

Guyenne

Un jeu de Laurent et Jean-Baptiste Journaux

Guyenne est un jeu de bluff, de gestion de main et de conquête de châteaux, avec un parfum historique, pour 2 joueurs (variante pour 3 ou 4 joueurs en fin de règles), âgés de 8 ans et plus.

Une partie dure 10 à 15 minutes.

Introduction

Une chaîne de sites médiévaux caractérise la région comprise entre le sud du Berry et le nord du Limousin, et qui s'avance à l'est du Poitou jusqu'à Chauvigny, et à l'ouest du Bourbonnais jusqu'à Huriel. Construits ou fortifiés pendant la guerre de Cent Ans dans un espace frontalier entre le royaume de France et l'Aquitaine anglaise, une trentaine de châteaux, bourgs castraux et un grand nombre de logis, maisons fortes et édifices associés ponctuent ce territoire. Ils se répartissent principalement le long des vallées successives de l'Anglin, de la Creuse, de la Bouzanne, de l'Indre et de l'Arnon.

Ces châteaux et bourgs ont été l'objet d'âpres combats pendant toute la guerre de Cent ans, en particulier sur la période 1355-1370. Au cri de « Guyenne », Edouard de Woodstock, prince de Galles, dit le Prince Noir, lança ses grandes compagnies dans de terribles chevauchées à travers tout le royaume de France défendu par l'ost de Jean II le Bon, roi de France et son fidèle serviteur Bertrand du Guesclin.

Vassal d'un des deux souverains, saurez-vous contrôler l'un des châteaux de cette frontière pour votre suzerain ?

Principe

Les joueurs s'affrontent en tours successifs. Ils jouent les cartes qu'ils ont en main pour prendre le contrôle d'un maximum des défenses du château qui leur font face. Mais leurs forces sont limitées, et il faut les utiliser au bon moment pour arracher la victoire finale.

Chaque tour de jeu comprend 2 phases (pose de cartes puis résolution des combats) lors desquelles les deux joueurs sont tour à tour attaquant et défenseur.

Matériel

Le matériel de jeu comporte 54 cartes :

6 cartes châteaux qui représentent 6 vues différentes des défenses du château, les 6 points de défense que se disputent les joueurs. Une flèche sert à indiquer le joueur qui le contrôle la carte château.



22 cartes d'action pour chaque joueur (de deux couleurs et de dos différents) :

2 cartes de valeur 5,



3 cartes de valeur 4,



4 cartes de valeur 3,



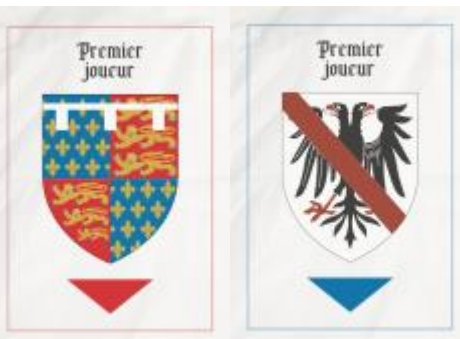
12 cartes de valeur 2.



1 héros
(du Guesclin ou
le Prince Noir -Edouard de
Woodstock)



1 carte premier joueur
(recto verso)



3 cartes où figure une version synthétique de la règle en français.

Mise en Place

Les joueurs sont assis face à face. Les **6 cartes châteaux** sont disposées en ligne entre les joueurs en orientant leurs flèches perpendiculairement aux joueurs : aucun des deux joueurs ne contrôle les cartes châteaux en début de partie.

Le plus jeune joueur choisit le camp qu'il veut jouer. L'anglais est désigné premier joueur pour le premier tour.

La carte premier joueur est posée au bout de la ligne des châteaux, tournée face frappée du blason anglais visible et orientée vers le joueur anglais.

Chaque joueur :

- Mélange ses 21 cartes de valeurs 2, 3, 4 et 5 puis les pose, face cachée devant lui.
- Prend en main son héros, et pioche 5 cartes du tas placé devant lui.

Au cours de la partie, chaque joueur constituera une défausse personnelle à côté de son paquet de cartes.

Mise en place du jeu en début de partie



Comment gagne-t-on ?

Le joueur qui gagne la partie est celui qui :

- Au cours de la partie contrôle les 6 cartes châteaux,
- Ou, à la fin de partie contrôle le plus grand nombre de cartes châteaux tout en ayant su économiser ses cartes action.

Actions des joueurs

Les actions des joueurs durant la partie sont de deux types :

1. **Attaquer** une carte château contrôlée par l'adversaire ou neutre : pour ce faire il pose une ou plusieurs cartes, faces cachées, en face de la carte placée au centre, orientées avec leur petit côté face à la carte.
2. **Défendre** une carte château que l'on contrôle : pour ce faire il pose une ou plusieurs cartes, faces cachées, en face de la carte défendue, orientées avec leur grand côté face à la carte.

Exemple d'attaque par les deux joueurs d'une carte château neutre



Exemple d'attaque par le joueur français d'une carte château contrôlée par le joueur anglais qui la défend



Principe de résolution des combats

Les valeurs d'attaque et de défense sont égales à la somme des cartes jouées. Le joueur avec le plus fort total prend possession de la carte château (il l'oriente vers lui). Les égalités sont en faveur du défenseur. En cas de carte château neutre et d'égalité, la carte château reste neutre.

Si un joueur a joué son héros, il lui donne automatiquement la victoire, sauf si les deux joueurs ont joué leur héros. Dans ce cas précis, le combat se solde par une égalité quelles que soient les autres cartes jouées.

Déroulement d'un tour de jeu

Une partie se joue en tours successifs. Au cours de chaque tour, les joueurs vont essayer de prendre le contrôle des cartes châteaux qui sont encore neutres, ou qui sont contrôlées par l'adversaire.

Pose des cartes

Le premier joueur désigne une carte château et réalise une action :

- Si c'est une carte château qui est contrôlée par son adversaire ou neutre, il l'attaque.
- Si c'est une carte château qu'il contrôle, il la défend.

Son adversaire réalise ensuite 2 actions :

1. Il attaque ou il défend la carte château sur laquelle son adversaire s'est positionné (si c'est une carte château neutre, les deux joueurs l'attaquent).
2. Puis il positionne une ou des cartes devant une autre carte château (il peut au choix attaquer ou défendre cette deuxième carte).

Enfin le premier joueur termine le tour en jouant une ou plusieurs cartes devant la deuxième carte château où son adversaire a posé des cartes. Si son adversaire l'attaque, il le défend et si son adversaire le défend, il l'attaque (si c'est une carte neutre les deux joueurs l'attaquent).

Important : à chaque tour, un joueur est obligé d'attaquer ou de défendre deux cartes châteaux, c'est à dire de poser au moins une carte devant deux cartes châteaux. Donc à chaque tour de jeu, chaque joueur joue au minimum deux cartes et un joueur peut jouer au maximum 5 cartes devant une carte château.

Résolution des combats

Pour chaque carte château attaquée ce tour-ci, l'attaquant retourne la ou les cartes qu'il a jouée(s). Le défenseur peut défausser ses cartes faces cachées sur sa défausse personnelle en déclarant qu'il perd le combat, ou les retourner pour montrer leur valeur.

L'attaquant qui gagne la bataille oriente la flèche de la carte château qu'il a remportée vers lui. Puis, s'il vient de conquérir une carte contrôlée par son adversaire, il écarte

définitivement la plus forte carte qu'il a joué, y compris son héros, en la posant, face visible à côté de la ligne des cartes châteaux.

Un défenseur qui gagne une bataille n'écarte pas définitivement une carte.

En cas de conquête d'une carte château neutre, le joueur vainqueur n'écarte définitivement aucune carte.

En cas d'égalité, aucun des deux joueurs n'écarte définitivement de carte, et l'orientation de la carte château ne change pas.

Fin du tour de jeu et début du suivant

Les joueurs défaussent toutes les cartes qu'ils ont jouées sur leur défausse personnelle. Puis les 2 joueurs complètent leur main à 6 cartes en tirant des cartes de leur pioche.

Lorsque la pioche d'un joueur est épuisée, il la reconstitue en mélangeant sa défausse. Si sa pioche est épuisée pour la deuxième fois et qu'il n'y a pas assez de cartes, le joueur ne pioche que les cartes restantes.

La carte premier joueur est tournée sur l'autre face pour désigner l'autre joueur et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsqu'à la fin d'un tour un joueur contrôle les 6 cartes châteaux ou lorsque, au début d'un tour, après la pioche des cartes, la pioche d'au moins un joueur est épuisée pour la deuxième fois et que celui-ci n'a en main plus de carte ou uniquement une carte.

Les joueurs calculent le score de la partie :

- Si un joueur contrôle les 6 cartes châteaux il marque 12 points et son adversaire 0.
- Dans les autres cas le score de chaque joueur est obtenu en comptant
 - 1 point par carte château contrôlée ;
 - 1 point par carte présente dans le plus grand groupe de cartes châteaux contrôlé par le joueur, composé d'au moins deux cartes ;
 - 1 point par carte restant en main ou dans la pioche du joueur.

Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

(lui ou son partenaire). Chaque joueur doit alors attaquer ou défendre un seul château dans l'ordre décidé par le joueur qui a pioché les cartes en suivant les règles normales de tel façon qu'à la fin d'un tour les anglais et les français ont attaqué ou défendu deux châteaux. Les cartes jouées sont rejetées sur une défausse commune par équipe.

Au tour suivant c'est l'autre joueur qui complète sa main de telle façon que les 2 mains de l'équipe totalisent 6 cartes. Puis il donne le nombre de cartes qu'il souhaite entre 1 et 5 à son partenaire, en gardant en main au moins une carte, puis il décide qui jouera en premier dans l'équipe (lui ou son partenaire), comme précédemment.

Le jeu se poursuit en alternant à chaque tour le joueur de l'équipe qui pioche les cartes. Toutes les autres règles pour 2 joueurs s'appliquent normalement.

Les joueurs d'une même équipe n'ont pas le droit de communiquer entre eux sur les cartes qu'ils ont en main.

Mise en place pour 4 joueurs (pour que les joueurs d'une même équipe ne voient pas les cartes de l'autre joueur)

