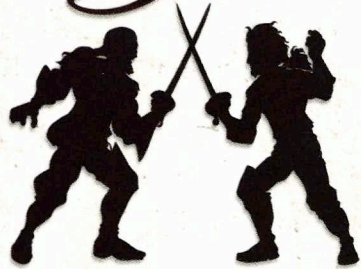




En garde



Spelmateriaal

- 1 spelbord (in 3D) dat je zelf moet samenstellen (zie ook de bijgesloten handleiding hiervoor)
- 2 metalen schermers
- 25 Schermkaarten (vijf elk voor elke waarde tussen 1 en 5)
- 2 scoremarkeerders met de afbeelding van de schermers
- 2 kartonnen speelhulpen



Doel van het spel

Een spel wordt over meerdere rondes gespeeld. De eerste speler die zijn tegenstander vijf maal zal kunnen raken, zal ook als winnaar uitgeroepen worden.

Opzet van het spel

Bij elke nieuwe ronde :

- plaatst elke speler zijn scherman op één van de buitenste vakjes van het spelbord (vakje 1 of 23). Als je speelt met het samengestelde 3d-decor, dan zitten de spelers naast elkaar : de ene scherman zit dan rechts (op vakje 23) en de andere zit dan links (op vakje 1). Speel je echter met de achterkant van het spelbord, dan kunnen de spelers zich tegenover elkaar plaatsen en de buitenste vakjes (naar keuze) bezetten ;
- de 25 Schermkaarten worden goed geschud, en vervolgens neemt elke speler 5 kaarten hiervan die zijn handkaarten zullen uitmaken. De overblijvende kaarten gebruik je om een nieuwe trekstapel te vormen die je verdekt naast het spelbord plaatst.

In wederzijdse overeenstemming beslissen de spelers wie er mag beginnen en de startspeler zal hierna wisselen bij elke nieuwe ronde.

Tijdens de huidige ronde, zullen de spelers afwisselend aan de beurt komen.

Klassieke regels

Tijdens zijn beurt zal een speler één of meerdere kaarten uitspelen om :

- zijn scherman te verplaatsen (om te naderen of om zich terug te trekken) ;
- een directe aanval uit te voeren.

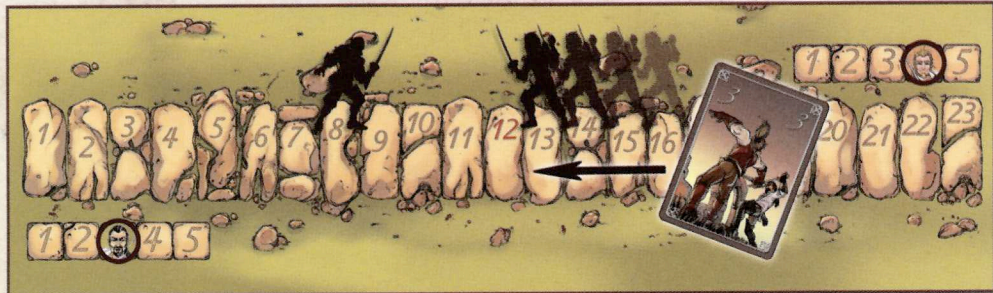
Alle uitgespeelde kaarten worden open op een nieuwe aflegstapel geplaatst en wel op een dusdanige manier dat enkel de laatst afgelegde kaart zichtbaar blijft. Het is daarom niet toegelaten om doorheen deze stapel te bladeren en de voorheen uitgespeelde kaarten te bekijken.

De spelers mogen echter wel steeds het aantal kaarten tellen van de trekstapel.

Het verplaatsen van zijn schermer op het spelbord

1. De speler kiest één van zijn kaarten en **verplaatst zijn schermer** het exact aantal vakjes zoals aangegeven op de kaart (zie ook illustratie n°1). De speler kan vervolgens kiezen om:
 - zijn tegenspeler te naderen ;
 - of
 - om zijn schermer terug te trekken.

Opgelet : een schermer mag het spelbord nooit verlaten (zowel niet bij het naderen als bij het terugtrekken), noch eindigen op het vakje van de andere schermer of deze passeren.



Illustratie n°1 : de rechtse schermer nadert met 3 vakjes dankzij zijn '3'-Schermskaart

2. Zodra hij deze kaart heeft uitgespeeld, eindigt hiermee zijn beurt en vult hij zijn handkaarten aan met kaarten van de trekstapel tot hij terug 5 handkaarten heeft.

Een directe aanval uitvoeren

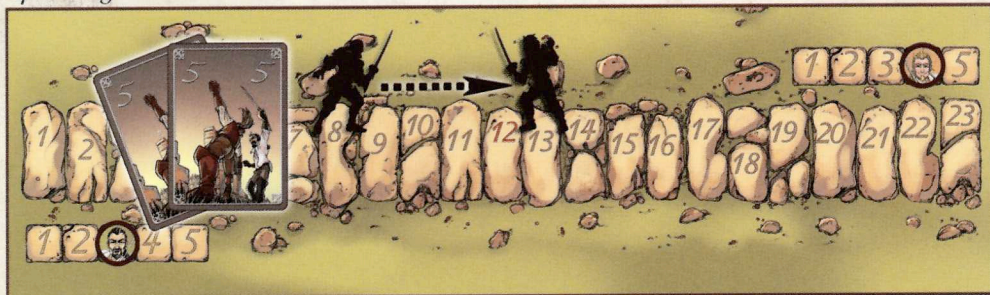
In plaats van het uitspelen van een kaart waarmee je je schermer kan verplaatsen, kan je er ook voor kiezen om je tegenstander aan te vallen. Hierdoor zal je schermer echter niet kunnen bewegen.

1. Speel één of meerdere kaarten uit

Een speler kan een **directe aanval** uitvoeren door het uitspelen van een kaart met een cijfer dat het juiste aantal vakjes voorstelt van de afstand tussen de twee schermen.

De aanvallende speler kan echter ook meerdere (en dezelfde) kaarten van deze waarde uitspelen om een aanval uit te voeren die nog krachtiger zal zijn (zie ook illustratie n°2).

In al de bovenstaande gevallen, zal de schermer niet bewegen : het betreft hier een **aanval** en geen verplaatsing.



Illustratie n°2 : de linkse schermer (vakje 8) valt de rechtse aan (vakje 13) met twee 5'en

Na het uitspelen van zijn kaarten, eindigt de beurt van de speler en vult hij zijn handkaarten terug aan tot 5 kaarten.

2. Pareren door de tegenstander indien hij aangevallen wordt

De tegenstander heeft nu de mogelijkheid om de vorige aanval te pareren : hij moet hiervoor hetzelfde aantal kaarten (met dezelfde waarde) uitspelen als zijn aanvallers.

Taktische opmerking : het zal nooit mogelijk zijn om een aanval te pareren bestaande uit drie kaarten omdat er slechts vijf kaarten zijn van elke waarde.

Belangrijk : na het pareren zal je je handkaarten nooit mogen aanvullen. Deze zullen enkel mogen aangevuld worden op het einde van jouw eigen beurt.

Voorbeeld : de aanvaller heeft twee 2'en uitgespeeld (als aanval) waarop zijn tegenstander deze aanval pareert door het uitspelen van twee 2'en. Zijn tegenstander heeft nu nog maar drie handkaarten over om tijdens zijn beurt te spelen.

Kan een speler een aanval niet afweeren, dan wordt hij geraakt en verliest hij onmiddellijk deze ronde.

Ga onmiddellijk door naar de sectie "Einde van de ronde" indien je de geavanceerde regels niet wenst te gebruiken (die we je trouwens ten stelligste kunnen aanbevelen).

Geavanceerde regels (zeer aanbevelen)

Wij hebben net gezien dat de klassieke regels steeds twee mogelijkheden bieden :

- 1- Het verplaatsen van zijn schermer (het naderen of zich terugtrekken)
- 2- Het uitvoeren van een directe aanval

Indien jullie wat meer vuur en uitdaging wensen te brengen in dit spel, kunnen jullie hier nog een derde mogelijkheid bijvoegen, waardoor het spel opeens taktischer en dynamischer wordt :

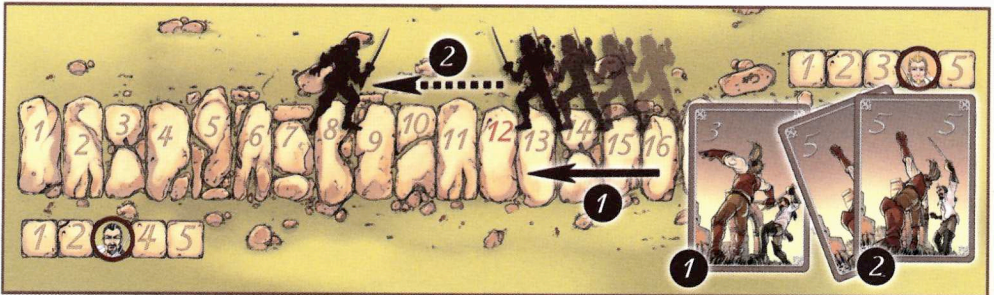
- 3- Het uitvoeren van een indirecte aanval

Dit vertaalt zich naar een actie waarbij je meerdere kaarten uitspeelt :

- . één enkele kaart om je schermer te laten naderen (zich terugtrekken is niet meer mogelijk) ;
- . en één of meerdere andere kaarten, allen van dezelfde waarde, om een aanval uit te voeren tijdens dezelfde spelbeurt (zie ook illustratie n°3).

Daarom hebben we het hier over een indirecte aanval (waarbij het verschil met een directe aanval is dat de schermer zich mag bewegen voor een aanval).

Voorbeeld : indien de twee schermers acht vakjes van elkaar verwijderd zijn, kan een speler een 3 uitspelen om zijn schermer met drie vakjes te laten naderen en vervolgens kan hij, tijdens dezelfde beurt, twee 5'en uitspelen om een aanval uit te voeren (de schermer beweegt hierbij niet meer).



Illustratie n°3 : de rechtse schermer voert een indirecte aanval uit (hij verplaatst zich eerst met een 3, en voert vervolgens een aanval uit met twee 5'en)

De speler die aangevallen wordt, heeft nu twee mogelijkheden om zich te verdedigen :

- i- hij kan de aanval pareren volgens de klassieke regels (in het voorbeeld hierboven, moet hij twee 5'en uitspelen om de aanval te pareren). Na het pareren kan deze speler zijn eigen beurt afwerken door het naderen, het terugtrekken of het uitvoeren van een directe of een indirecte aanval. Zijn handkaarten zullen pas tot 5 kaarten bijgevuld worden op het einde van zijn beurt (en dus niet onmiddellijk na het pareren) ;
- ii- hij zal echter ook kunnen terugvechten door zich terug te trekken op het spelbord. Hierbij speelt hij één kaart uit en trekt zich het aantal vakjes terug zoals aangegeven door de waarde op deze kaart.

Opgelet : indien de verdediger deze optie kiest, beschouwt hij deze terugtrekking als zijn huidige beurt en na het uitspelen van de kaart is zijn beurt afgerond. Een terugtrekking zal daarom altijd het einde inhouden van de beurt van de speler die terugvecht en hij mag daarom ook één kaart bijtrekken om zijn hand te vervullen. Hierna is het de beurt aan zijn tegenstander om zijn beurt te vervullen.

Belangrijk : het is zowel mogelijk om een directe of een indirecte aanval te pareren doch je zal enkel kunnen terugvechten bij een indirecte aanval.

Einde van de ronde

Een ronde kan op drie verschillende manieren eindigen :

1. van het ogenblik dat het een speler **lukt om een aanval** uit te voeren die niet kan afgeweerd worden door zijn tegenstander (of als zijn tegenstander een indirecte aanval niet kan weren door zich terug te trekken - zie ook de geavanceerde regels), dan wint hij deze ronde ;
2. zodra een speler geen toegelaten verplaatsing kan uitvoeren (de enige kaarten die hij kan uitspelen zullen hem uit het spelbord sturen - ofwel door het naderen ofwel door het terugtrekken, of hij zal zijn tegenstander moeten passeren), dan verliest hij deze ronde ;
3. indien het geen enkele speler lukt om de zege binnen te halen op één van de twee bovenstaande manieren, wordt de huidige ronde beëindigd zodra de laatste kaart van de trekstapel genomen wordt.

Indien de laatste speler een aanval heeft uitgevoerd op zijn tegenstander, kan deze de aanval nog pareren (indien het een directe of een indirecte aanval betrof), of zich terugtrekken (enkel en alleen bij een indirecte aanval), zo niet verliest hij deze ronde onmiddellijk.

Is er echter nog geen uitgesproken winnaar tijdens deze fase van het spel (zelfs na de allerlaatste aanval), dan wordt de overwinnaar op de volgende manier bepaald :

- a) Beide spelers onthullen hun handkaarten en er wordt bekeken wie de meeste kaarten bezit die een directe aanval toelaten. Heeft een speler meer kaarten van de juiste waarde dan de andere speler, dan wint hij deze ronde ;

Voorbeeld : indien de twee spelers nog elk twee vakjes verwijderd zijn van elkaar zodra de laatste kaart getrokken wordt, dan wint de speler die nog de meeste 2'en tussen zijn handkaarten heeft zitten.

- b) Is er nog altijd een gelijkspel, dan gaat de zege van deze ronde naar de speler wiens scherm het diepste doorgedrongen is tot het kamp van de tegenstander (hiervoor kan je het beste het centrale vakje met n°12 gebruiken om dit eenvoudig te bepalen). Zijn de 2 spelers echter even diep binnengedrongen in het kamp van de andere speler, dan wordt deze ronde als een gelijkspel uitgesproken.

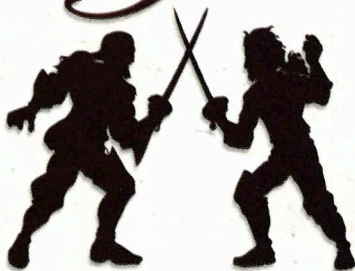
Bij een overwinning voor één van de spelers, kan hij zijn markeerder met een vakje opschuiven op het scoretableau. De eerste speler die de 5 punten kan binnenhalen, zal het spel winnen.

En Garde is een spel van Reiner Knizia, voor 2 spelers,
heruitgebracht door Ferti - 27 rue François Arago - 33700 Mérignac - France
<http://www.ferti-games.com> - Nederlandse vertaling : Dimitri Giakowakis





En garde



Matériel

- . 1 décor en 3D à assembler (voir notice jointe)
- . 2 escrimeurs en métal
- . 25 cartes (cinq pour chaque valeur de 1 à 5)
- . 2 marqueurs de score à l'effigie des escrimeurs
- . 2 aides de jeu cartonnées
- . 1 mini Artbook de Pierô, l'illustrateur du jeu
- . le livret de règles que vous êtes en train de lire



But du jeu

Une partie se joue en plusieurs manches. Le premier joueur à toucher cinq fois son adversaire est déclaré vainqueur.

Mise en place

À chaque début de manche :

- . chaque joueur place son escrimeur à une extrémité de la piste (case 1 ou 23). En jouant avec le décor en 3D assemblé, les joueurs sont assis côte à côte : l'escrimeur droitier à droite (case 23), l'escrimeur gaucher à gauche (case 1). En jouant avec uniquement le verso de la piste, les joueurs peuvent se mettre face à face et choisissent l'extrémité de leur choix ;
- . les 25 cartes 'Escrime sont mélangées, puis chaque joueur en reçoit 5 qui constituent sa main de départ. Les cartes restantes forment une pioche, posée face cachée à côté du plateau de jeu.

D'un commun accord, les joueurs décident qui commence et le premier joueur changera à chaque nouvelle manche.

En cours de manche, les joueurs jouent alternativement.

Règles classiques

À son tour, un joueur va jouer une ou plusieurs cartes pour :

- . déplacer son escrimeur (en avançant, ou en reculant) ;
- . porter une attaque directe.

Toutes les cartes jouées sont défaussées faces visibles en une pile, de manière à ce que seule la carte du dessus soit visible. Il est interdit de fouiller la défausse pour connaître les cartes déjà jouées.

Les joueurs peuvent à tout moment compter les cartes de la pioche.

Déplacer son escrimeur sur la piste

1. Le joueur choisit une de ses cartes et **déplace son escrimeur** sur la piste du nombre exact de cases indiqué sur la carte (voir l'illustration n°1). Le joueur peut décider :
 - . d'avancer son escrimeur ;
 - ou*
 - . de reculer son escrimeur.

Attention : un escrimeur ne peut ni sortir de la piste (que ce soit en avançant, ou en reculant), ni arriver sur la case de l'autre escrimeur, ni le dépasser.

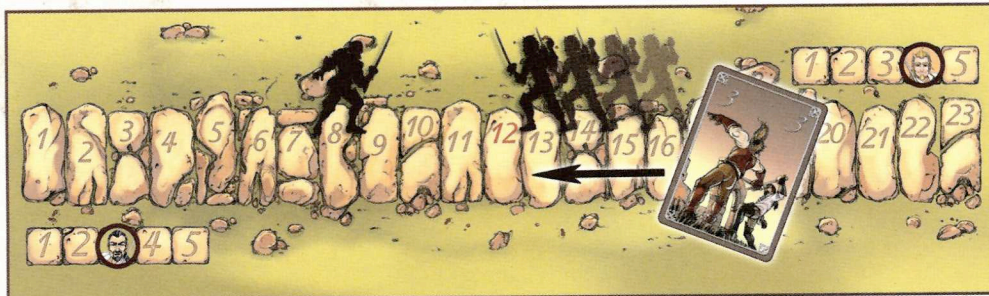


Illustration n°1 : l'escrimeur de droite avance de trois cases vers la gauche grâce à sa carte 3

2. Une fois qu'il a joué sa carte, le tour du joueur se termine et il complète sa main à 5 cartes.

Porter une attaque directe

Plutôt que de jouer une carte pour déplacer son escrimeur, il est possible d'attaquer son adversaire. Dans ce cas, l'escrimeur n'avance pas.

1. Jouer une ou plusieurs cartes

Un joueur fait une **attaque directe** en jouant une carte avec un chiffre correspondant au nombre exact de cases séparant les deux escrimeurs.

L'attaquant peut également jouer plusieurs cartes de valeurs identiques pour une attaque plus forte (voir l'illustration n°2).

Dans tous les cas, l'escrimeur ne bouge pas : il s'agit d'une **attaque** et non d'un mouvement.

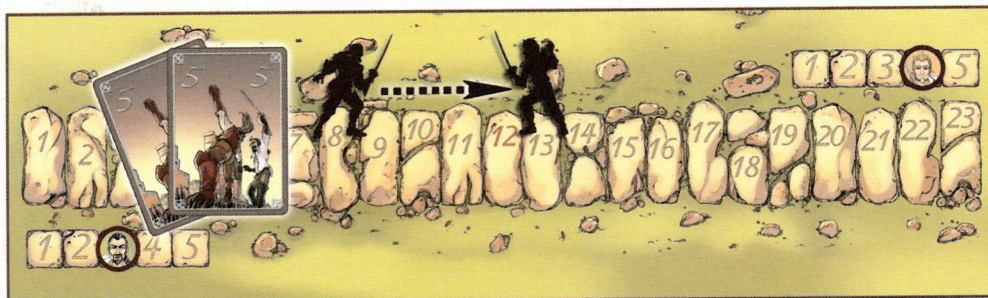


Illustration n°2 : l'escrimeur de gauche (case 8) attaque celui de droite (case 13) avec deux cartes 5

Une fois qu'il a joué les cartes désirées, le tour du joueur se termine et il complète sa main à cinq cartes.

2. Parade de l'adversaire s'il y a eu attaque

L'adversaire a maintenant la possibilité de parer l'attaque : il doit pour cela jouer le même nombre de cartes (et de même valeur) que son adversaire.

Remarque tactique : il n'est jamais possible de parer une attaque de trois cartes puisqu'il n'y a que cinq cartes pour chaque valeur.

Important : après une parade, on ne complète jamais sa main. On enchaîne sur son tour de jeu. Ce n'est qu'au terme de celui-ci que l'on complète sa main à cinq cartes.

Exemple : si l'attaquant a joué deux cartes 2 comme attaque, son adversaire peut effectuer une parade en jouant deux cartes 2. Il ne lui reste alors plus que trois cartes en main pour jouer son tour de jeu.

Si un joueur ne peut parer une attaque, il est touché et perd immédiatement la manche.

Passer directement à la section **Fin de manche** si vous ne souhaitez pas utiliser les règles avancées (que nous vous conseillons toutefois).

Règles avancées (vivement conseillées)

Nous avons vu que les règles classiques autorisent deux possibilités :

- 1- Déplacer son escrimeur (en avançant, ou en reculant)
- 2- Porter une attaque directe

Les joueurs qui veulent un peu plus de piment peuvent introduire une troisième possibilité, rendant le jeu plus tactique et plus dynamique :

- 3- Porter une attaque indirecte

Cela se traduit par la pose de plusieurs cartes :

- . une et une seule pour avancer l'escrimeur (et non pas reculer) ;
- . et une ou plusieurs autres, de valeurs identiques, pour attaquer dans le même tour de jeu (voir l'illustration n°3).

On parle alors d'attaque indirecte (qui se différencie de l'attaque directe par le mouvement de l'escrimeur avant l'attaque).

Exemple : si les deux escrimeurs sont séparés par huit cases, un joueur peut jouer une carte 3 pour avancer son escrimeur de trois cases, puis deux cartes 5 dans le même tour de jeu pour attaquer (l'escrimeur restant sur place).

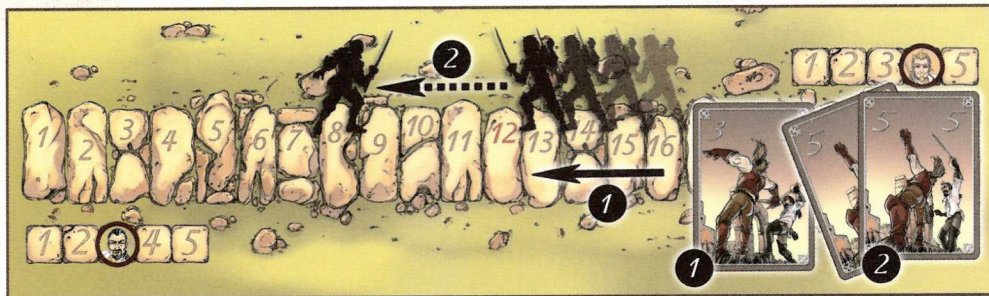


Illustration n°3 : l'escrimeur de droite fait une attaque indirecte (il se déplace avec une carte 3, puis attaque avec deux cartes 5)

Le joueur qui est attaqué a maintenant deux façons de se défendre :

- i- il peut parer l'attaque selon les règles classiques (dans l'exemple ci-dessus, il doit jouer deux cartes 5 pour parer). Après une parade, le joueur effectue son tour de jeu normal en avançant, reculant, attaquant directement, ou indirectement. Sa main ne sera complétée à 5 cartes qu'à la fin de son tour (et non pas juste après la parade) ;
- ii- il peut battre en retraite en reculant sur la piste. Le joueur pose une carte et recule du nombre de cases indiqué sur celle-ci.

Attention : si le défenseur bat en retraite, on considère que son tour de jeu est terminé. Une retraite met toujours fin au tour du joueur qui bat en retraite et il pioche donc une carte pour compléter sa main. C'est ensuite à son adversaire de jouer.

Important : il est possible de parer une attaque directe, ou indirecte, alors que la retraite n'est autorisée qu'en cas d'attaque indirecte.

Fin de manche

Une manche peut se terminer de trois façons différentes :

1. dès qu'un joueur réussit à **porter un coup** à son adversaire et que celui-ci n'a pu le parer (ou l'éviter en reculant sur une attaque indirecte - voir règles avancées), il gagne la manche ;
2. lorsqu'un joueur ne peut plus effectuer de mouvement autorisé (les seules cartes dont il dispose le feraient sortir de la piste - que ce soit en avançant, ou en reculant -, ou lui feraient dépasser l'escrimeur adverse), il perd la manche ;
3. si aucun joueur n'a réussi à gagner la manche comme évoqué ci-avant, elle prend fin lorsque la dernière carte de la pioche est prise.

Si le dernier joueur à avoir joué a attaqué son adversaire, ce dernier peut encore parer l'attaque (en cas d'attaque directe ou indirecte), ou reculer (en cas d'attaque indirecte uniquement), sinon il perd la manche instantanément.

Si la fin de manche n'est pas prononcée à ce stade du jeu (qu'il y ait eu attaque ou non au dernier tour), le vainqueur est désigné de la manière suivante :

- a) Les deux joueurs révèlent les cartes qu'ils ont en main et on regarde celui qui possède le plus de cartes permettant une attaque directe. Si un joueur a plus de cartes de la bonne valeur que l'autre, il gagne la manche ;

Exemple : si les deux joueurs sont distants de deux cases lorsque la dernière carte est piochée, le joueur qui dispose du grand nombre de cartes 2 en main remporte la manche.

- b) s'il y a toujours égalité, la manche est remportée par le joueur dont l'escrimeur a le plus avancé vers le camp adverse sur la piste (se référer pour cela à la case centrale rouge n°12).

Si les 2 joueurs ont avancé du même nombre de cases chacun, la manche est déclarée comme nulle.

Le joueur qui gagne une manche avance son marqueur d'une case sur son tableau de score. Le premier joueur à atteindre la case 5 est désigné vainqueur.

En Garde est un jeu de Reiner Knizia, pour 2 joueurs,
édité par Ferti - 27 rue François Arago - 33700 Mérignac - France
<http://www.ferti-games.com>

