

L'attaque du roi

Le jeu "*L'attaque du roi*" se joue à 2 ou à 4 joueurs avec un jeu traditionnel de 32 cartes. Il faut séparer le jeu en deux tas regroupant les cartes de couleur noire d'un côté et les rouges de l'autre. Choisissez une couleur, votre adversaire joue avec l'autre. Mélangez votre paquet de 16 cartes puis piochez à l'abri de votre adversaire entre 2 et 5 cartes. Montrer face cachée en même temps les cartes piochées, celui qui en a pioché le plus grand nombre commence à jouer. En cas d'égalité jouez à pile ou face.

BUT DU JEU :

Vous devez retirer de la partie les 8 atouts de votre adversaire.

COMMENT GAGNER :

Vous devez posséder les quatre rois du jeu (dans votre main et/ou jeu et/ou défausse)

COMMENT PERDRE :

Si vous devez piocher une carte ou si votre adversaire vous défausse une carte de votre pioche mais que vous n'en avez plus.

Si vous subissez une attaque et que vous n'avez aucune carte en main ni en jeu dégagé.

LA PIOCHE :

A votre tour, si vous n'avez aucune carte en main, vous devez piocher. Sinon vous décidez de piocher ou pas une carte.

Si vous avez déjà défaussé des cartes à votre adversaire, vous pouvez en choisir une non figure et la montrer à votre adversaire pour l'ajouter à votre main à la place de piocher

PUISSANCE DES FORMES :

Il y a quatre formes, le carreau, le cœur, le pique et le trèfle. Certaines formes sont toujours plus puissantes qu'une autre suivant les cartes mises en duel.

Carreau < trèfle < pique < cœur < carreau

On compare la puissance des formes lors d'un duel entre un nombre et une figure.

PUISSANCE DES CARTES :

Il y a trois catégories de cartes.

- Les figures : Valet, Dame et Roi

La puissance d'une figure est déterminée par sa force dans l'ordre suivant :

Valet < Dame < Roi < Valet

On ne tient pas compte de la forme lors d'un duel entre deux figures. Une figure avec une forme supérieure à un nombre ou ensemble remporte le duel. Une figure reste en jeu face visible.

- Les nombres : 7, 8, 9 et 10

La puissance des nombres se détermine par l'ordre croissant de ceux-ci :

7 < 8 < 9 < 10

Vous pouvez grouper plusieurs nombres pour créer un ensemble, dans ce cas il faudra déterminer la puissance totale et la forme globale.

Puissance totale : C'est la carte de nombre la plus élevée plus un par carte supplémentaire.

Forme globale : C'est la forme de la carte de nombre la plus élevée de l'ensemble qui détermine la forme globale. Si toutes les cartes de l'ensemble sont de valeur identique, le joueur choisit et annonce une des formes de l'ensemble

Un nombre ou ensemble avec une forme supérieur à une figure remporte le duel. On ne tient pas compte de la forme lors d'un duel entre deux nombres. Un nombre reste en jeu face cachée sauf lors d'un duel.

- Les As : Un par forme

Un As remporte toujours un duel contre une figure mais perd toujours un duel contre un nombre ou ensemble

ATTAQUE :

Vous pouvez attaquer votre adversaire avec un nombre ou ensemble dégagé.

- Si l'adversaire est vulnérable vous pouvez défausser aléatoirement une carte de sa main pour chaque attaquant, s'il ne possède pas suffisamment de cartes il défausse entièrement sa main.
- Si l'adversaire a des cartes face cachée vous pouvez en attaquer une, à la fin du duel vous placez les cartes perdantes dans la défausse et les autres cartes restent en jeu au même endroit.
- Si l'adversaire n'a qu'une figure dégagée en jeu vous pouvez l'attaquer.
- Si l'adversaire est infranchissable, vous ne pouvez pas attaquer sa figure, par contre vous pouvez attaquer une de ses cartes cachées dégagées.

ATTAQUE SPECIALE :

Vous pouvez attaquer votre adversaire avec une figure dégagée.

- Si la figure de votre adversaire est dégagée et qu'il n'a pas de carte cachée dégagée vous pouvez faire un duel.
- Si votre adversaire est vulnérable, vous pouvez défausser la prochaine carte de sa pioche.
- Si l'adversaire est infranchissable, vous ne pouvez pas attaquer sa figure, par contre vous pouvez attaquer une de ses cartes cachées dégagées.

REGLES :

- Vous pouvez avoir une seule figure en jeu.
- Vous pouvez jouer de votre main autant de cartes non figure que vous le désirez.
- Si un duel se solde par une égalité toutes les cartes du duel sont défaussées.
- Une carte engagée ne peut pas être attaquée ni être attaquée.
- Lorsqu'une carte arrive en jeu depuis votre main, elle est engagée.
- Vous n'avez pas le droit de jouer une figure de votre adversaire.
- Vous n'avez pas le droit de changer la position de vos cartes en jeu.
- Vous pouvez ajouter un As à un ensemble. Si cet ensemble remporte un duel, ne défaussez pas votre As.
- Un ensemble de nombre est défaussé entièrement lorsqu'il perd un duel.
- Si deux ensembles ont la même puissance totale, c'est l'ensemble qui comprend le nombre le plus élevé qui gagne le duel, si ces deux nombres sont identiques, défaussez les deux ensembles.
- Si un ensemble a la même puissance totale qu'un nombre, c'est le nombre qui remporte le duel.
- Vous pouvez former un ensemble de deux As, cet ensemble gagne tous les duels sauf un autre ensemble de deux As, dans ce cas défaussez les quatre As.

A VOTRE TOUR :

Vous devez respecter l'ordre suivant pour jouer.

Phase de dégagement :

Dégagez toutes vos cartes encore engagé, si vous oubliez cette étape faite le à un autre moment dans votre tour.

Phase de pioche :

Si vous n'avez aucune carte en main, piochez en une, sinon vous pouvez choisir de ne pas piocher cette carte.

Phase de début :

Effectuez une ou plusieurs fois ces actions dans l'ordre de votre choix.

- Jouer une carte en jeu depuis votre main.
- Former un ensemble.
- Déformer un ensemble.
- Faire aucune action.

Phase d'attaque :

Effectuez une seule fois ces actions dans l'ordre de votre choix.

- Attaque normale
- Attaque spéciale
- Aucune attaque

Phase de fin :

Effectuez une ou plusieurs fois ces actions dans l'ordre de votre choix.

- Jouer une carte en jeu depuis votre main.
- Former un ensemble.
- Faire aucune action.

LES POINTS :

Une partie se joue en 5 points sur un nombre indéterminé de manches.

1 point : Lorsque vous attaquez votre adversaire vulnérable qui n'a aucune carte en main.

2 points : Lorsque votre adversaire doit piocher une carte ou si vous devez lui défausser une carte de sa pioche mais qu'il ne peut pas.

3 points : Lorsque vous possédez les quatre rois.

4 points : Lorsque vous retirez de la partie les huit atouts de votre adversaire.

5 points : Lorsque vous retirez de la partie les huit atouts de votre adversaire et que vous n'avez aucun atout défausser.

VARIANTE :

Voici d'autres règles, vous pouvez les ignorer ou en utiliser une ou plusieurs pour varier le jeu de façon significative.

- Chaque victoire vous apporte un seul point et/ou vous décidez en début de partie en combien de point vous voulez jouer.
- Une carte ne s'engage pas en arrivant en jeu et/ou elle s'engage pour attaquer.

- Vous ne pouvez pas former d'ensemble.
- Un nombre ou ensemble a une puissance de forme dans tous les duel.
- Un nombre ou ensemble ne peut pas attaquer une figure.
- Vous pouvez avoir plusieurs figures en jeu.
- Vous pouvez jouer un As comme une figure et/ou vous ne pouvez plus former un ensemble de deux As.
- A tout moment où vous pourriez défausser une carte dans la main ou la pioche de votre adversaire, vous pouvez défausser une de ses cartes en jeu à la place, même une carte dans un ensemble qui comprend trois cartes minimum.
- Vous choisissez de jouer avec les cœur et trèfle et votre adversaire avec pique et carreau et chacun choisit la forme qui sera son atout jusqu'à la fin de la manche.
- Lors d'un duel entre deux ensemble de même force totale avec le même nombre le plus élevé, comparé le deuxième nombre le plus élevé des deux ensembles pour déterminer celui qui remporte le duel, si besoin faite de même avec le troisième nombre et les suivant.
- Mélanger les 32 cartes ensemble et formez deux tas de 16 cartes, puis choisissez un atout sans regarder vos cartes. Adaptez les conditions de victoire à cette nouvelle donne.

LEXIQUE :

Engagé : C'est une carte placée horizontalement devant vous.

Dégagé : C'est une carte placée verticalement devant vous.

Atout : C'est tous les cœur et trèfle.

Vulnérable : Un joueur est vulnérable quand il n'a aucune carte en jeu ou toute engagé.

Ensemble : Plusieurs cartes regroupées pour formé une nouvelle carte.

Duel : Comparaison entre la puissance des cartes.

Posséder : Toutes vos cartes qui sont en jeu, dans votre main et dans votre défausse.

Infranchissable : Lorsque vous avez une figure dégagé en jeu et au moins une carte face cachée dégagée.