

Call to Glory

Par Michael Schacht

Un jeu de cartes impérial où s'affrontent les dynasties japonaises !

Contenu du jeu



110 cartes Personnage



12 cartes Mission pour l'Empire



4 figurines Ninja

Précision : un papier et un crayon seront nécessaires pour noter les scores.

Principe du jeu

Vous collectez des cartes Personnage de différentes valeurs. Lorsque vous possédez plusieurs cartes d'une même valeur, vous pouvez les poser devant vous. En fin de manche, les cartes posées permettront de marquer des points. Cependant, ce ne sera pas si simple : si votre adversaire pose par la suite plus de cartes de cette valeur, vous devrez alors défausser les vôtres...

Mise en place

- les 110 cartes Personnage sont bien mélangées
- chaque joueur reçoit trois cartes face cachée, qu'il prend en main
- les cartes restantes sont divisées en deux piles de cartes (face cachée) de tailles approximativement identiques. Laisser suffisamment d'espace entre ces deux piles pour permettre de former par la suite deux piles de défausses.
- Les douze cartes Mission pour l'Empire et les quatre figurines Ninja ne sont utilisées que pour des variantes de jeu (voir à la fin du livret).



Les cartes Personnage

Elles représentent neuf types de personnages japonais différents. Le nombre inscrit sur une carte indique combien de cartes de ce type sont présentes dans le jeu : il y a par exemple 20 cartes Paysan et seulement 8 cartes Daimyo. Lors du décompte des points, ce nombre représente aussi la valeur de ce type de personnage.



9 cartes Personnage différents

20 x Paysan, 18 x Moine, 16 x Emissaire, 14 x Ninja,
12 x Samouraï, 9 x Shogun, 8 x Daimyo, 7 x Impératrice,
6 x Empereur



Déroulement du jeu

La partie se déroule en 4 manches. Après la mise en place, une manche se déroule en plusieurs tours de jeu. Le plus jeune joueur commence, les joueurs alternant ensuite leurs tours de jeu en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Un tour de jeu se divise en deux actions consécutives :

Action 1 : Piocher deux cartes

Action 2 : Poser des cartes ou défausser une carte

Action 1: Piocher deux cartes

A son tour de jeu, un joueur pioche deux nouvelles cartes. Important : ces cartes doivent provenir de deux piles de cartes **différentes**. Au début du jeu, le joueur qui commence la partie n'a pas d'autre choix que de piocher la première carte de chacun des deux paquets de cartes disposées face cachée sur la table. Par la suite, les joueurs pourront aussi choisir de piocher la première carte de l'une ou des deux défausses qui seront constituées face visible.



Action 2: Poser des cartes ou défausser une carte

Après avoir pioché deux cartes, le joueur doit soit poser plus d'une carte sur la table (voir Action 2a) **soit** défausser une carte (voir Action 2b).

Action 2a: Poser des cartes

Les règles suivantes doivent être observées pour pouvoir poser des cartes :

- un seul type de carte peut être posé lors d'un même tour de jeu
- les cartes doivent être posées face visible en les superposant de manière à ce que leur valeur soit clairement identifiable.
- il faut poser au minimum deux cartes sur la table

Si un joueur a déjà posé des cartes de même type, la règle suivante s'applique :

- pour pouvoir poser de telles cartes, le joueur doit poser plus de cartes que le nombre de cartes de ce type déjà posées sur la table. Le joueur qui avait posé la plus petite série de cartes de ce type doit alors toutes les défausser (face visible) dans l'une des piles de défausse.

Important : Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, un minimum de trois cartes est nécessaire (au lieu de deux) pour poser les cartes de valeur 12, 14 et 16. Pour mémoire, trois petits points sont inscrits sous la valeur de ces cartes.



Exemple : Le joueur A a posé quatre cartes Paysan devant lui. Le joueur B pose alors six cartes Paysan. Le joueur A doit immédiatement défausser ses quatre cartes Paysan dans l'une des deux piles de défausse.



Important : Une fois qu'un joueur a posé devant lui une série de cartes Personnage, il n'a pas le droit d'y ajouter lors d'un tour suivant des nouvelles cartes de même type ! Le joueur pourra cependant choisir de défausser ses propres cartes Personnage déjà posées pour les remplacer par une plus grande série de cartes du même type.

Exemple : Le joueur A a posé devant lui trois cartes Ninja. Depuis, il en a accumulé cinq de plus dans sa main. A son tour, il décide de poser les cinq cartes Ninja sur la table et doit donc défausser dans l'une des deux piles de défausse les trois cartes Ninja précédemment jouées.



Joueur A

Action 2b: Défausser une carte

Si un joueur ne peut pas ou ne souhaite pas poser des cartes, il doit choisir l'une des cartes de sa main et la défausser face visible dans l'une des deux piles de défausse. Il doit choisir judicieusement, car son adversaire pourra ensuite piocher cette carte défaussée.

La première carte défaussée forme une première pile de défausse (placée entre les deux piles de pioche). La seconde carte défaussée doit ensuite former une seconde pile de défausse. Lorsque l'une des deux piles de défausse est épuisée (toutes les cartes défaussées ont été piochées) : la prochaine carte défaussée devra reformer la seconde pile de défausse avant que l'on ne puisse à nouveau défausser des cartes sur la première pile. Lorsque les deux piles de défausse sont formées, le joueur peut choisir sur quelle pile il souhaite défausser sa carte.

Ainsi, après quelques tours de jeu, quatre piles de cartes sont présentes sur la table, et le joueur peut choisir où piocher ses deux cartes en début de tour. La seule restriction est qu'il ne peut pas piocher ses deux cartes dans la même pile.

Fin de la partie / scores

La manche continue jusqu'à ce que l'une des conditions suivantes soit remplie (à la fin du tour d'un joueur) :

- un joueur a posé six différents types de cartes Personnage (2 joueurs), cinq différents types de cartes Personnage (3 joueurs), quatre différents types de cartes Personnage (4 joueurs)
- les neuf types de cartes Personnage sont posés sur la table
- l'une des deux pioches est épuisée (ne pas tenir compte des défausses)

La manche se termine alors. Les joueurs calculent leur score, en additionnant sur une feuille la valeur de chaque type de cartes Personnage qu'ils ont posées devant eux, sans tenir compte du nombre de cartes composant chacune des séries. Les cartes que les joueurs ont encore en main ne comptent pas.

Exemple : A la fin de son tour de jeu, le joueur A a devant lui six différents types de cartes Personnage. La manche se termine. Le score de chaque joueur est alors calculé comme suit :

Joueur A	18+12+9+8+7+6	60 points
Joueur B	20+16	36 points

Le joueur avec le score (total) le plus faible débutera la prochaine manche. En cas d'égalité, le joueur qui a marqué le moins de points lors de cette manche débute la suivante. La mise en place de la nouvelle manche est effectuée comme expliqué précédemment.

Remporter la partie

A l'issue des 4 manches, le joueur qui a accumulé le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a obtenu le meilleur score sur une seule manche l'emporte.

Variante 1 : « Missions pour l'Empire »

Mise en place

- les piles de cartes sont préparées de manière classique, et chaque joueur reçoit trois cartes
- Les cartes Mission pour l'Empire sont divisées en trois piles : A (rouge), B (jaune) et C (bleu). Chacune des piles est mélangée, et tous les joueurs reçoivent une carte Mission de chaque pile. Les cartes Mission restantes sont retirées du jeu.

Fin d'une manche / Score : A la fin de chaque manche, chaque joueur (en commençant par le joueur qui a entamé cette manche, puis dans le sens horaire) **DOIT** révéler **UNE** de ses cartes Mission. Ces cartes procurent immédiatement un bonus de points au joueur qui possède devant lui les cartes indiquées par la carte Mission : **CHAQUE** carte correspondante posée lui permet de marquer le bonus de point mentionné sur la carte Mission. Les cartes Mission révélées sont ensuite retirées du jeu. Les cartes Mission A permettent de gagner 5 points bonus par carte correspondante posée devant soi, les cartes Mission B : 4 points de bonus par carte correspondante posée, les cartes Mission C : 3 points de bonus par carte correspondante posée. Les joueurs reçoivent ensuite, de manière classique, les points pour **TOUTES** les séries posées devant eux.

Exemple : A la fin d'une manche, le joueur A doit révéler une carte Mission, même s'il n'a aucune série correspondante devant lui. Il choisit de révéler la carte Mission « 7 ». C'est le joueur C qui a posé devant lui deux cartes de valeur 7, il reçoit donc un bonus de $2 \times 5 = 10$ points.



12 cartes Mission pour l'Empire



Missions A Missions B Missions C

Remporter la partie : Le vainqueur est celui qui possède le plus de points à l'issue de 3 manches.

Variante 2 : « Le pouvoir des Ninjas »

Mise en place

- les piles de cartes sont préparées de manière classique, et chaque joueur reçoit trois cartes
- Les 4 figurines Ninja sont placées au centre de la table, à proximité des deux piles de pioche, de façon à former une réserve commune.

La partie se déroule de la même façon qu'une partie classique, avec l'exception suivante : lorsqu'un joueur pose des cartes Ninja sur la table (conformément aux règles), il prend une figurine Ninja dans la réserve (si toutes n'ont pas déjà été récupérées). A tout moment, lors d'un de ses prochains tours de jeu, le joueur pourra reposer la figurine Ninja dans la réserve commune et éliminer une carte d'une série posée par un adversaire. L'adversaire doit alors défausser la carte éliminée dans la défausse de son choix.

Remarque : un joueur peut utiliser une figurine Ninja à tout moment de son tour de jeu (avant, après ou pendant les actions 1 et/ou 2). Il est possible d'utiliser plusieurs figurines Ninja lors d'un même tour de jeu. Les figurines Ninja non utilisées peuvent être conservées d'une manche à l'autre.

Exemple : Le joueur A pose deux cartes Ninja et reçoit une figurine Ninja. Le joueur B a posé devant lui quatre cartes Moine et cinq cartes Samouraï. Lors d'un nouveau tour de jeu, le joueur A remet sa figurine Ninja dans la réserve commune et décide d'éliminer une carte Samouraï posée par le joueur B. Par la suite, le joueur B parvient à accumuler trois cartes Ninja, et les pose sur la table. Il reçoit une figurine Ninja. Le joueur A doit immédiatement défausser ses deux cartes Ninja dans l'une des deux piles de défausse (face visible). Le joueur B dispose alors d'une figurine Ninja, qu'il pourra à loisir jouer lors d'un de ses prochains tours de jeu.



Auteur Michael Schacht,
www.michaelschacht.net

Couverture Drew Baker

Conception graphique Hans Schneider

Illustrations Drew Baker

Sculpteur Mrs. JiangQin

Conception logo Hans Schneider

Traduction française

Jean-Baptiste Ramond

Montage

Jeroen Hollander and W. Eric Martin

Responsable du projet Jonny de Vries

© 2012 White Goblin Games

Tous droits réservés.



www.whitegoblingames.com