d'Élan adverse, il est alors capturé. Les deux Esprits d'Élans peuvent être sur la même piste en même temps, leurs effets ne s'appliquent pas à l'Esprit d'Élan adverse.

• Lorsqu'un Esprit d'Élan se retrouve sur la même piste qu'un ou plusieurs Rennes de son propre camp, un des Rennes peut alors se déplacer d'une piste de plus si TOUS les déplacements des 3 dés sont utilisés sur ce Renne.

Les conditions de victoires habituelles s'appliquent (il n'est pas nécessaire de capturer l'Esprit d'Élan adverse pour gagner).

DÉFIS D'EUROPE

CONTIENT
1 pion Tempête
1 pion Tambour Noaidi 

MISE EN PLACE
Mettre le pion Tempête sur la même piste que le Grand Cerf, et laisser le Tambour Noaidi de côté pour le moment.

COMMENT UTILISER

Contrôle de la Tempête
Le joueur qui a le plus de Rennes sur la rangée centrale contrôle la Tempête, il place alors devant lui le Tambour Noaidi. Dès que le nombre de vos Rennes dans la rangée centrale égale ou dépasse celui de votre adversaire, vous reprenez alors le contrôle de la Tempête. Cela peut arriver lorsqu'un de vos Rennes arrive sur la rangée centrale ou lorsque vous capturez un Renne adverse sur la rangée centrale. Si aucun des deux joueurs n'a de Renne sur la rangée centrale, alors aucun des joueurs n'a le contrôle de la Tempête.

Déplacer la Tempête
Lorsque vous contrôlez la Tempête:

• Elle doit être déplacée avant vos Rennes.
• Vous devez utiliser le dé avec la valeur la plus importante pour son déplacement à chaque tour. Si vous obtenez le contrôle de la Tempête au milieu d'un tour, vous ne la déplacez pas pendant ce tour.
• La Tempête se déplace uniquement le long de la rangée centrale, dans la direction de votre choix vers la droite ou vers la gauche. Si elle atteint la fin de la rangée, elle réapparait à l'autre bout de la rangée et continue son déplacement (Fig. 12).



Fig. 12

• Si son déplacement se termine sur un espace occupé par un ou plusieurs Rennes (de votre camp ou du camp adverse), ces Rennes sont capturés.
• Le Grand Cerf n'est pas concerné par la Tempête, et ne compte pas pour le contrôle de celle-ci.

Ces règles du Sáhkku sont inspirées de l'article de Alan Borvo publié en 2001 dans la revue Board Game Studies «Sáhkku, the "Devil's Game"».

Éditeur : Lemery Games
Illustrations : Tímea Kőszegi & Lívia Varga
Traduit en français par : Maureen Moignard
Édition et relecture du livret de règles : Dario Jara & Jeremy Rozenhart

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier tous les 3118 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS Europe à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures. Faites passer le message et amusez-vous !

Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux, visitez LemeryGames.com

PETTEIA greece

Petteia est un jeu de stratégie grec antique basé sur l'encerclement tactique. Il reflète les idéaux grecs de logique, de discipline et de manœuvre sur le champ de bataille, où chaque mouvement façonne le déroulement du combat.

Mentionné par Platon, Plutarque et Pollux, Petteia était joué par les citoyens, les généraux et les philosophes. Il servait à la fois de divertissement et d'exercice mental pour l'anticipation et le contrôle.

Nous imaginons le jeu se déroulant près de la côte ionienne, où des colons grecs et des guerriers étrusques s'affrontent dans une compétition d'intelligence. Chaque camp commande un groupe de guerriers, cherchant à manœuvrer et à encercler ses adversaires.

Nous avons choisi Petteia pour son élégance et sa profondeur historique. Il offre une expérience épurée et cérébrale qui évoque le conflit éternel des cultures méditerranéennes.

Krisztina & Tamas, Lemery Games

Là où la mer Ionienne rencontre le rivage, des colons grecs et des guerriers étrusques se préparent au combat. Un jeu de stratégie décidera qui règnera. Ce conflit ancien reflète les véritables luttes entre ces deux puissantes cultures méditerranéennes.

Les Grecs, commerçants et explorateurs téméraires, sauront-ils déjouer leurs adversaires ? Ou les Étrusques, baignés de tradition et d'art, prouveront-ils leur génie stratégique ?

- Récit basé sur l'imagination de Lemery Games -

Dans Petteia, l'un des joueurs commande 24 Hoplites grecs menés par le Stratège, l'autre dirige 24 Combattants étrusques menés par le Lars.

BUT DU JEU

Capturer ou encercler le Général adverse (Stratège ou Lars), ou éliminer tous leurs Soldats.

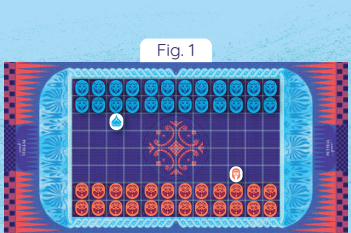
CONTENU



- 1 sac de transport
- 1 tapis de jeu
- 24 pions Soldats orange
- 24 pions Soldats bleus
- 1 pion Général orange
- 1 pion Général bleu
- 1 livret de règles

MISE EN PLACE

Fig. 1



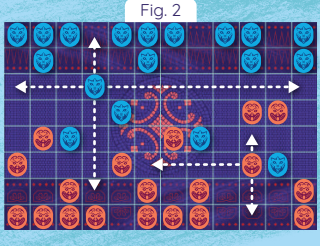
1. Placez le tapis de jeu comme indiqué sur la figure 1.
2. Pour déterminer la couleur des joueurs, un joueur cache un pion orange dans une main et un pion bleu dans l'autre. Le deuxième joueur choisit une main, ce qui lui donne sa couleur. Les joueurs peuvent alterner lors des parties suivantes.
3. Donnez à chaque joueur les 24 pions Soldats de sa couleur.
4. Donnez à chaque joueur le pion Général de sa couleur.
5. Chaque joueur place ses 24 Soldats sur les deux rangées les plus proches de lui sur le plateau. Puis, chaque joueur place son Général sur la troisième rangée, à la troisième case en partant de la droite (fig.1).

COMMENT JOUER

Le joueur orange joue en premier.

Déplacement

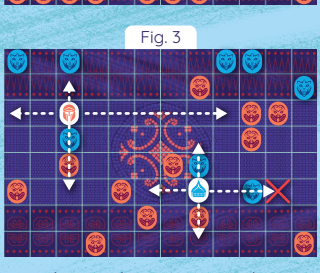
Fig. 2



À son tour, un joueur déplace 1 de ses pions horizontalement ou verticalement d'un nombre quelconque de cases libres (fig. 2). Un pion ne peut pas se placer ni traverser sur une case occupée par un autre pion (quelle que soit sa couleur).

Déplacement des Généraux

Fig. 3

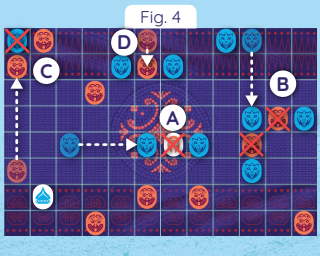


Les Généraux se déplacent et capturent (voir « Capture » ci-dessous) comme un pion normal, mais peuvent aussi sauter par-dessus un ou plusieurs pions (amis ou ennemis) connectés en ligne droite verticale ou horizontale, en atterrissant directement de l'autre côté du ou des pions sautés. Ils ne peuvent pas sauter par-dessus des espaces vides entre des pions (fig. 3).

Les Généraux ne peuvent pas sauter l'un par-dessus l'autre et ne peuvent pas atterrir sur une case occupée. Les sauts en chaîne (effectuer plusieurs sauts consécutifs lors du même tour) ne sont pas autorisés.

Capture

Fig. 4



Si le joueur courant piège un n'importe quel pion ennemi (y compris un Général) horizontalement ou verticalement entre 2 des ses propres pions, il capture ce pion ennemi et le retire du plateau (fig. 4A). Plusieurs captures peuvent se produire en un seul coup si plusieurs pièges sont créés en même temps (fig. 4B). Une capture est également possible en piégeant un pion ennemi dans un coin du plateau avec 2 de ses propres pions (fig. 4C). Capturer n'est possible que par le joueur dont c'est le tour; si le joueur courant déplace un pion dans un piège, celui-ci n'est pas capturé (fig. 4D).

FIN DU JEU

La partie se termine immédiatement si:

1. Un joueur capture le Général adverse; il remporte la partie.
2. Un joueur voit son Général encerclé sur ses quatre côtés par toute combinaison de pions ennemis ou amis; il perd la partie.
3. Un joueur est incapable de faire un mouvement autorisé durant son tour; il perd la partie.
4. Un joueur ne possède plus que son pion Général sur le plateau; il perd la partie.

VARIANTE DE FIN DE JEU

Pour des parties plus rapides, une cinquième condition de victoire peut être introduite : si un joueur perd 13 ou plus de ses pièces, il perd la partie.

TRUCS ET ASTUCES

- Évitez l'isolement : les pièces isolées sont vulnérables à la capture.
- Coordonnez les attaques : utilisez plusieurs pions pour créer des menaces latérales et forcer des erreurs défensives.
- Appâtez et piégez : offrez une capture tentante pour attirer les pions ennemis dans des positions vulnérables.
- Contrôlez les bords : utilisez les bords du plateau pour limiter les déplacements ennemis et créer des barrières naturelles.

RÈGLES AVANCÉES

• **Capture sur les bords:** un pion peut être capturé entre un pion ennemi et un bord du plateau.

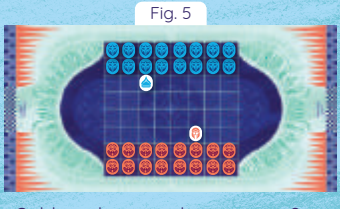
• **Capture obligatoire:** si un joueur a une capture possible, il est obligé de la faire. Si le joueur l'omet et que son adversaire lui signale, la pièce qui pouvait faire la capture est retirée du plateau.

VARIANTES DE JEU

Choisissez de modifier le jeu avec une ou plusieurs de ces variations:

PETTEIA COMPACTE

Fig. 5



Cette version minimaliste offre un jeu tactique rapide avec moins de matériel. Placez le tapis de jeu sur le côté variante (fig. 5).

• Chaque joueur place 16 pions Soldats de sa couleur sur ses 2 rangées arrière et place son Général sur la troisième rangée, à la troisième case en partant de la droite (fig. 5). Rangez les autres pions dans le sac.

• Les conditions de fin de partie restent les mêmes que dans le jeu de base. Pour une version encore plus rapide, le premier joueur à capturer 5 pions ennemis gagne.

PETTEIA ULTRA COMPACTE

Jouez comme dans la « Petteia Compacte », mais au lieu de 16 pions Soldats, chaque joueur n'en utilise que 8. Il les place sur la première rangée et positionne son Général sur la deuxième rangée, à la troisième case en partant de la droite.

VARIANTE TRAVERSÉE DU GÉNÉRAL*

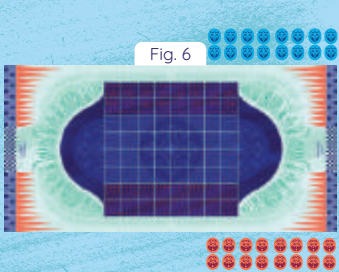
Jouez comme dans le jeu de base ou dans la variante « Petteia Compacte » avec les modifications suivantes :

• La victoire n'est obtenue qu'en déplaçant son Général sur n'importe quelle case de la rangée arrière de l'ennemi.
• Les Généraux ne peuvent pas être capturés.

* Telle que décrite par Moshe W. Callen dans Rules for Petteia and its variants (2013).

LATRUNCULI

Fig. 6



La variante la plus représentative de PETTEIA est un jeu joué dans l'Empire Romain appelé Latrunculi.

BUT DU JEU

Ne laisser qu'un seul pion à l'adversaire.

MISE EN PLACE

1. Placez le tapis de jeu sur le côté variante comme indiqué à la figure 6.

2. Donnez à chaque joueur les 16 pions Soldats de sa couleur (Laissez les autres pions et le Général dans le sac).

COMMENT JOUER

Le joueur orange joue en premier.

Les joueurs placent alternativement un pion n'importe où sur le plateau jusqu'à ce que les 32 pions soient placés (les pions peuvent être posés n'importe où, mais pas les uns sur les autres).

Une fois tous les pions placés sur le plateau, à son tour, un joueur peut:

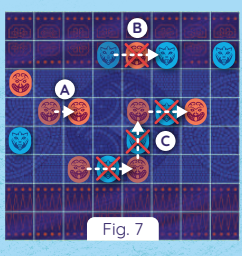


Fig. 7

• **Déplacer** un de ses pions verticalement ou horizontalement (pas en diagonale) d'une seule case (fig. 7A).

OU

• **Capturer** un pion ennemi en sautant par-dessus en ligne droite verticale ou horizontale, s'il y a une case vide directement de l'autre côté (fig. 7B).

• **Les captures multiples** sont autorisées sur un même tour (capture en chaîne) : le même pion peut continuer à sauter par-dessus des pions ennemis si des captures légales continuent d'exister (fig. 7C).

Immobilisation et Capture à retardement (fig. 8)


Fig. 8

• Si le déplacement d'un joueur piège un pion ennemi entre deux de ses pions verticalement ou horizontalement, celui-ci est immobilisé (mais pas capturé).
• Si cela se produit, faites pivoter le pion à 90 degrés pour indiquer qu'il est immobilisé.
• Les pions immobilisés ne peuvent pas se déplacer lors de leur prochain tour.
• Si le pion est toujours immobilisé au début du prochain tour du joueur qui l'a piégé, ce dernier peut le capturer au lieu de faire une action régulière (il doit choisir entre les deux options).
• Si l'un des pions qui piégeait est retiré avant, le pion piégé est libéré et peut se déplacer au tour suivant.
• Un pion piégé reste piégé jusqu'à ce qu'il soit libéré ou retiré du plateau.

FIN DU JEU

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un pion à l'un des joueurs. Celui-ci perd la partie.

VARIANTE DE FIN DE JEU

Pour des parties plus rapides, jouez jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus que 3 pions.

TRUCS ET ASTUCES

- Le placement initial est crucial : faites attention à la façon dont les deux joueurs placent leurs pions durant la phase initiale.
- Contrôle des coins : les coins et les bords sont moins vulnérables aux contournements et offrent des positions défensives naturelles.

MINI EXTENSIONS

HÉROS D'EUROPE

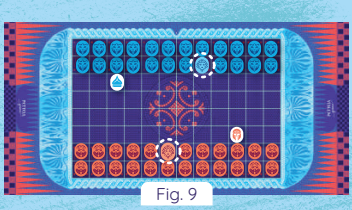
CONTIENT

1 pion Méduse orange
1 pion Méduse bleu



MISE EN PLACE

Remplacez n'importe quel pion de votre première rangée par le pion Méduse de votre couleur (fig. 9)

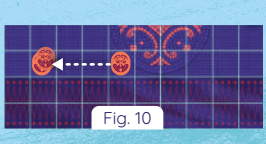

Fig. 9

COMMENT UTILISER

Empilement

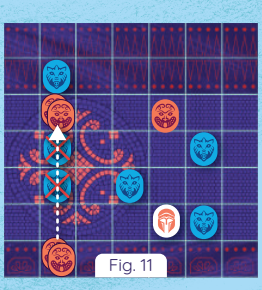
Dans cette extension, les joueurs peuvent empiler et désempiler leurs propres pions, représentant des formations de phalanges d'élite.

• Lorsque vous déplacez un pion seul, si vous rencontrez un autre de vos pions, vous pouvez empiler celui en mouvement sur l'autre, mettant fin au déplacement (fig. 10).


Fig. 10

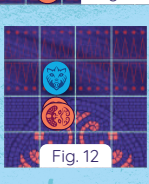
• Vous ne pouvez avoir qu'une seule pile à la fois et vous ne pouvez pas ajouter d'autres pions à une pile existante.
• Vous pouvez déplacer une pile entière ou le pion du dessus seul, en le désempilant.

• Vous pouvez déplacer une pile aussi loin que vous le souhaitez en ligne droite orthogonale, sautant par-dessus et capturant n'importe quel nombre de pions adverses, du moment que votre pile atterrit sur une case vide (fig. 11).
• Vous ne pouvez pas sauter par-dessus vos propres pions avec votre pile.


Fig. 11

Règle d'épuisement

Après avoir effectué un saut de capture, une pile doit se reposer et ne peut pas se déplacer au tour suivant. Décalez légèrement le pion du dessus pour vous en souvenir (fig. 12).


Fig. 12

Capture

Les pions empilés sont capturés de la même manière que les pions seuls : soit en suivant les règles de capture par piège du jeu de base (fig. 13A), soit si une pile ennemie lui saute par-dessus (fig. 13B). Lorsqu'une pile est capturée, les deux pions sont retirés du plateau.

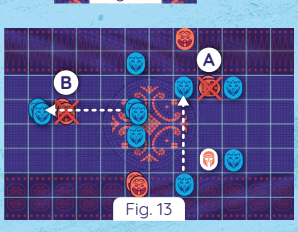
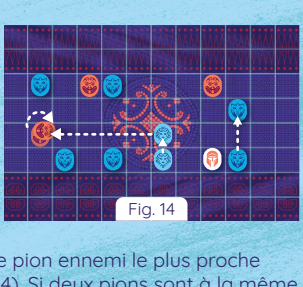


Fig. 13

Pions Méduse

À la fin de votre tour, déplacez votre pion Méduse d'une ou deux cases dans la même direction que le ou les autres pions déplacés ce tour. S'il est bloqué par un bord du plateau ou une autre pièce, il reste immobile.


Fig. 14

Votre pion Méduse pétrifie alors le pion ennemi le plus proche dans sa ligne ou sa colonne (fig. 14). Si deux pions sont à la même distance, choisissez lequel pétrifier. Marquez le pion pétrifié en le tournant à 90 degrés; il ne pourra pas se déplacer lors du prochain tour de votre adversaire.

Les Généraux ne peuvent pas être pétrifiés.
Le pion Méduse ne peut pas être capturé.

FIN DU JEU

Le vainqueur est le premier joueur à éliminer 9 pions ennemis.

DÉFIS D'EUROPE

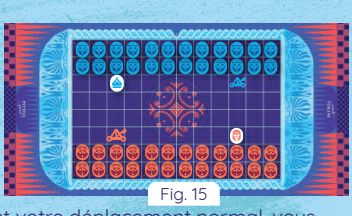
CONTIENT

1 pion Catapulte orange
1 pion Catapulte bleu



MISE EN PLACE

Placez votre Catapulte sur la troisième rangée, à la troisième case en partant de la gauche (fig. 15).


Fig. 15

COMMENT UTILISER

Au début de votre tour, avant votre déplacement normal, vous pouvez déplacer votre Catapulte d'une case dans n'importe quelle direction orthogonale.
La Catapulte peut être capturée comme n'importe quel autre pion - en la piégeant avec deux pions ou, si vous jouez avec l'extension Héros d'Europe, en sautant par-dessus avec une pile.
La Catapulte ne peut pas être utilisée pour une capture.

Lancer de pions

• Si un joueur déplace un de ses pions sur sa Catapulte, il peut immédiatement le lancer en diagonale depuis celle-ci, vers n'importe quelle case vide (fig. 16A).
• Si le pion atterrit de manière à piéger un pion ennemi, il capture immédiatement celui-ci, selon les règles standard (fig. 16B).

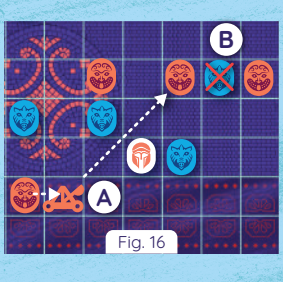


Fig. 16

• Déplacer un pion sur la Catapulte et le lancer compte comme un seul déplacement.
• Si vous jouez avec l'extension Héros d'Europe, la Catapulte ne peut pas lancer le pion Méduse; Méduse ne peut pas aller sur la case de la Catapulte ou vice-versa. Les piles de pions peuvent par contre être lancées.

Ces règles de Petteia et Latrunculi ont été inspirées par le chercheur en jeux Wladyslaw Kowalski en 2006 et par Ulrich Schädler, architecte, archéologue et directeur du Musée suisse du Jeu à La Tour-de-Peilz, en 2001.

Éditeur : Lemery Games
Illustration: Tímea Kőszegi & Lívia Varga
Traduit en français par :

Édition et relecture du livret de règles: Dario Jara and Jeremy Rozenhart

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier tous les 3118 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS Europe à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures. Faites passer le message et amusez-vous !

Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux, visitez LemeryGames.com

BRANDUBH
ireland

Brandubh, qui signifie « corbeau noir » en vieil irlandais, est un jeu traditionnel avec de profondes racines dans la culture celtique. Durant des siècles, il a été joué comme une reconstitution symbolique d'un siège, où un roi et ses défenseurs devaient échapper à une armée qui les encerclait.

Ce jeu apparaît dans les premiers manuscrits irlandais, comme le Codex Sangallensis, et il est cité dans la littérature médiévale. Ses mécanismes reflètent les tensions des conflits historiques, donnant un aperçu de la pensée stratégique de l'époque.

Imaginons une troupe de guerriers vikings débarquant sur les côtes irlandaises, cherchant à s'emparer d'une forteresse celtique. Le roi et ses gardes se préparent à l'assaut, comptant sur des mouvements astucieux et sur leur unité pour résister aux envahisseurs.

Nous avons choisi Brandubh pour son asymétrie dramatique et sa profondeur culturelle. Il offre une expérience intense et immersive qui fait écho aux combats de la période viking.

Une troupe de guerriers vikings a débarqué sur les côtes irlandaises, avec pour objectif une forteresse celtique. Le roi et ses gardes se préparent à défendre leur territoire. Les Vikings, animés par la soif de terres et de richesses, ont pour but de capturer le roi et de prendre le contrôle de la forteresse. Ce jeu ancien de Brandubh reflète les dures réalités de l'époque viking en Irlande.

Les gardes celtes résisteront-ils, ou les envahisseurs triompheront-ils ?

- Récit basé sur l'imagination de Lemery Games. -

Brandubh est un jeu de guerre asymétrique dans lequel un joueur contrôle 4 Celtes et leur Roi, tandis que l'autre contrôle 8 vikings redoutables.

BUT DU JEU

• Le joueur celte (Défenseur) gagne s'il déplace le Roi vers l'un des quatre coins du plateau.
• Le joueur viking (Attaquant) gagne s'il empêche le Roi de s'échapper en le cernant et en le capturant.

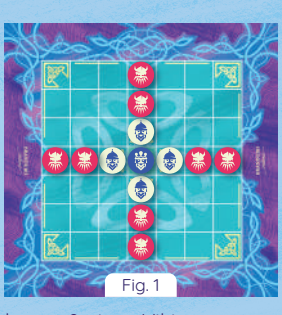
CONTENU



• 1 sac de transport
• 1 tapis de jeu
• 1 pion Roi bleu
• 12 pions Celtes beiges* (Défenseurs)
• 24 pions Vikings magenta* (Attaquants)
• 1 livret de règles

*Certains ne sont utilisés que dans les variantes Tablut et Hnefatafl.

MISE EN PLACE


Fig. 1

1. Placez le tapis de jeu comme indiqué sur la figure 1.
2. Pour déterminer les rôles des joueurs, l'un d'eux prend 1 pion Viking (magenta) et 1 pion Celte (beige) dans chaque main. L'autre joueur choisit une main pour révéler son rôle. Les joueurs peuvent échanger leur rôle pour rejouer la partie.
3. Placez la pièce Roi, 4 pions Celtes et 8 pions Vikings, comme illustré (fig. 1), puis remettez toutes les autres pièces dans le sac.

COMMENT JOUER

Le joueur Viking commence. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle.

Déplacement

Toutes les pièces se déplacent verticalement ou horizontalement de n'importe quel nombre de cases libres (comme les tours aux échecs). Les déplacements en diagonale et les sauts par-dessus d'autres pièces ne sont pas autorisés (fig. 2).

Limitation du trône: dès que le Roi quitte le trône (la case centrale), il ne peut plus y revenir. Tous les pions (y compris le Roi) peuvent traverser la case du trône au cours de leur déplacement, mais ne peuvent pas y terminer leur déplacement.


Fig. 2

Les coins: seul le Roi peut terminer son déplacement sur une case d'angle (s'il le fait, la partie se termine). Les coins sont « hostiles » à tous les autres pions (voir « Capture » ci-dessous).

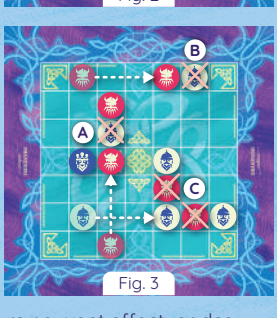


Fig. 3

Capture

Prise par blocage: un pion Celte ou Viking est capturé lorsqu'il est bloqué (prise en sandwich) horizontalement ou verticalement entre deux pions adverses (fig. 3A) ou entre un pion adverse et un coin (Fig. 3B). Retirez immédiatement le pion capturé. Tant les attaquants que les défenseurs peuvent effectuer des captures de cette façon.

Capture multiple: il est possible de capturer jusqu'à trois pièces adverses d'un seul coup si le coup final crée plusieurs situations de prise (fig. 3C).

Vous ne pouvez pas être capturé lors de votre tour: vous pouvez déplacer l'une de vos pièces sur une case située entre deux pions adverses, ou entre une pièce adverse et une case hostile. Cela n'entraînera PAS la capture de votre pion. Les captures ne se produisent que lorsqu'un mouvement du joueur actif crée cette situation.

Le rôle du roi dans la capture: n'importe quel pion ami peut participer à la capture, y compris le roi.

Les coins: outre le fait qu'ils soient limités, les coins sont également des cases « hostiles », ce qui signifie qu'ils peuvent remplacer un des deux pions impliqués dans une capture (fig. 3B).

Le trône: il est toujours hostile aux Vikings ; hostile aux Celtes uniquement lorsque le Roi ne l'occupe pas ; jamais hostile au Roi. (c.-à-d. que le trône remplace une pièce impliquée dans une capture).

FIN DU JEU

La partie se termine immédiatement si :

1. Le Roi atteint l'une des quatre cases d'angle. Le joueur celte gagne.
2. Le Roi est capturé. Le joueur viking remporte la partie. Cela peut se produire de trois façons différentes :

• **Sur le trône:** Si le Roi se trouve sur la case centrale du trône, il ne peut être pris que lorsque les quatre cases adjacentes orthogonales (nord, sud, est et ouest) sont occupées simultanément par des pièces ennemies (fig. 4A).

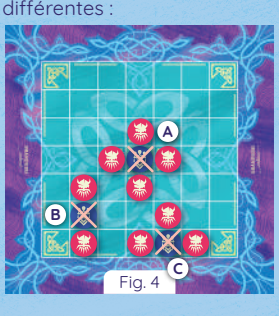


Fig. 4

• **Ailleurs:** le Roi est pris comme n'importe quelle autre pièce (prise entre deux pièces adverses) (fig. 4B).

• **Sur le bord du plateau:** si le Roi se trouve sur une case en bordure et est encerclé par 3 attaquants vikings (fig. 4C). Cela peut se produire si le Roi s'est préalablement déplacé sur la case située entre les deux assaillants. Les pions autres que le Roi ne peuvent pas être capturés de cette manière.


Fig. 5

3. Les Vikings encerclent complètement le roi et tous les pions celtes restants (sans utiliser les bords du plateau), de sorte que le Roi ne peut pas atteindre un coin et s'échapper (fig. 5). Le joueur des Vikings remporte la partie.
4. Un joueur ne peut pas jouer. Ce joueur perd automatiquement la partie.
5. Un pion est déplacé sur la même case pour une 3e fois consécutive (c.-à-d. que vous le retirez de cette case, puis vous le ramenez dessus, puis vous le retirez à nouveau, puis vous le ramenez encore une fois). Le joueur qui a choisi de répéter ce schéma perd (généralement les défenseurs celtes)

TRUCS ET ASTUCES

- Vikings : Évitez les captures impulsives. Éliminer des pions ennemis trop tôt peut ouvrir des voies de fuite au Roi ou perturber votre propre organisation défensive.
- Celtes : Utilisez le trône comme point d'ancrage tactique. Tant que le roi est sur le trône, il ne peut être capturé que s'il est encerclé sur ses quatre côtés orthogonaux. Exploitez cet avantage pour stabiliser votre formation et forcer les attaquants à se disperser.
- Protégez la mobilité du Roi : veillez à laisser des voies de retraite dégagées. Évitez de regrouper les défenseurs trop près du Roi, car cela pourrait entraver ses déplacements et le rendre vulnérable à un encerclement.

VARIANTES DE JEU

Modifiez le jeu en utilisant une ou plusieurs de ces variantes :

1. **Évasion du Roi:** Au lieu d'atteindre un coin, le Roi peut remporter la partie en atteignant n'importe quelle case située au bord du plateau.
2. **Capture du Roi:** Le Roi est désormais plus fort et doit être encerclé des quatre côtés (ou de trois côtés plus le trône ou le bord du plateau) pour être capturé, peu importe sa position.
3. **Roi sans défense:** Le Roi ne peut pas participer à la capture des pièces adverses.

Conseil: Essayez de combiner la variante 1 ou 2 avec la variante 3 pour mieux équilibrer les pouvoirs !

La variante la plus représentative du Brandubh est un jeu lapon nommé Tablut, un jeu de stratégie nordique traditionnel appartenant à la famille Tafl des jeux de stratégie asymétriques, documenté par Carl Linnaeus en 1732 lors de ses voyages en Laponie, où il le décrivait comme une bataille opposant un « roi suédois » central à des assaillants « moscovites » qui l'encerclaient.

TABLUT

MISE EN PLACE

1. Positionnez le tapis de jeu avec la face « variante » vers le haut (fig. 6). Seule la partie dont le fond est orange foncé servira de zone de jeu (délimitée par la ligne pointillée).
2. Disposez la pièce Roi, les 8 pièces celtiques et les 16 pièces vikings tel qu'illustré (fig. 6).


Fig. 6

COMMENT JOUER

Le joueur Viking joue en premier, puis les joueurs jouent à tour de rôle. Les déplacements s'effectuent de la même manière que dans le Brandubh. Dans Tablut, cependant, aucune pièce autre que le roi ne peut passer par le trône.

Capture et pièces

Les pièces celtiques et vikings (toutes les pièces à l'exception du roi) sont capturées selon la règle de la capture du gardien, comme on le voit dans Brandubh (fig. 7).


Fig. 7

Capture du Roi

À côté du trône: Le Roi peut être capturé par trois attaquants, plus le trône.

Ailleurs ou sur le trône: le Roi est capturé s'il est encerclé des quatre côtés.

Les coins ne sont pas hostiles, ne servent pas à capturer, et peuvent être occupés par n'importe quelle pièce.

FIN DU JEU

Le joueur celte remporte immédiatement la partie si son roi atteint N'IMPORTE QUEL espace en bordure du plateau. Le joueur viking remporte immédiatement la partie si le roi est capturé.

Règle avancée

Une fois descendu de son trône, le roi ne peut être pris que s'il est encerclé sur les quatre cases orthogonalement adjacentes par une combinaison de pièces amies et ennemies. La dernière pièce qui complète cet encerclement doit être une pièce ennemie effectuant le mouvement de capture.

HNEFATAFL

MISE EN PLACE

1. Dépliez le tapis de jeu en plaçant la face variante vers le haut (fig. 8).
2. Disposez le Roi, les 12 pions celtiques et les 24 pions vikings tel qu'illustré (fig. 8).


Fig. 8

COMMENT JOUER

Le joueur Viking commence. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle. Les pièces se déplacent comme les tours aux échecs, comme dans Brandubh. Les captures se font entre deux pièces adverses (la capture habituelle) ou entre une pièce adverse et un coin ou le trône, également appelés cases « hostiles ». (Ces règles de capture s'appliquent à toutes les pièces, à l'exception du roi.)

Restrictions de déplacement

Le trône et les coins ne peuvent être occupés que par le Roi.

Le roi peut revenir sur le trône après l'avoir quitté. Les autres pièces peuvent passer par le trône, mais ne peuvent pas y terminer leur déplacement.

Capture du roi

- **Sur le trône :** doit être encerclé des quatre côtés (fig. 9A).
- **Ailleurs :** est capturé s'il est encerclé des quatre côtés (fig. 9B).
- **À côté du trône :** est capturé par trois attaquants plus le trône (fig. 10A).



Fig. 9

Le roi ne peut pas être pris sur le bord du plateau (contrairement à dans Brandubh).

Capture en mur de boucliers.

Une ligne composée d'au moins deux pions alignés le long du bord du plateau peut être capturée si vous alignez des pions directement devant chacun d'entre eux, les empêchant ainsi de s'éloigner du bord, puis si vous refermez le piège aux deux extrémités de la ligne de pions que vous souhaitez capturer (fig. 10B).



Fig. 10

Le Roi peut participer à un mur de boucliers, soit en tant que partie intégrante de la ligne attaquée, soit en tant que pièce attaquante. Si le Roi fait partie de la ligne attaquée, seules les autres pièces sont capturées ; le roi reste en place.

Une case d'angle est considérée comme « hostile » et peut se substituer à un pion qui capture (fig. 10C).

FIN DU JEU

Les défenseurs remportent la partie si le roi atteint une case d'angle ou s'ils construisent un « fort de sortie »* infranchissable au bord du plateau.

Les attaquants remportent la partie s'ils capturent le roi ou s'ils encerclent complètement le roi et tous les défenseurs, les empêchant ainsi de s'échapper (fig. 11A).



Fig. 11

Si un joueur ne peut pas effectuer de coup valide à son tour, il perd immédiatement la partie.

Toute répétition perpétuelle (lorsqu'une pièce est déplacée vers la même case pour la troisième fois consécutive) entraîne la défaite du premier joueur à effectuer cette troisième répétition (fig. 11B).

Fort de sortie

Si le Roi se trouve au bord du plateau, qu'il dispose d'une liberté de mouvement et que les attaquants ne parviennent pas à percer les fortifications défensives qui l'entourent, cette situation est appelée « fort de sortie ». (Fig. 12)


Fig. 12

MINI EXTENSIONS

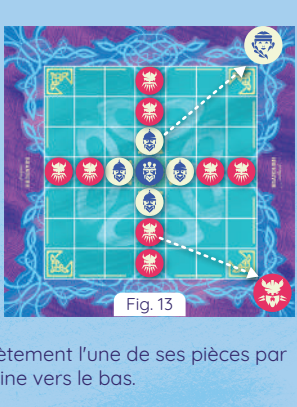
HÉROS D'EUROPE

CONTIENT
1 pion Princesse
1 pion Capitaine viking



MISE EN PLACE

- Préparez une partie normale de Brandubh. Ensuite, le joueur celte remplace secrètement l'un de ses pions par son pion Princesse, côté Princesse vers le bas (fig. 13). »


Fig. 13

- Le joueur Viking remplace discrètement l'une de ses pièces par celle de son capitaine, côté capitaine vers le bas.

- L'identité de ces pièces reste secrète jusqu'à ce que leurs pouvoirs soient utilisés ou qu'elles soient capturées.

COMMENT UTILISER

La Princesse (Défense)

Elle se déplace comme les autres défenseurs et dispose de 2 capacités spéciales :

1. Une fois par partie, elle peut se déplacer sur une case d'angle et, lorsqu'elle le fait, le joueur celte peut immédiatement choisir une pièce Attaquant à retirer du plateau — il ne peut s'agir du capitaine viking (s'il a été révélé).
   La princesse doit alors immédiatement jouer à nouveau.
2. Une fois par partie, la princesse peut effectuer deux déplacements consécutifs au cours d'un même tour. Si elle le fait, le deuxième déplacement doit s'achever n'importe où, sauf dans un coin.
3. Vous devez immédiatement révéler l'identité de la princesse lorsque vous utilisez l'une de ces deux capacités. Retournez le jeton sur sa face « Princesse » (fig. 14A). Après avoir utilisé une capacité et avoir été retournée, elle peut toujours utiliser son autre capacité.



Fig. 14

Le Capitaine Viking

Il se déplace comme les autres Attaquants et possède une capacité spéciale :

1. Une fois par partie, le capitaine peut effectuer deux déplacements consécutifs au cours d'un même tour. Le deuxième déplacement doit se terminer sur une case de bord, mais pas sur une case d'angle.
2. Après avoir utilisé sa capacité, il faut retourner le capitaine pour révéler son identité (fig. 14B).

FIN DU JEU

- Les conditions de victoire standard de Brandubh s'appliquent.
- De plus, si la princesse ou le capitaine (à condition qu'il ne soit pas éliminé par la capacité de la princesse) est capturé, le joueur qui l'a capturé remporte immédiatement la partie.

Veuillez noter que cette extension n'est pas compatible avec l'extension Défis d'Europe : Raven Torcs

HÉROS D'EUROPE (VARIANT)

MISE EN PLACE

- Préparez une partie normale de Brandubh.
- Le joueur celte remplace l'un de ses pions par son pionPrincesse (fig. 13).
- Le joueur Viking remplace l'un de ses pions par celui du Capitaine viking.

COMMENT UTILISER

La Princesse (Défense)

Elle se déplace comme les autres Défenseurs et, une fois par partie, elle peut utiliser l'une de ses deux habiletés spéciales :



Fig. 14

1. Une fois par partie, elle peut se déplacer sur une case d'angle, et lorsqu'elle le fait, le joueur celte peut immédiatement choisir un pion Attaquant à retirer du plateau — il ne peut pas s'agir du Capitaine viking. La Princesse doit alors se déplacer à nouveau immédiatement.
2. Une fois par partie, la Princesse peut effectuer deux déplacements consécutifs lors d'un tour. Si elle le fait, le deuxième déplacement peut se terminer n'importe où, sauf dans un coin.

Après avoir utilisé l'une ou l'autre de ces deux habiletés, retournez le pion pour afficher sa face habituelle (fig. 14A).

Le Capitaine viking

Il se déplace comme les autres Attaquants, mais il a une habileté spéciale :

1. Une fois par partie, le Capitaine viking peut effectuer deux déplacements consécutifs au cours d'un même tour. Le deuxième déplacement doit se terminer sur une case en bordure, mais pas sur un coin.

Après avoir utilisé son habileté, le Capitaine doit être retourné pour afficher sa face habituelle (fig. 14B).

La Princesse et le Capitaine viking peuvent capturer et être capturés comme les autres pièces.

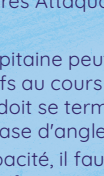
FIN DU JEU

- Les conditions de victoire standard de Brandubh s'appliquent.

Veuillez noter que cette extension n'est pas compatible avec l'extension Défis d'Europe : Torques de corbeau

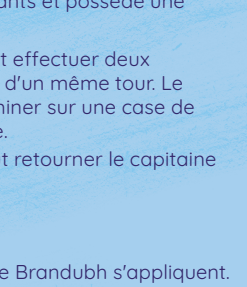
DÉFIS D'EUROPE

CONTIENT
2 pièces Torque de corbeau



MISE EN PLACE

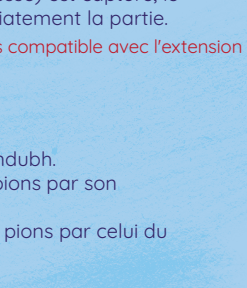
- Préparez une partie normale de Brandubh. Ensuite, le joueur celte place un torque de corbeau sur deux de ses pièces - sauf le roi (fig. 15).


Fig. 15

COMMENT UTILISER

Mouvement

Les attaquants se déplacent comme d'habitude (orthogonalement, d'un nombre illimité de cases vides), tout comme les défenseurs qui ne possèdent pas de torque de corbeau. En revanche, les défenseurs équipés de torque peuvent se déplacer orthogonalement OU en diagonale d'un nombre illimité de cases vides (fig. 16). Toutes les pièces capturent toujours normalement (voir la capture du gardien et la fig. 3).


Fig. 16

Compétence viking – Saut

- Tout attaquant peut sauter par-dessus UNE pièce (amie ou ennemie) lors de son déplacement normal en ligne droite orthogonale, pour atterrir sur la case libre située juste derrière la pièce franchie.
- Cela n'est possible que s'il y a une case libre derrière la pièce franchie (fig. 17).
- Sauter par-dessus une pièce ennemie ne permet pas de la capturer.
- Un seul saut est autorisé par tour (les sauts ne peuvent pas s'enchaîner).

Fig. 17

Les conditions habituelles de fin de partie s'appliquent.

Veuillez noter que cette extension n'est pas compatible avec l'extension Héros d'Europe.

Ces règles de Brandubh et de Tablut s'inspirent des règles de Brandubh de la World Tafl Federation, ainsi que du livre A History of Board-Games Other Than Chess de H. J. R. Murray, publié en 1952, et du journal de voyage de Carl Linnaeus intitulé Iter Lapponicum, datant de 1732, tel qu'interprété par les recherches de Murray. Quant aux règles du Hnefatafl (variante de Copenhague), elles s'inspirent du règlement de Copenhague publié par Aage Nielsen en 2012.

Éditeur : Lemery Games Illustration: Tímea Kőszegi & Lívia Varga
Traduit en français par : Mélanie Brunelle

Édition et relecture du livret de règles: Emily Willix and Jeremy Rozenhart

MERCI

Nous tenons à remercier tous les 3118 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS Europe à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures. Faites passer le message et amusez-vous !

Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux, visitez LemeryGames.com

BEAR HUNT
roman empire

Chasse à l'Ours est un jeu de stratégie ayant ses racines dans les traditions tactiques de l'empire romain. Il intègre la discipline stratégique des formations romaines et la tension dramatique du combat des arènes, où le contrôle et la coordination étaient essentielles à la survie.

Le jeu s'inspire des venationes, des spectacles publics où des bêtes sauvages affrontaient des gladiateurs entraînés lors de combats brutaux. Ces évènements symbolisaient la puissance impériale et captivaient le public par leur intensité et leur violence ritualisée.

Nous imaginons le jeu se déroulant dans le Colisée: trois gladiateurs collaborent pour capturer un puissant ours. Un joueur contrôle l'ours, se reposant sur son instinct et son agilité, pendant que l'autre commande les gladiateurs, dont la collaboration est le principal atout.

Nous avons choisi Chasse à l'Ours pour son asymétrie élégante et son thème puissant. Il offre une expérience stratégique et tendue qui amène le spectacle romain sur la table de jeu.

Krisztina & Tamas, Lemery Games

La clameur de la foule emplit le Colisée lorsque trois gladiateurs habiles entrent dans l'arène, leurs yeux fixés sur leur formidable opposant. Un ours massif, capturé dans la nature sauvage, grogne et se promène en montrant sa force. Cet ancien combat romain met aux prises la coopération des gladiateurs face à la puissance brute et la férocité de l'ours.

Dans ce spectacle brutal, est-ce que les gladiateurs vont coincer leur proie, ou l'ours leur échappera-t-il pour défier l'arène?

- Récit basé sur l'imagination de Lemery Games. -

Chasse à l'Ours est un jeu tactique de stratégie asymétrique, où l'un des joueurs contrôle un Ours pendant que l'autre gère 3 Gladiateurs.

BUT DU JEU

Les Gladiateurs gagnent en entourant l'Ours pour l'empêcher de se déplacer. L'Ours gagne en survivant 40 tours sans être capturé.

CONTENU





- 1 sac de voyage
- 1 tapis de jeu
- 4 marqueurs bleus - Gladiateurs
- 1 marqueur blanc - Ours
- 1 marqueur jaune - tour de jeu
- 1 livret de règles







MISE EN PLACE

1. Étalez le tapis de jeu comme indiqué en Fig. 1.
2. Pour décider les rôles des joueurs, l'un d'eux cache le pion Ours et un pion Gladiateur dans chaque main. L'autre joueur choisit une main, ce qui révèle son rôle.
3. Placez l'Ours dans l'espace central du jeu (Fig. 2).
4. Placez 3 Gladiateurs côte-à-côte le long du bord extérieur (Fig. 2) (le 4e n'est utilisé que dans la variante Lemery).
5. Placez le marqueur jaune sur la piste prévue au bord du plateau de jeu (Fig. 2).

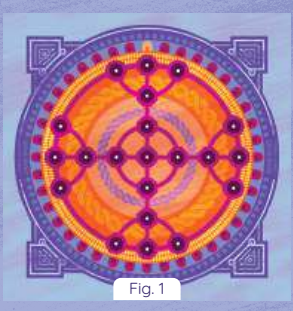

Fig. 1


Fig. 2

MISE EN PLACE

Les Gladiateurs commencent, ensuite les joueurs s'alternent.

Déplacement

Chaque tour, les joueurs déplacent une pièce sur un espace libre, le long des lignes (Fig. 3).

Suivi des tours

À chaque mouvement de l'Ours, déplacez le marqueur jaune le long de la piste, dans le sens horaire (Fig. 4).

Pas de captures

Il n'y a pas de captures; l'Ours ne peut pas éliminer les Gladiateurs, et les Gladiateurs ne peuvent capturer l'Ours. La seule façon de gagner est par le placement.

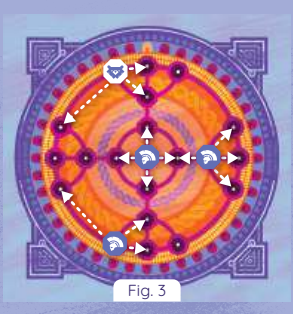

Fig. 3


Fig. 4

FIN DU JEU

Le jeu se termine immédiatement lorsque:

1. L'Ours est coincé de sorte à ne pas avoir de déplacements légaux possibles. (Le joueur Gladiateur gagne).
2. L'Ours survit pendant 40 tours - 40 déplacements par chaque joueur - sans être coincé (le joueur Ours gagne).

Jouer une partie

Après la première manche, les rôles sont inversés. Si les deux joueurs parviennent à coincer l'Ours, le nombre de mouvements est comparé et celui qui a réussi à capturer l'Ours en moins de coups gagne. Si aucun des joueurs n'a réussi à bloquer l'Ours, vous pouvez déclarer match nul ou refaire une partie pour décider du vainqueur.

TRUCS ET ASTUCES

- Gladiateur: limitez progressivement les voies de fuite de l'Ours.
- Ours: évitez les bords et cherchez les chemins ouverts.

VARIANTES DE JEU

Modifiez le jeu avec les variantes suivantes.

CHALLENGE DU GLADIATEUR

Jouez avec les mêmes règles que le jeu de base, mais réduisez le nombre de tours de 40 à 30 - défi plus important pour les Gladiateurs, qui devront travailler deux fois plus pour coincer l'Ours.

OURS PRESSÉ

Commencez le jeu avec les pièces placées selon la Fig. 5, où l'Ours est en position centrale et les Gladiateurs dans les espaces adjacents. Dans cette variante, l'Ours commence.


Fig. 5

AUTRES CONFIGURATIONS DU PLATEAU

1. Préparez le plateau sur le côté variante (Fig. 6).
2. Placez l'Ours en position centrale. 3 Gladiateurs sont placés sur 3 espaces le long de l'un des deux bords ayant cinq espaces adjacents.


Fig. 6

LA VARIANTE LEMERY

1. Cette variante se joue sur la face B du tapis de jeu, plaçant l'Ours et les 4 Gladiateurs selon le plan (Fig. 7).
2. Le jeu suit les règles usuelles, avec les changements suivants:


Fig. 7

• lorsque le compteur de tours atteint un multiple de 5 (tours 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35), l'Ours peut se déplacer deux fois lors du tour.

• lorsque le compteur de tours atteint un multiple de 10 (tours 10, 20, 30), le joueur Gladiateur peut déplacer deux Gladiateurs durant ce tour, chacun d'un espace.

MINI EXTENSIONS

Utilisez ces extensions séparément pour une touche originale, ou combinez-les pour un défi unique.

HÉROS D'EUROPE

CONTIENT
1 Médaillon d'Arène



MISE EN PLACE
Utilisez le plateau de jeu de la variante (configuration carrée) et mettez-le en place comme d'habitude (Fig 6.). Ensuite, placez le Médaillon sur un espace directement à côté de l'Ours, en commençant avec la face Ursus Maximus ( ) visible.

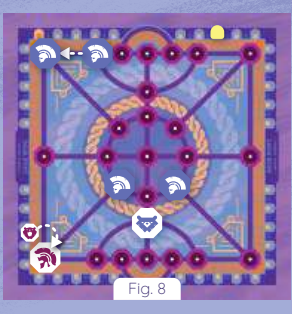
COMMENT L'UTILISER

Contrôle du Médaillon

Lorsque le Médaillon est sur le côté Ursus Maximus, le joueur Ours le contrôle et peut le déplacer à la place de l'Ours pendant son tour.

Quand il est sur le côté Gladiateur ( ), le joueur Gladiateur le contrôle et peut le déplacer comme n'importe quel autre Gladiateur. Déplacer le jeton compte comme un tour et affecte le compteur de tours de façon normale.

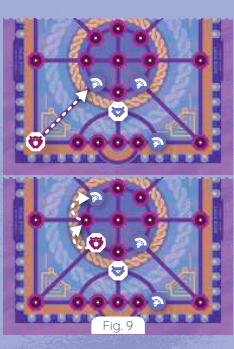
Le Médaillon est tourné sur le côté Gladiateur à chaque fois qu'un Gladiateur se place sur l'un des quatre coins du plateau (Fig. 8).


Fig. 8

Il retourne sur le côté Ursus Maximus à chaque fois que:
• L'Ours Blanc se déplace sur un coin (il n'a pas besoin d'y rester).
• Aucun des coins n'est occupé par un Gladiateur (Ils perdent le contrôle automatiquement si tous les Gladiateurs sont partis des coins).

Talent Ursus Maximus

Ursus Maximus peut se rendre sur un espace occupé par un Gladiateur. Lorsqu'il le fait, le joueur Ours déplace immédiatement le Gladiateur d'exactement 2 espaces, en suivant les lignes du plateau comme d'habitude. Ursus Maximus ne peut jouer ce coup que si le Gladiateur peut légalement être déplacé sur la distance complète (Fig. 9).


Fig. 9

Les conditions de fin de jeu restent les mêmes que dans le jeu de base. Si l'Ours est capturé, le joueur perd même s'il est en contrôle d'Ursus Maximus.

DÉFIS D'EUROPE

CONTIENT
2 pions Chariot



MISE EN PLACE
Utilisez le plateau de jeu côté variante (configuration carrée) et mettez-le en place comme d'habitude. Placez ensuite les 2 Chariots sur les 2 emplacements restés vides de la rangée où les Gladiateurs ont été placés (Fig. 10).

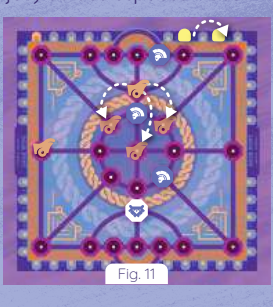

Fig. 10

COMMENT UTILISER

Chariots

Le joueur Gladiateur joue maintenant avec 3 Gladiateurs et 2 Chariots. Ces 2 Chariots peuvent se déplacer comme les Gladiateurs, mais peuvent également sauter par-dessus les pions amicaux adjacents, sur n'importe quel espace auquel cette pièce est connectée (Fig. 11). Ils ne peuvent pas sauter par-dessus l'Ours Blanc, Ursus Maximus (s'il est dans le jeu) ou des espaces vides.

À chaque fois que le Chariot saute un espace, le compteur de tours est immédiatement avancé d'un espace additionnel, amenant l'Ours plus près de la victoire.


Fig. 11

Adrénaline de l'Ours

Le joueur Ours peut maintenant faire deux mouvements à chaque tour excepté les multiples de 5 - les tours 5, 10,15, etc., l'Ours est fatigué et n'a qu'un seul mouvement. Si vous jouez avec Ursus Maximus, ces 2 mouvements peuvent être séparés entre les deux pions ou être utilisés par la même pièce.

Les conditions de fin de jeu restent les mêmes que dans le jeu de base, la différence étant que les pions Chariots peuvent désormais aussi être utilisés pour coincer l'Ours.

Ces règles de Chasse à l'Ours ont été inspirées par le livre Peg Pastimes: 40+ Classic Games from Around the World de David McCord et publié en 2022 par NewVenture Games, qui inclut des reconstructions d'anciens jeux de chasse basés sur des preuves archéologiques de l'Empire romain.

Éditeur : Lemery Games
Illustration: Tímea Kőszegi & Lívia Varga
Traduit en français par : Christian Meyer
Édition et relecture du livret de règles : Dario Jara and Jeremy Rozenhart

MERCI

Nous tenons à remercier tous les 3118 contributeurs de Kickstarter qui ont aidé LUDOS EUROPE à prendre vie. Votre contribution est essentielle à la préservation de ce jeu pour les générations futures. Faites passer le message et amusez-vous !

Pour suivre notre parcours et voir tous nos jeux, visitez LemeryGames.com