

Règles du jeu

Retrouvez toute les nouvelles du jeu sur :
http://www.les-7-blasons.info

ASYNCRON games

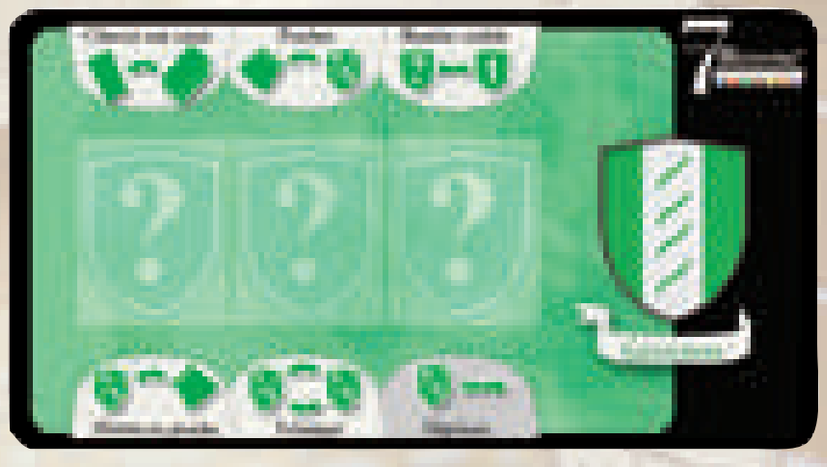
Matériel :

• 56 cartes à jouer :

Chaque joueur possède 8 cartes, chacune illustrée avec un personnage : malandrin, manant, ménétrier, magistrat, religieux, intendant, bourgeoise et bourgeois ; certains personnages ont un pouvoir. Les valeurs des cartes vont de * à 7 ;



Carte à jouer : Le malandrin.



La carte «joueur» Grandbois.

• 7 cartes «joueur» :

Cette carte permet d'identifier chaque joueur, chacune porte l'un des noms suivants : ***Aubigny, Bellay, Contades, Grandbois, Guilloux, La Ferté*** ou ***Rochebrune*** ;

Cette carte sert de mémo concernant les différents pouvoirs des cartes à jouer mais aussi pour placer les pions «blason» dessus.

• 28 pions «blason». Soit 4 pions «blason» par joueur ;



Les 4 pions «blason» du joueur Grandbois.

• 11 cartes en plus, pour ***les variantes du jeu*** :

- 4 cartes «bourgeoisie» : petite, moyenne, grande et haute.
- 7 autres cartes à jouer pour le «religieux» avec pouvoir ;





La carte à jouer variante «religieux» du joueur Grandbois.

But du jeu :

Obtenir le maximum de points sur 3 manches, en faisant des plis (le pli représente l'ensemble des cartes jouées lors d'un tour de table) et en récupérant les pions «blason» des autres joueurs. Les points s'obtiennent en fonction de la valeur des cartes dans les plis ramassés, associée aux pions «blason» placés devant soi ; mais attention, seuls compteront les pions «blason» qui sont face visible et qui sont différents du vôtre !

Préparation :

Chacun choisit sa carte «joueur» (ou en tire une au hasard); ceci permet à chaque joueur d'être identifié en la laissant visible, posée devant lui.
Pour savoir qui débutera la partie, on tire au sort parmi les cartes «joueurs» attribuées. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun prend ses 8 cartes à jouer correspondant à sa couleur (la carte religieux à prendre est celle sans pouvoir, l'autre n'est utilisée que dans la variante 4, Cf. page 15).
Tous les pions «blason» des joueurs participant sont mis à la pioche, au centre du jeu, ***face cachée*** et ensuite on les mélange.

Puis chacun :

- Pour ***3 ou 4 joueurs***, en prend 3 et les pose devant lui :

2 face cachée, sans les regarder et le troisième face visible.

• pour ***5, 6 ou 7 joueurs***, en prend 2 et les pose devant lui :
1 face cachée, sans le regarder et l'autre face visible.

Déroulement du jeu :

Chacun, à son tour, pose la carte de son choix face visible devant lui et ensuite chaque joueur exercera le pouvoir de la carte qu'il a jouée. On n'est pas obligé de poser une carte de valeur plus importante que celles posées précédemment ; le joueur qui a posé la carte avec la plus grande valeur faciale emporte le pli et fera l'entame (faire l'entame d'un tour de table c'est être le premier à jouer une carte) ; si les cartes les plus fortes sont de valeur égale, elles s'annulent ; c'est alors la carte avec la valeur immédiatement inférieure qui prend le pli ; s'il y a toujours égalité, le pli n'est pas attribué.

Le joueur qui fait le pli, devra, ***avant de le ramasser***, faire l'une des deux actions suivantes :

- ou rendre visible un blason parmi ceux placés devant les joueurs ou devant lui-même,
- ou en prendre un de la pioche, en l'état, c'est-à-dire face visible ou non.

C'est une action «gratuite» en somme.
On joue ainsi de suite chaque tour de table jusqu'au dernier pli.
Chaque pli est consultable en cours de jeu par le joueur qui l'a fait.
A la manche suivante, c'est le joueur qui a fait le dernier pli qui fera l'entame.
Tous les blasons sont à nouveau mélangés et redistribués.

Décompte des points :

On compte les points à la fin de chaque manche. Les points des manches s'additionnent. On jouera une manche en plus pour départager les ex aequo. Le comptage des points de chaque joueur se fait par rapport aux cartes des plis qu'il a ramassés et aux blasons placés devant lui ; mais attention ! Rappelez-vous :

Seuls les blasons face visible et autres que le vôtre comptent !

Le calcul des points se fait en multipliant le nombre de blasons par la somme des valeurs des cartes correspondant à ce blason.

Les points que l'on marquera sont uniquement ceux obtenus avec la couleur du blason pour laquelle on a le plus de points.

C'est le joueur qui a totalisé le plus grand nombre de points à l'issue des 3 manches qui gagnera la partie.

Exemple de comptage d'une fin de manche (3 joueurs) :

Exemple de comptage des points à la fin d'une manche à 3 joueurs ayant joué avec les blasons Grandbois (vert), Guilloux (violet) et Bellay (jaune).

- Le jeu de Grandbois (vert) est le suivant :

3 blasons :  et 4 plis :

Le blason resté face cachée n'est pas pris en compte dans le calcul.

6	7	*	4
4	3	1	5
1	2	4	5

= 17 pts x = 0 pt

= 13 pts x  *= 13 pts*

= 12 pts x  *= 12 pts*

Soit 13 points.

• Le jeu de Guilloux (violet) est le suivant :
4 blasons :  et 2 plis :

1	5
2	6

= 6 pts x = 0 pt

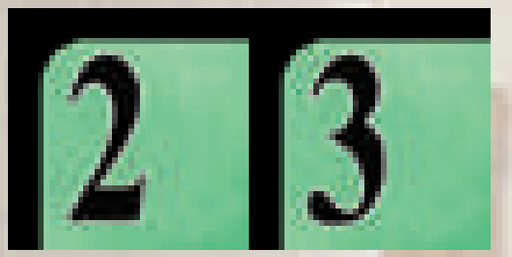
= 8 pts x  *= 16 pts*



= 3 pts x  = 0 pt

Soit 16 pts.

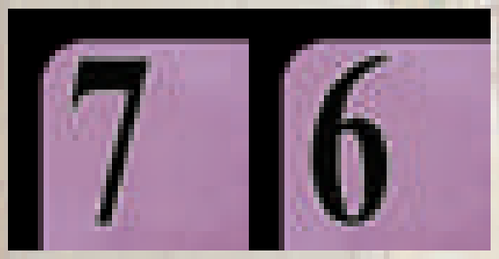
• Le jeu de Bellay (jaune) est le suivant :
4 blasons :  et 2 plis :



= 5 pts x  = <u>15 pts</u>



= 7 pts x  = 0 pt



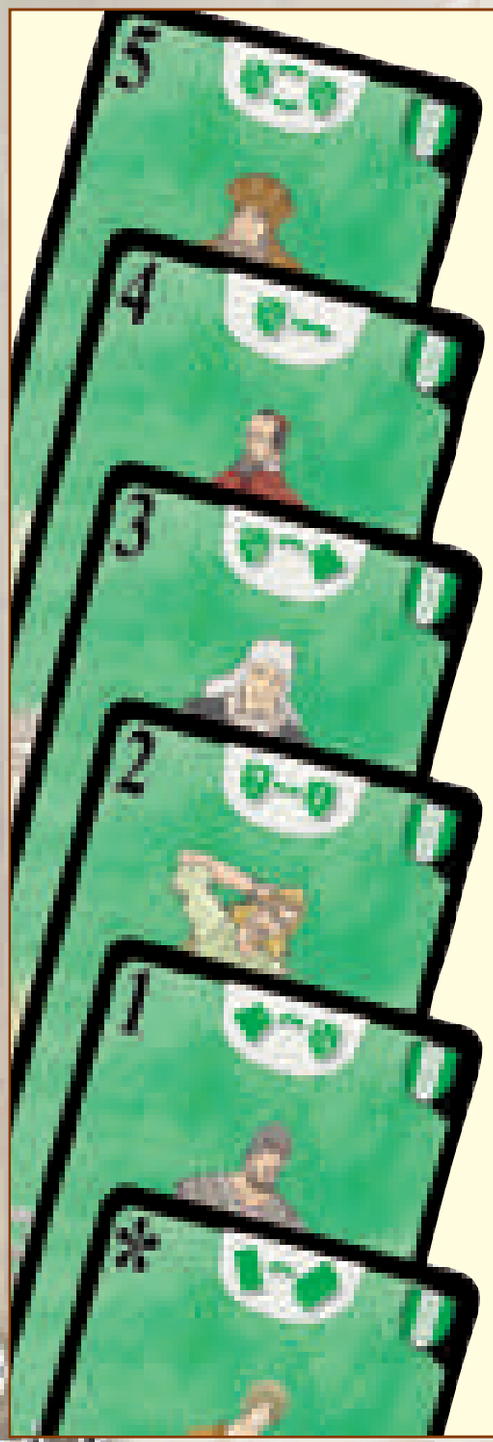
= 13 pts x = 0 pt

Soit 15 pts.

C'est le joueur «Guilloux» (violet) qui remporte cette manche.

Présentation des pouvoirs des personnages :

Sur les 8 personnages des cartes, 5 obligent à utiliser leur pouvoir (6 dans le cas où la variante 4 «le religieux s'active» est joué) :



L'intendant (valeur carte 5) ***échange*** un blason du jeu d'un joueur ou du sien avec celui d'un autre joueur ou de la pioche.

Variante 4 : Le religieux (valeur carte 4) ***déplace*** un blason du jeu d'un joueur ou du sien vers le jeu d'un joueur ou le sien.

Le magistrat (valeur carte 3) ***enlève*** un blason du jeu d'un joueur pour le mettre à la pioche

Le ménétrier (valeur carte 2) ***rend un blason face visible*** que ce blason soit du jeu d'un joueur ou du sien ou à la pioche.

Le manant (valeur carte 1) ***prend un blason de la pioche*** pour le mettre dans son jeu.

Le malandrin (valeur carte *) choisit une carte parmi toutes celles posées dans le tour de table ; ainsi il se substitue à cette carte pour en prendre sa valeur OU sa capacité d'action.

NB : Le jeu d'un joueur correspond aux blasons qui sont devant lui.
Utiliser le pouvoir d'un personnage est obligatoire. Chaque joueur utilise son pouvoir après la pose de la dernière carte du tour de table et dans l'ordre de pose des cartes.
A certains moments du jeu, utiliser un pouvoir peut s'avérer impossible à faire : il est alors simplement ignoré.

Précisions sur les possibilités de jeu du malandrin :

Lorsque le malandrin choisit une carte, cela lui permet de prendre à son compte, soit la valeur de cette carte, soit le pouvoir du personnage qu'il dérobe ainsi au joueur détenteur de la carte visée.

Le joueur qui a joué le malandrin, fait toujours son choix à son tour de jouer mais s'il choisit un pouvoir, il l'utilisera ***au moment où le possesseur initial de la carte ciblée l'aurait utilisé lui-même*** et sous réserve que ce pouvoir n'ait pas déjà été employé.

Le malandrin offre plus ou moins de choix en fonction du moment où il est joué ; par exemple, si on le joue en dernier du tour de table, on ne pourra se contenter que de prendre la valeur de la carte la plus forte si l'on veut faire le pli, ceci parce que tous les pouvoirs auront déjà été utilisés par les autres joueurs et que ceux-ci ne se font qu'une fois par carte ;

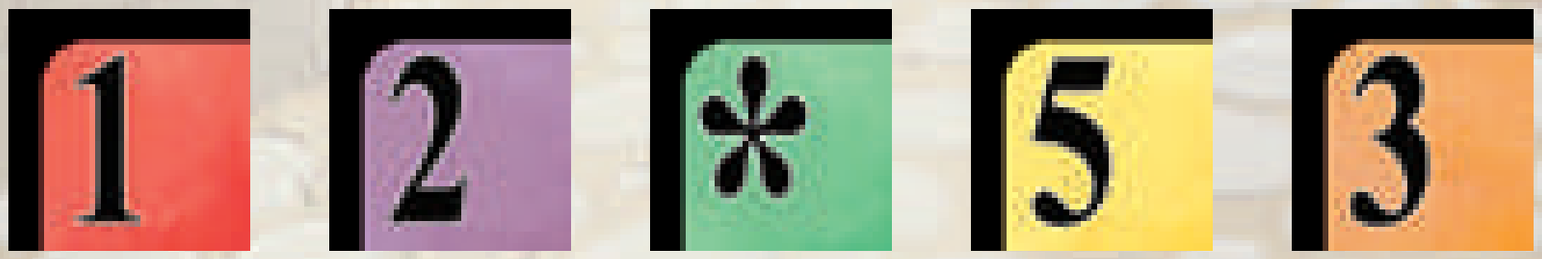
l'exemple suivant :



permet de faire le pli si on choisit la troisième carte pour sa valeur 5, mais ne permet plus d'utiliser un pouvoir car les autres joueurs les auront déjà employés au moment où le malandrin parle pour choisir sa carte ; à l'inverse, si un joueur met le malandrin en entame du tour de table, il aura le choix le plus large possible, par exemple :



ceci lui permet de choisir parmi tous les pouvoirs ***ou*** de faire le pli. Entre ces deux situations extrêmes, il existe toutes les situations intermédiaires qui lui permettront d'être toujours efficace comme on peut le voir sur les deux exemples suivants :



• où les choix sont : soit le pli par rapport à la valeur carte 5, ou utiliser le pouvoir des personnages 5 ou 3 ;



• où les choix sont : soit le pli par rapport à la valeur carte 6, ou utiliser le pouvoir des personnages 1, 2 ou 5.

Dans le cas où 2 malandrins sont joués au même tour de table, cela donne plusieurs options de jeu ; cet exemple :



donne les hypothèses suivantes :

• le 1er malandrin choisit la valeur de la carte 5 pour faire le pli et le 2ème fait le même choix ; dans ce cas c'est le 2ème qui fera le pli ; la solution pour le 1er malandrin est donc de choisir le second malandrin pour ensuite, à sa place, choisir la valeur carte 5.

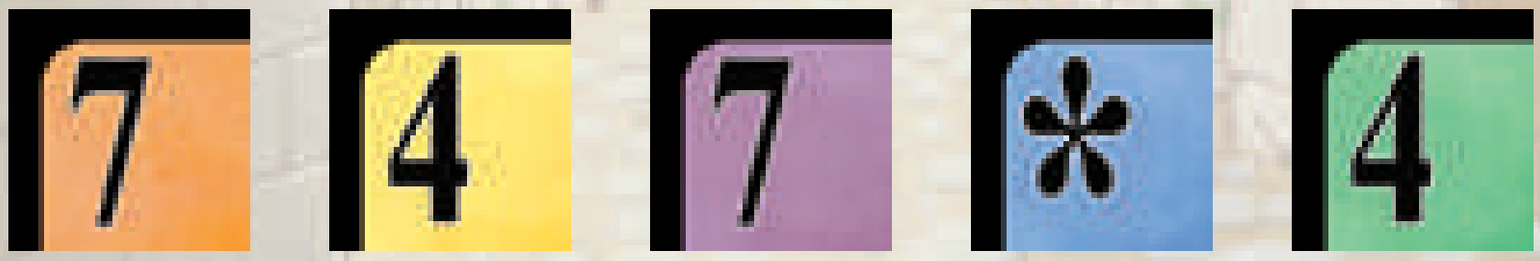
Le même cas de confrontation existe si les deux maladrins veulent choisir le pouvoir du personnage de la carte 2.

• Notez que si le 1er malandrin choisit le second, il ne lui restera que deux choix par rapport à ses choix initiaux possibles : soit la valeur carte 5 pour le pli, soit l'action du personnage de la carte 2 ; ce cas de figure permet «d'affaiblir» le 1er malandrin.

• Si le 1er malandrin choisit la carte 5 pour en utiliser son pouvoir, le second malandrin pourra choisir la carte 5 pour faire le pli.

Il n'est donc pas forcément toujours déconseillé de jouer un deuxième malandrin dans le même tour de table, surtout si l'on veut contrer un joueur précis, mais encore faut-il le jouer au bon moment et compter sur une alliance momentanée !

Il existe un cas de figure dans lequel le malandrin peut être amené à se choisir lui-même, pour notamment faire le pli ; il s'agit du cas d'égalité des cartes supérieures, soit par exemple :



dans ce cas, le symbole «*» équivaut à la plus petite valeur de toutes les cartes posées.

Autre point à signaler :



avec ce cas le pli sera écarté et cela quelque soit le choix de l'un ou de l'autre des malandrins car il est équivalent au cas traitant de l'égalité des valeurs des cartes les plus fortes. De plus, notez que cette situation de jeu permet au 2ème malandrin de contrer le 1er afin qu'il ne puisse pas faire le pli.

Les 4 variantes du jeu :

Les 1ère, 2ème et 3ème variantes présentées ci-dessous, utilisent les quatre cartes bourgeoisie : haute, grande, moyenne et petite. Ces cartes ne sont attribuées qu'à l'issue des première et deuxième manches et dans l'ordre du classement ; s'il y a égalité entre plusieurs joueurs, la carte est attribuée au suivant. ***Notez que ces cartes s'activent une seule fois par manche et avant le dernier tour de table***. A 3 joueurs, on n'utilisera que les cartes bourgeoisie petite, moyenne et grande.

1) «les bourgeois consultent».

On considère qu'aucun pli n'est consultable, sauf à posséder une des quatre cartes bourgeoisie ; le joueur qui activera une de ces cartes à son tour de jouer, pourra consulter, après le tour de table : 2, 3, 4 ou 5 plis selon qu'il est

petit, moyen, grand ou haut bourgeois. La consultation des plis se fait en une seule fois et entre les deux tours de table ; les plis consultables sont les siens et/ou ceux d'un seul autre joueur, à concurrence du nombre total déterminé par la carte détenue ; à cette occasion, le joueur à qui l'on consulte les plis pourra, lui aussi, regarder le(s) pli(s) qu'on lui consulte.

2) «les bourgeois se servent».

Selon la carte bourgeoisie possédée on pourra récupérer une des cartes du pli pour la mettre dans les siens ; les cartes qui pourront être prises, si on a activé sa carte bourgeoisie à son tour de jouer, sont :

- Un ménétrier si l'on est petit bourgeois,
- Un magistrat si l'on est moyen bourgeois,
- Un religieux si l'on est grand bourgeois,
- Un intendant si l'on est haut bourgeois.

3) «les bourgeois sont curieux».

Les cartes bourgeoisie permettront de regarder des blasons face cachée. Le joueur qui activera une de ces cartes à son tour de jouer, pourra consulter, après le tour de table : 2, 3, 4 ou 5 blasons selon qu'il est petit, moyen, grand ou haut bourgeois.

La consultation des blasons se fait en une seule fois et entre les deux tours de table ; les blasons consultables sont les siens et/ou ceux d'un seul autre

joueur, à concurrence du nombre total déterminé par la carte détenue ;
le joueur à qui l'on consulte les blasons pourra, lui aussi, regarder le(s) blason(s) qu'on lui consulte.

4) Le religieux «s'active pour sa paroisse».

Utiliser la carte «religieux» avec pouvoir : cela permet de «déplacer» un blason, en l'état, du jeu d'un joueur ou du sien vers celui d'un autre joueur ou du sien.

N.B. Les variantes peuvent se jouer de façons combinées ; dans le cas où les 1ère, 2ème et 3ème variantes sont jouées en même temps, les joueurs détenteurs d'une des cartes bourgeoisie ne pourront faire que l'une des 3 actions possibles.

Remerciements de l'auteur

Un grand merci à Odile, Bruno, Xavier, Fred et Jean-Paul, à l'association «Mémory» et notamment Jean-Luc, Gaëlle, Arnaud, Solène, Matthieu, à la Maison des jeux de Nantes et plus particulièrement à Ludo et Bertrand et bien entendu aussi aux «Ludopathes» dont Anthony, David et Seb. Clin d'œil spécial à mes tous premiers fans : Boris, Matthieu, Thomas, Éric, Jean ainsi qu'au dernier «cercle de testeurs» du 17 mars 2007 dont Laetitia, Pierre et Xavier-Pierre, les autres étant déjà cités.