LES CARTES

Les cartes sont les uniques moyens d'entrer dans le jeu, de se déplacer, de prendre, d'attaquer, de se défendre, de sortir du jeu ou de gagner la partie. Certaines se voient investies de propriétés particulières.

Le ROI (R +13)

4 possibilités au choix :

- [starteux] : sortir un de ses pions de sa réserve en le plaçant sur son plot de départ.

  Si un pion d'une autre couleur occupe ce plot, il est pris et retourne vers sa propre réserve.

  Si un de ses pions occupe ce plot, les autres possibilités prévalent.

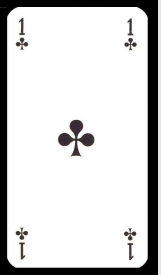
ou - avancer un de ses pions de 13 cases.

  Par convention, [sweepeux] : le Roi permet la prise en passant de tous les pions (dont les siens).
  Toujours respecter l'immunité totale de la case 0.

ou - [switcheux] : si un de ses pions est sur la case 7 de sa couleur, hors du carré central, placer ce pion sur la case identique, dans ce carré.

ou - [switcheux] : si un de ses pions est dans le carré central, placer ce pion sur n'importe quelle case 7, hors de ce carré.

Carte traditionnelle : le Roi



La REINE (1 +1)

4 possibilités au choix :

- [starteux] : sortir un de ses pions de sa réserve en le plaçant sur son plot de départ.

  Si un pion d'une autre couleur occupe ce plot, il est pris et retourne vers sa propre réserve.

  Si un de ses pions occupe ce plot, les autres possibilités prévalent.

ou - avancer un de ses pions d'1 case.

ou - [switcheux] : si un de ses pions est sur la case 7 de sa couleur, hors du carré central, placer ce pion sur la case identique, dans ce carré.

ou - [switcheux] : si un de ses pions est dans le carré central, placer ce pion sur n'importe quelle case 7, hors de ce carré.

Carte traditionnelle : l'As

Le LICORNE (C +18)

6 possibilités au choix :

- [jokeux] : appliquer les possibilités d'une des autres cartes.

ou - Par convention, [quarteux] : avancer un de ses pions de 18 cases.

  Les 4 conventions suivantes ne sont à retenir que dans le cas exclusif d'un jeu de cartes traditionnelles.

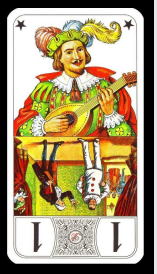
- Par convention, [sleepeux] : possibilité de passer son tour (cf. le Donjon).

ou - Par convention, [speedeux] : possibilité d'avancer un de ses pions jusqu'à la prochaine case occupée par un pion (cf. le Dragon). Le pion cible, pouvant être de la même couleur, ne doit pas occuper son propre plot de départ.
  Toujours respecter l'immunité totale de la case 0.

ou - Par convention, jeter cette carte, piocher la carte immédiatement disponible du talon de distribution et appliquer les possibilités de cette carte tirée.

ou - Par convention, jouer sans la Licorne.

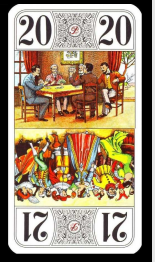
Carte de tarot : le Cavalier
Carte traditionnelle : le Joker



La DONJON (Excuse / 1)

- [sleepeux] : passer son tour.

Cartes de tarot : l'Excuse et le 1 d'atout
Carte traditionnelle : pas d'équivalence



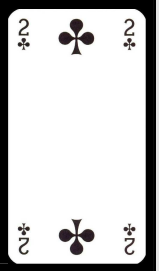
La DRAGON (20 / 21)

- [speedeux] : avancer un de ses pions jusqu'à la prochaine case occupée par un pion (quelle que soit sa couleur).

  Le pion cible ne doit pas occuper son propre plot de départ.
  Toujours respecter l'immunité totale de la case 0.

  Le Dragon ne permet pas le passage par son plot de départ.

Cartes de tarot : les 20 et 21 des atouts
Carte traditionnelle : pas d'équivalence



Le 2 (2 +2)

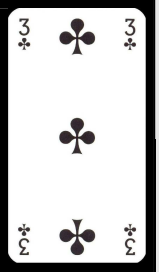
3 possibilités au choix :

- avancer un de ses pions de 2 cases.

ou - [switcheux] : si un de ses pions est sur la case 7 de sa couleur, hors du carré central, placer ce pion sur la case identique, dans ce carré.

ou - [switcheux] : si un de ses pions est dans le carré central, placer ce pion sur n'importe quelle case 7, hors de ce carré.

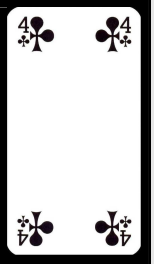
Carte traditionnelle : le 2



Le 3 (3 +3)

- avancer un de ses pions de 3 cases.

Carte traditionnelle : le 3

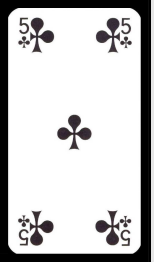


Le FOU (4 -4)

- [backeux] : reculer un de ses pions de 4 cases.

Le Fou permet le franchissement de son plot de départ si le pion est sur la case 0, 1 ou 2, mais ne permet pas l'entrée dans sa zone d'arrivée (absence de pivot en case 16/24).

Carte traditionnelle : le 4



Le CHAMBELLAN (5 +5)

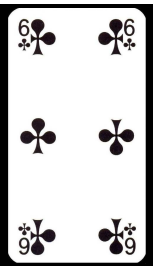
2 possibilités au choix :

- avancer un de ses pions de 5 cases.

ou - Par convention, avancer un pion d'une autre couleur de 5 cases.

Le Chambellan permet le passage par le plot de départ de ce pion sans effectuer le pivot en case 2.

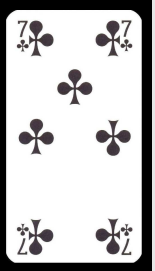
Carte traditionnelle : le 5



Le 6 (6 +6)

- avancer un de ses pions de 6 cases.

Carte traditionnelle : le 6



Le CAVALIER (7 4+2+1)

2 possibilités au choix :

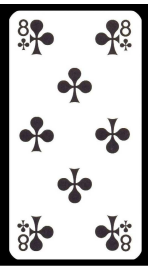
- avancer un de ses pions de 7 cases.

Par convention, [sweepeux] : le Cavalier permet la prise en passant de tous les pions des autres couleurs (que la sienne).

ou - [splitteux] : avancer plusieurs de ses pions de 7 cases au total.

ou - Par convention, [splitteux] : avancer un ou plusieurs pions du coéquipier sans dépasser le capital total de 7 cases.

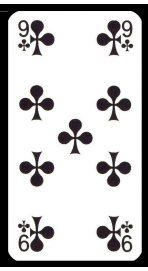
Carte traditionnelle : le 7



Le 8 (8 +8)

- avancer un de ses pions de 8 cases.

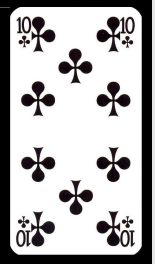
Carte traditionnelle : le 8



Le 9 (9 +9)

- avancer un de ses pions de 9 cases.

Carte traditionnelle : le 9



Le PASSEUR (10 +10)

2 actions successives :

- avancer un de ses pions de 10 cases.

et - Par convention, si l'action précédente a été effective, le joueur suivant passe son tour en jetant une carte de son choix.

Carte traditionnelle : le 10

Le MAGICIEN (V Δ)

- [swappeux] : échanger de position d'un de ses pions avec un pion d'une autre couleur.

Rappel : un pion d'une autre couleur occupant son propre plot de départ ne peut pas être déplacé.
Toujours respecter l'immunité totale de la case 0.

Carte traditionnelle : le Valet

Le 12 (D +12)

- avancer un de ses pions de 12 cases.

Carte traditionnelle : la Dame