

# En Garde

Un jeu de Reiner Knizia

## Matériel

- . 2 Marqueurs
- . 25 cartes Escrime (cinq pour chaque valeur de 1 to 5)
- . 1 plateau de jeu (piste)
- . 2 escrimeurs (figurines)

## Règles de base

Le jeu de base est la manière la plus facile de jouer. Le plateau représente une piste d'escrime de 23 cases et 2 tableaux de score (allant de 0 à 5 chacun). Les 2 marqueurs sont placés sur les cases 0 de ces tableaux et chaque joueur choisit l'un des 2 escrimeurs.

## Déroulement du jeu

Une partie se joue en plusieurs manches.  
Le premier joueur à en remporter 5 est déclaré vainqueur.

Au début de chaque manche, les deux escrimeurs sont placés chacun à une extrémité de la piste et les 25 cartes Escrime sont mélangées. Chaque joueur reçoit **5 cartes** qui constituent sa main de départ. Les cartes restantes forment la pioche face cachée. Le joueurs choisissent qui commence et le premier joueur changera à chaque manche.

Les joueurs jouent alternativement. Le joueur en cours choisit l'une de ses cartes et **bouge son escrimeur** du nombre exact de cases sur la piste (voir le schéma n°1). Le joueur peut décider d'avancer son escrimeur **ou** de le reculer. L'escrimeur ne peut jamais sortir de la piste, ni arriver sur la case de l'autre escrimeur, ni la dépasser.

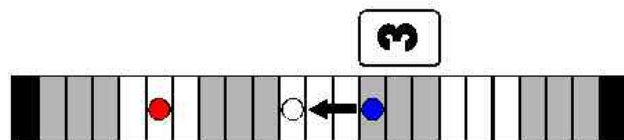


Schéma n°1: mouvement de 3 cases

À la fin de son tour, le joueur pioche une carte de manière à avoir toujours 5 cartes en main ; son adversaire joue alors selon les mêmes règles. Les cartes jouées sont défaussées faces visibles en une pile de manière à ce que seule la carte du dessus

soit visible. Il est interdit de fouiller la défausse pour connaître les cartes déjà jouées.

## Attaques et coups

Si un joueur peut jouer une carte permettant à son escrimeur d'arriver exactement sur la case de l'escrimeur adverse, il ne bouge pas sa figurine mais réalise une **attaque**. Dans les règles de base, **chaque** attaque est un coup gagnant (voir le schéma n°2).

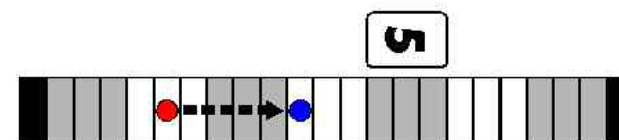


Schéma n°2: attaque et coup

## Finir et gagner une manche

Une manche s'achève dès qu'un joueur réussit à **porter un coup** à son adversaire : il gagne alors la manche.

Une manche peut également se finir lorsqu'un joueur ne peut plus effectuer de mouvement autorisé. Ce dernier perd alors la manche.

Si aucun joueur n'a réussi à gagner la manche en cours, elle prend fin lorsque **la dernière carte de la pioche** est prise. Les joueurs peuvent compter les cartes de la pioche à tout moment. Une fois la dernière carte piochée, les escrimeurs ne peuvent plus bouger, mais l'adversaire a une dernière chance d'attaquer et de gagner ainsi la manche.

Si une manche s'achève sans qu'il y ait de vainqueur, elle est tout de même gagnée par le joueur dont l'escrimeur a le plus avancé sur la piste. Si les 2 joueurs ont avancé du même nombre de cases chacun, la manche est nulle.

Le joueur qui gagne une manche avance son marqueur d'une case sur le tableau de score correspondant. Dès qu'un marqueur atteint la case 5, son propriétaire est déclaré vainqueur de la partie.

## Règles classiques

Avec les règles de base, chaque attaque porte un coup. Dans le jeu classique, les attaques peuvent être parées.

## Attaques et parades

Comme avec les règles de base, un joueur **attaque** en jouant une carte simple portant un chiffre correspondant au nombre de cases séparant les escrimeurs (la figurine de bouge pas : il s'agit d'une attaque et non d'un mouvement). L'attaquant peut maintenant jouer plusieurs cartes de la même valeur pour renforcer son attaque (voir le schéma n°3).

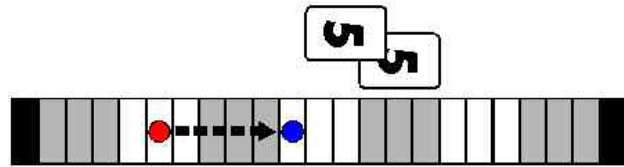


Schéma n°3: attaque avec deux cartes

Une fois qu'il a joué toutes les cartes voulues, son tour se termine et il complète sa main à 5 cartes. Son adversaire a maintenant la possibilité de parer l'attaque : il doit pour cela jouer le même nombre de cartes (de même valeur) que son adversaire. L'adversaire peut parer une attaque de une ou plusieurs cartes (il n'est toutefois pas possible de parer une attaque de 3 cartes puisqu'il n'y a que 5 cartes pour chaque valeur).

Par exemple, si l'attaquant a joué une carte "3" comme attaque, ainsi qu'une autre carte "3" pour la renforcer, son adversaire peut effectuer une parade en jouant deux cartes "3". Si le défenseur ne peut parer l'attaque, l'attaquant réussit à porter un coup et remporte alors la manche.

Une parade est toujours faite en dehors du tour du joueur. Il ne peut donc pas compléter sa main avant d'avoir effectué son tour normalement. S'il peut parer une attaque, le joueur effectue ensuite son tour de jeu, avec toutefois moins de 5 cartes en main. Il peut effectuer un mouvement ou une attaque, puis compléter enfin sa main à 5 cartes.

## Finir et gagner une manche

Comme avec les règles de base, la manche s'achève au plus tard lorsque la dernière carte de la pioche est prise en main par l'un des joueurs. Si le dernier joueur à avoir joué a attaqué son adversaire, celui-ci a tout de même la possibilité de se défendre en parant l'attaque (sinon il perd la manche).

Si toutes les cartes ont été piochées sans qu'un joueur ne gagne la manche, les joueurs révèlent alors les cartes qu'ils ont en main. On regarde alors qui possède le plus de cartes permettant une attaque immédiate, c'est-à-dire les cartes portant un chiffre correspondant au nombre de cases séparant les deux escrimeurs. Si un joueur a plus de cartes de la bonne valeur que l'autre, il gagne la manche. S'il y a toujours égalité, la manche est gagnée par le joueur dont l'escrimeur a le plus avancé sur la piste.

## Règles avancées

Les règles classiques autorisent 3 possibilités :

- 1- **Avancer son escrimeur**
- 2- **Reculer son escrimeur**
- 3- **Porter une attaque**

Les joueurs qui veulent un peu plus de piment peuvent introduire une quatrième possibilité qui augmente la puissance des escrimeurs :

- 4- **Avancer et attaquer**

Cela se traduit par la pose de plusieurs cartes : une pour avancer l'escrimeur (comme dans la possibilité 1-), et les autres pour attaquer dans le même tour de jeu (voir le schéma n°4).

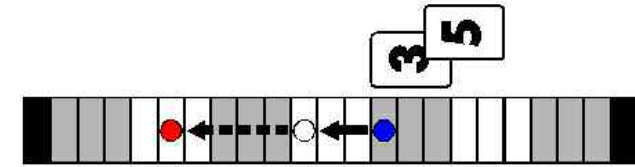


Schéma n°4: mouvement de 3 cases, attaque avec une seule carte

Par exemple, si les deux escrimeurs sont séparés par 8 cases, un joueur peut jouer une carte "3" pour avancer de 3 cases, puis une carte "5" dans le même tour pour attaquer. Le joueur qui est attaqué a maintenant deux façons de se défendre :

- 1- Il peut parer l'attaque selon les règles classiques (dans l'exemple ci-dessus, il doit jouer une carte "5" pour parer). Après une parade, le joueur peut effectuer un mouvement, attaquer, ou avancer et attaquer. Sa main ne sera complétée à 5 cartes qu'à la fin du tour normal (et non pas juste après la parade).
- 2- Il peut battre en retraite en reculant sur la piste. Le joueur pose une carte et recule du nombre de cases indiquées. La retraite est un tour de jeu normal : elle met fin au tour du joueur qui bat en retraite, et celui-ci pioche une carte pour compléter sa main à 5 cartes.

**Important :** une attaque normale (possibilité 3- ci-dessus) peut être uniquement parée, la retraite n'étant autorisée que lorsque l'adversaire avance et attaque dans le même tour.

## Finir et gagner une manche

Tout se déroule comme avec les règles classiques, avec l'exception suivante : si la dernière action d'un joueur était d'avoir avancé et attaqué dans le même tour, son adversaire a la possibilité de parer l'attaque ou de battre en retraite. S'il ne peut faire ni l'un ni l'autre, il perd la manche immédiatement. La retraite dans une telle situation est le seul mouvement autorisé après que la pioche de cartes ait été épuisée.

Si le défenseur pare l'attaque, tout se déroule comme avec les règles classiques ; **mais** si le défenseur bat en retraite, la manche est gagnée par le joueur dont l'escrimeur a le plus avancé sur la piste (il n'y a pas dans ce cas de comparaison des cartes en main).

Ces règles sont issues de l'édition d'Abacus Spiele de 1993, traduites par John Webley. Elles ont été corrigées et adaptées par Chris Lawson et approuvées par Reiner Knizia.

Traduction et adaptation françaises par Rody - <http://www.Jeux2Rody.com>