

CONTENU
32 cartes
15 jetons de score
Règles FR



DUKE

RÈGLES DU JEU

Concept

Duke est un jeu d'affrontements successifs, qui déterminera le vainqueur après plusieurs manches. Pour gagner une manche, il suffit de mettre en jeu sa huitième et dernière carte, carte qui indiquera le nombre de points de victoire. Le premier joueur ou la première équipe à atteindre 15 points remporte la partie.

Carte



Icone du type de carte (Indicateur daltonien)
Nombre d'exemplaires de la carte dans la pioche (ici, il y en a 2).
Valeur de la carte en points (ici, 5 points).

QUATRE JOUEURS

Mise en place

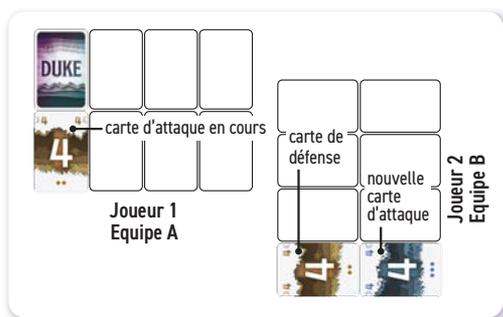
Former deux équipes de deux joueurs. Les partenaires se placent **en diagonale** l'un par rapport à l'autre. Déterminer un premier joueur au hasard, il distribue huit cartes à chaque joueur, qui les prennent en main, et il commence la première manche. (cf. exceptions "Démoralisé")

Remarque : Il est interdit de communiquer sur son jeu avec son coéquipier.

Manche et Tour de jeu

Le premier joueur de la manche, commence toujours en plaçant sa première carte face cachée sur sa ligne de défense (en haut). Il place ensuite une carte face visible sur sa ligne d'attaque (en bas), c'est la carte d'attaque.

Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, peut choisir de **CONTRER** l'attaque ou de **PASSER** son tour.



PASSER : ne pas placer de carte en ligne de défense, car on ne peut pas (on n'a pas la même carte que la carte d'attaque) ou parce qu'on ne veut pas (c'est un choix stratégique). C'est alors au tour du joueur suivant de choisir de passer ou contrer.

Si tout le monde passe, le joueur qui a joué la dernière carte d'attaque rejoue, en plaçant une carte de défense face cachée. Il peut alors jouer une nouvelle carte d'attaque. C'est maintenant au tour du joueur suivant de choisir de passer ou contrer.

Fin de manche

Les tours se poursuivent jusqu'à ce qu'un joueur joue la dernière carte de sa main. Cela met immédiatement fin au tour et à la manche.

Le joueur marque pour son équipe, les points indiqués sur sa dernière carte jouée, sauf en cas de coup de maître (voir ci-dessous).



Coup de maître

À la fin d'une manche, si les deux dernières cartes jouées (défense et attaque) sont identiques ET que la carte de défense a été placée face cachée (car ce joueur a rejoué du fait que tous les autres joueurs ont passé), les points sont doublés.

Attention : si les cartes sont identiques mais que les deux sont visibles, les points ne sont pas doublés !

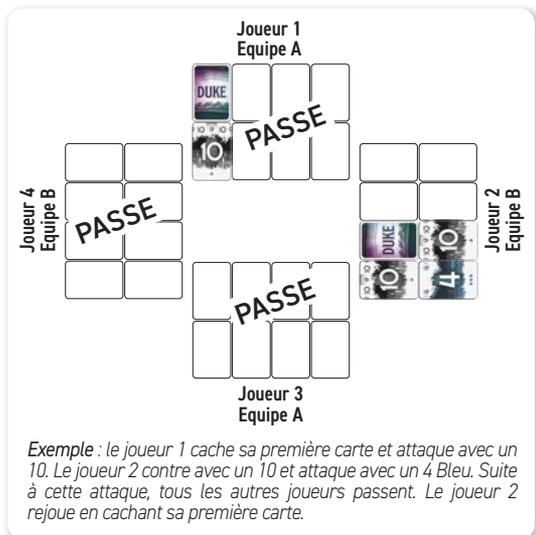
Pour la manche suivante, le deuxième joueur de la manche précédente devient le premier joueur et redistribue les 32 cartes.

Fin de partie

La première équipe qui atteint **15 points** remporte la partie.



CONTRER : placer une **carte identique** à la carte d'attaque en cours sur sa ligne de défense (il est possible de contrer son partenaire). Cela donne le droit de placer une carte sur sa ligne d'attaque, cela devient la carte d'attaque à contrer, puis c'est au tour du joueur suivant de choisir de passer ou contrer. (cf. exceptions "Carte Duke")



EXCEPTIONS

Carte Duke, 2 rouge



Très puissante, cette carte peut contrer toutes les autres cartes d'attaque sauf les cartes avec une icône Bouclier ♠ (10 noire et 4 violette). Une carte Duke ne peut être placée en attaque que si l'autre Duke a déjà été jouée en défense face visible. Ou si c'est la dernière carte de sa main.

Démoralisé



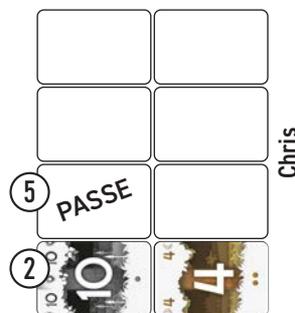
Si, après la distribution des cartes, un joueur a au moins cinq cartes "10" en main, il peut demander à son partenaire de choisir d'annuler ou non la manche. Les cinq cartes "10" doivent alors être montrées à tous les joueurs. En cas d'annulation, les cartes sont redistribuées, sans changer le premier joueur. Cette règle ne s'applique qu'à quatre joueurs.

— EXEMPLE D'UN DÉBUT DE PARTIE À QUATRE JOUEURS —

1. Ian est désigné premier joueur. Il joue une carte face cachée en défense (*Rappel : la première carte jouée du jeu est toujours placée face cachée*). Il joue ensuite le 10 noir en attaque.



2. Chris contre en jouant un 10 en défense, puis relance l'attaque avec un 4 jaune.

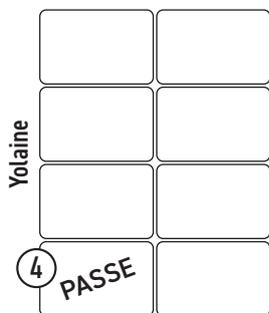


3. Miguel contre le 4 jaune avec un Duke (2 rouge). Il peut le faire car la carte jouée par Chris n'est ni un 10 noir, ni un 4 violet (cartes avec un bouclier) et attaque ensuite avec un 4 violet.



5. Ian et Chris passent également.

6. Miguel peut alors placer une nouvelle carte face cachée en défense (puisqu'il n'a pas été contré) et attaquer avec une nouvelle carte (ici, un 4 jaune).



4. Yolaine passe.

— TROIS JOUEURS —

Mise en place

Le premier joueur distribue dix cartes à chaque joueur, et deux cartes sont mises de côté face cachée ; elles ne seront pas utilisées lors de cette manche. Cependant, le deuxième joueur peut regarder l'une des cartes écartées, le troisième joueur regardant l'autre. Le premier joueur cachant toujours sa première carte, chaque joueur aura une information que les deux autres ne connaîtront pas.

Manche et Tour de jeu

Les règles sont les mêmes que pour quatre joueurs, sauf que vous ne jouez pas en équipe mais chacun pour soi et que la règle "Démoralisé" ne s'applique pas.

Fin de manche et Fin de partie

La manche se termine dès qu'un joueur joue la dernière carte de sa main. Le premier joueur à atteindre **15 points** gagne la partie.

— DEUX JOUEURS —

Mise en place

Le premier joueur place huit cartes face cachée, côte à côte, au centre de la table, puis place une carte face visible sur chacune d'elles (voir l'exemple). Il distribue ensuite huit cartes à chaque joueur.



Manche et Tour de jeu

Les règles sont les mêmes que pour quatre joueurs. De plus, chaque joueur peut prendre et utiliser les cartes centrales face visible, pour l'attaque ou la défense. Lorsqu'un joueur utilise une carte face visible, il révèle la carte cachée en dessous et la rend disponible. La carte centrale prise est jouée immédiatement (et n'est pas ajoutée à la main). Il est possible de se retrouver avec un nombre impair de cartes en main. La règle "Démoralisé" qui ne s'applique pas à deux joueurs.

Fin de manche et Fin de partie

La manche se termine dès qu'un joueur joue la dernière carte de sa main. Veuillez noter que la dernière carte placée sur la ligne d'attaque doit provenir de la main du joueur, et non des cartes centrales. Le premier joueur à atteindre **15 points** gagne la partie.



OKA LUDA EDITIONS
La Jarchie Javerzac
24160 Clermont d'Excideuil
FRANCE
www.okaluda.fr

Duke est librement inspiré du Goita Shogi, un jeu de cartes dérivé du Shogi. Le Shogi, littéralement "jeu des généraux", est un jeu de plateau japonais traditionnel similaire aux échecs. Duke est un jeu Oka Luda Editions, Christophe Fievet et Miguel Wetter, concepteurs du jeu, et magnifiquement illustré par Ian Parovel.



Adresses sur quafahedemodestes.fr