



En Garde

Reiner KNIZIA
Ferti (2007)

Pour 2 joueurs - A partir de 8 ans - Durée: 15' - 30'



But du jeu

Etre le premier joueur à toucher son adversaire cinq fois.

Mise en place

Les joueurs montent le décor en 3D (on peut jouer sans si on prend le verso de la piste) et se placent côte à côte. Chacun place son escrimeur sur l'extrémité de son côté, case 1 ou 23. Les 25 cartes Escrime sont mélangées et chaque joueur en reçoit 5. Le reste forme la pioche.

Pour la première manche, le premier joueur est tiré au hasard, ensuite les joueurs alternent.

Déroulement d'une manche

A son tour, le joueur actif joue une ou plusieurs cartes afin de

Soit déplacer son escrimeur

Le joueur joue une de ses cartes et choisit d'avancer son escrimeur ou de le reculer. On ne peut sortir de la piste, ni finir sur la case de l'adversaire ou le dépasser. Ensuite, il complète sa main à 5 cartes.



L'escrimeur de droite se déplace de 3 cases.

Soit pour porter une attaque directe

Le joueur joue une ou plusieurs cartes de sa main. Il joue une carte correspondant au nombre de cases le séparant de son adversaire. Il peut jouer plusieurs cartes de ce type pour accentuer son attaque. Son escrimeur ne se déplace pas et il complète sa main à 5 cartes.



L'escrimeur de gauche porte une attaque avec 2 cartes 5.

Le joueur attaqué peut effectuer une parade en jouant le même nombre de cartes de même valeur que son assaillant. Le joueur ne complète pas sa main et devra effectuer son tour avec les cartes qu'il lui reste.

S'il n'y a pas de parade, le défenseur perd immédiatement la manche.

Soit pour porter une attaque indirecte (variante avancée)

Le joueur joue plusieurs cartes, une seule pour avancer et plusieurs de valeur identique pour attaquer. L'attaque est indirecte car il y a un déplacement avant celle-ci.



*L'escrimeur de droite se déplace de 3
et porte une attaque avec 2 cartes 5.*

Le joueur attaqué a le choix d'effectuer une parade comme expliqué précédemment ou de battre en retraite en jouant une carte et reculant du nombre de cases indiqué.

Fin de manche

Une manche se termine immédiatement :

- dès qu'un joueur porte un coup non paré à son adversaire, il gagne la manche
- lorsqu'un joueur ne peut plus effectuer de mouvement autorisé, il perd la manche
- quand la dernière carte de la pioche est prise et qu'aucun des deux joueurs n'a pu remporter la manche

Le joueur qui remporte la manche avance son pion d'une case sur sa piste des scores.

Fin de la partie

La partie se termine quand un joueur remporte sa 5ème manche.