

# VICTORY & HONOR

**Un jeu de Talon Doubs**

Traduit par X.Rétaux

(<http://www.laguilde.info>)

## PRESENTATION

Une partie de Victory & Honor est jouée en quatre tours. Chaque tour est divisé en trois phases. Durant chaque phase, les joueurs joueront trois cartes devant eux, une pour chaque position du champ de bataille.

Les joueurs peuvent jouer seuls ou comme alliés, en mettant stratégiquement en position leurs régiments sur le champ de bataille comme s'ils combattaient contre leurs adversaires pour la victoire et l'honneur.

## CONTENU DU JEU

**Cartes de régiments :** Le paquet de cartes de régiment contient 40 cartes, divisées en 4 régiments. Chaque régiment est identifié par une couleur : rouge, vert, noir & jaune. Chaque régiment contient les cartes suivantes :

- 3 généraux : 3 étoiles, 2 étoiles et une étoile.
- 1 Cavalerie : #7
- 2 infanteries : #6, #5
- 1 artillerie : #4
- 2 infanteries : #3, #2
- 1 scout : #1

**Cartes « honneur » :** les 12 cartes Honneur sont utilisées avec les règles avancées, offrant des possibilités de marquer des points plus importantes. Elles n'ont pas d'utilité pour le jeu de base et sont simplement laissées dans la boîte.

**Marqueurs de couleur :** Il y a un lot de 16 marqueurs de cubes en bois de 4 couleurs. Ils

seront utilisés par les joueurs pour marquer quelle couleur est jouée dans quelle position. Quand un joueur place une carte sur une partie de son plateau de champ de bataille, tous les joueurs placeront immédiatement un cube qui indiquera la couleur jouée.

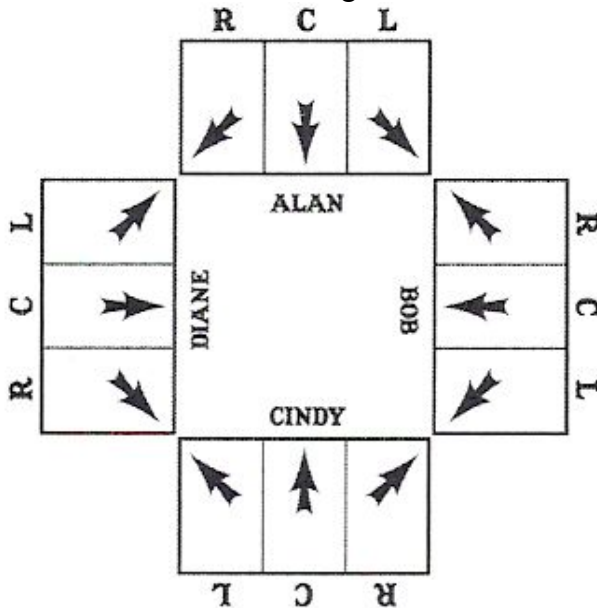
**Plateau de champ de bataille :** Ces plateaux sont utilisés pour déterminer la position et le placement de chaque carte de régiment des joueurs sur le champ de bataille (le champ de bataille est la zone de la table de jeu devant chaque joueur). Les joueurs reçoivent un plateau de champ de bataille en trois volets qui représentent les positions occupées par leurs armées (cartes de régiments) sur le champ de bataille : aile gauche, centre et aile droite.

## PREPARATION DE LA GUERRE

Chaque joueur reçoit un plateau de champ de bataille et le place sur la table devant lui, de façon à ce que les flèches soient dirigées vers les autres joueurs.

- Pour le jeu de base, enlevez les 12 cartes « honneur » du jeu. Les cartes « honneur » sont les seules sans photographie.
- Mélangez le talon de cartes et distribuez en 10 à chaque joueur.
- Un joueur est aléatoirement choisi pour commencer le premier tour, et les tours suivant seront commencés par le joueur ou les partenaires ayant le total de points de victoire le plus faible. Les partenaires décident qui

commencera *avant* de regarder leurs cartes.



- Chaque joueur prend un lot de marqueur de couleur (un de chaque couleur).
- Dans le cas du jeu à 4 joueurs en équipe, les partenaires se placent l'un en face de l'autre.

## REGLES DE COMBAT

Après que chaque joueur ait reçu et regardé ses cartes de régiments, la campagne peut commencer.

**Ordre de jeu :** à son tour un joueur doit jouer une carte et la placer face visible sur une position de son plateau de champ de bataille. Seule une carte peut être jouée sur chacune des positions du champ de bataille dans un tour et toutes les positions doivent contenir une carte de couleur différente.

Un joueur n'est pas obligé de jouer dans la position que le joueur précédent a choisi de jouer, seulement s'il y ait forcé par une carte «scout»\* ou parce qu'il n'a pas le choix (par exemple parce-que les autres positions sur son champ de bataille sont occupées).

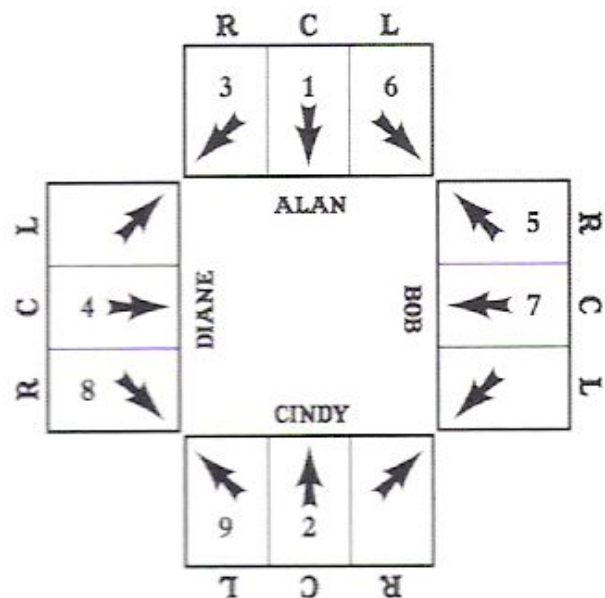
- Un joueur ne peut pas jouer une carte dans la direction d'un joueur qui a déjà ses trois positions remplies s'il peut jouer une carte qui en direction d'un joueur avec des positions libres. Quand l'unique choix d'un joueur est de passer la main à un joueur dont les trois

positions sont pleines, la phase prend fin.

**Fin de la phase :** en commençant par le joueur qui ne peut pas jouer de carte et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur remplit les positions libres de son plateau de champ de bataille. Les règles générales de jeu sont respectées. Les joueurs continuent ainsi si c'est possible ; les atouts et les cartes sacrifiées sont joués face cachée, ...etc.

**Ordre du tour :** Quand un joueur joue une carte, son action détermine aussi quel joueur jouera ensuite.

- Quand un joueur joue une carte dans la position centrale de son champ de bataille (l'espace central de son plateau) la main passe directement au joueur situé de l'autre côté de la table par rapport à ce joueur. Une carte jouée sur le flanc gauche passe la main au joueur à sa gauche et, une carte jouée sur le flanc droit au joueur à sa droite.



**Exemple :** Les nombres dans le schéma ci dessus indique l'ordre de jeu pour cette phase. Alan joue et c'est ensuite à sa partenaire Cindy. Cindy joue au centre, faisant qu'Alan joue de nouveau. Alan ne peut jouer au centre de nouveau et doit permettre à un de ses adversaires de jouer. La séquence de jeu continue ainsi jusqu'au numéro 8. Diane est forcée de jouer sur son flanc droit parce que Alan a toutes ses positions pleines. Diane joue dans la direction de Cindy qui joue ensuite vers

\* voir les manoeuvres spéciales.

*Diane. Diane n'a plus qu'un espace de vide vers Alan et ne peut donc plus jouer. Diane, puis Bob, puis Cindy dans cet ordre doivent remplir leur espace vide.*

**Cartes maîtres :** la première carte jouée par un joueur dans une quelconque position (gauche, centre ou droit) est marquée comme étant la carte maître pour cette position du champ de bataille. La carte maître indique quelles cartes seront jouées dans cette position particulière. Dès qu'un joueur a joué une carte maître, les autres joueurs doivent jouer par la suite la même couleur sur la même position de leur propre plateau de champ de bataille.

- Tant qu'une position est libre sur les 4 champs de bataille des joueurs, un joueur peut jouer une carte de la couleur de son choix sur cette position. Néanmoins, il devra choisir une carte d'une couleur qui n'a pas encore été jouée, de façon à ce qu'une couleur ne soit jouée que dans une position particulière.
- Pour repérer facilement quelles couleurs ont été jouées dans quelles positions, chaque joueur place un marqueur de couleur (les cubes en bois) dans la position appropriée sur le champ de bataille.
- Quand trois positions sont marquées, trois couleurs différentes sont en jeu pour la phase en cours. Les cartes de la couleur restante non jouée deviennent des cartes d'atout (*voir jouer un atout*).

**Exemple :** *si vous reprenez le précédent exemple, Alan commence et joue une carte de régiment. Les 4 joueurs placent alors un marqueur rouge sur leur position centrale. Quand Cindy joue ensuite au centre, elle doit jouer une carte rouge. Alan joue ensuite une carte verte sur le flanc droit. Tous les joueurs placent alors un cube vert sur le flanc droit. Diane joue au centre (une carte rouge) vers Bob. Bob joue à sa droite (qui est marquée comme verte). Alan doit alors jouer sur son flanc gauche et choisit une carte jaune. Tous les joueurs placent alors un marqueur jaune sur leur flanc gauche. La couleur restante (noir) devient l'atout.*

**Butin de guerre :** à la fin de chaque phase de jeu, les revenus de la bataille dans chaque position sont calculés. Tous les joueurs placent

les cartes qu'ils capturent dans leur «butin de guerre». Les joueurs peuvent regarder leur propre butin de guerre durant toute la partie, mais ils ne peuvent révéler aux autres joueurs quelles cartes ils ont capturées.

**Gagner le centre :** le joueur qui remporte le centre sur le champ de bataille à la fin d'une phase débute la phase suivante.

## SACRIFICES

Un joueur doit sacrifier une carte quand il ne peut pas jouer de carte de la couleur demandée par la carte maître dans la position où il doit jouer.

- Les cartes sacrifice sont jouées *face cachée* sur le champ de bataille et reste ainsi jusqu'à la fin de la phase.
- Quand une cavalerie, une artillerie ou un scout est sacrifiée, la manoeuvre spéciale de la carte n'est pas autorisée.

**Note :** *un sacrifice forcé peut être évité en jouant une carte d'atout si la couleur de l'atout est déterminée à ce stade du jeu (voir jouer un atout).*

**Sacrifice et carte maître :** un joueur ne peut jamais jouer une carte en tant que sacrifice comme une carte maître, à moins qu'il ne soit forcé de le faire et n'ait pas d'autres options.

- Il peut arriver qu'un joueur soit obligé de jouer sur une position jamais jouée et qu'il n'ait pas la possibilité de jouer une nouvelle couleur. Cela arrive quand les seules cartes qui restent dans les mains d'un joueur sont des cartes d'une couleur préalablement jouée à une autre position. Le joueur est alors obligé de faire un sacrifice dans cette position.
- Un joueur peut également être contraint de jouer un sacrifice dans une position libre quand un joueur a joué un scout contre lui. Dans cette situation, le joueur est obligé de sacrifier une carte s'il ne peut pas jouer une nouvelle couleur dans cette position.
- **Notes particulières :** si un joueur sacrifie une carte d'une couleur non jouée précédemment dans n'importe laquelle des deux autres positions, il est possible que cette carte devienne un atout plus tard (*voir jouer un*

atout).

**Cartes en déroute:** les régiments sacrifiés sont en déroute. Toutes les cartes en déroute sont automatiquement sacrifiées, quelque soit le rang de la carte (la seule exception est quand une carte sacrifice devient une carte atout).

**Déroute totale :** durant les dernières phases de jeu, il est possible que toutes les cartes des joueurs dans la même position soient en déroute. Une déroute totale apparaît quand une phase se termine sans carte maître dans aucun champ de bataille pour cette position.

Si des cartes sacrifiées deviennent des atouts, l'atout le plus fort gagne la position.

- Dans le cas contraire, toutes les cartes en déroute sont perdues et AUCUN joueur ne capture ou ne marque des points avec ces cartes.

## JOUER UN ATOUT

Quand les 3 positions du champ de bataille sont marquées et les 3 couleurs en jeu établies, la couleur restante devient automatiquement la couleur d'atout pour cette phase. Toutes les cartes de cette couleur jouées comme des cartes de sacrifice deviennent des cartes d'atout.

- Une carte d'atout peut seulement être jouée sur le champ de bataille si un joueur ne peut suivre dans la couleur demandée.
- Les atouts sont toujours joués face cachée, afin de les confondre avec les cartes de sacrifices.
- Cavalerie, artillerie et cartes scout ne peuvent réaliser de manoeuvres spéciales dans la couleur atout.
- Les manoeuvres spéciales des cartes artillerie et cavalerie n'ont pas d'effet sur les cartes d'atout.

## MANOEUVRES SPECIALES

**Cavalerie :** Quand une carte de cavalerie est la dernière carte jouée à une position particulière sur les 4 champs de bataille (NdT: même au centre) et alors qu'aucun atout n'a été joué : une manoeuvre de flanc est réussie.

- Le joueur qui joue la carte de cavalerie

capture toutes les autres cartes jouées dans la même position sur les champs de bataille (à l'exception de toutes les cartes annulées par l'artillerie) indépendamment du rang des autres cartes jouées. Si une carte d'atout est joué dans la même position, la carte cavalerie est nulle et n'a pas d'effet.

- Une cavalerie ne peut pas réaliser de manoeuvre de flanc quand elle a été pilonnée par une carte d'artillerie. Dans ce cas, la carte artillerie pilonne la carte cavalerie et la capture (*voir ci-dessous Artillerie*).

**Artillerie:** les cartes artillerie réalisent une manoeuvre spéciale de pilonnage dans une position qui est dans la ligne de tir de l'artillerie. Toute carte jouée **face visible** avant ou après le placement d'une carte artillerie et située dans la ligne de tir de l'artillerie est pilonnée (une artillerie jouée sur le flanc droit pilonne le flanc gauche du joueur situé à droite. De la même manière, une artillerie jouée sur le flanc gauche pilonne le flanc droit de l'adversaire situé à gauche).

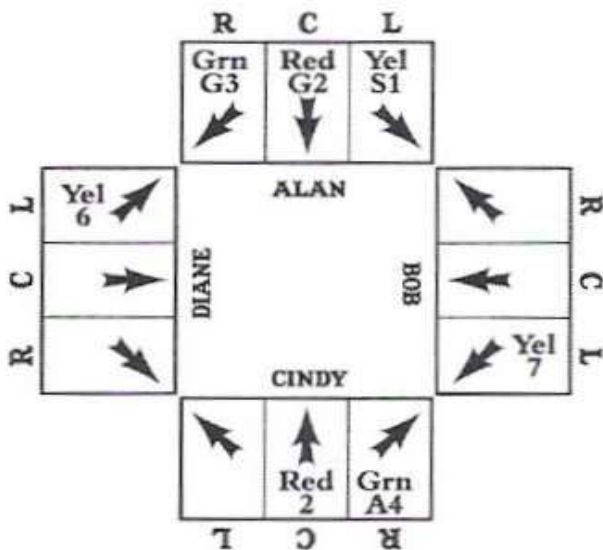
Cette carte face visible est maintenant pilonnée et capturée par le joueur qui a joué la carte d'artillerie.

- Les cartes d'atout et les cartes sacrifiées sont toujours jouées face cachée et ne sont pas affectées par le pilonnage.
- Quand un joueur joue une carte d'artillerie au centre de son champ de bataille, la manoeuvre spéciale de l'artillerie est ignorée dans le jeu en équipe. Un joueur ne pilonne jamais son partenaire.
- Toutes les cartes pilonnées restent sur le champ de bataille jusqu'à la fin de la phase. Elles seront enlevées avant de résoudre la bataille.

**Scouts :** une carte scout est jouée pour forcer le joueur suivant à jouer une carte contre sa volonté. Le joueur qui joue un scout choisit où le joueur suivant doit jouer sa carte. Le joueur de la carte scout peut uniquement choisir un joueur qui a des positions libres (vous ne pouvez pas mettre fin à un round prématurément avec un scout s'il y a d'autres possibilités de jeu).

*Exemple :* Alan vient juste de jouer le scout jaune sur son flanc gauche. Alan choisit ensuite

où Bob doit jouer la carte suivante. Alan ne peut forcer Bob à jouer à droite, car cela stopperait le tour alors qu'il y a encore des coups valides. Bob devra jouer au centre.



- Un joueur doit juste suggérer quel champ son allié doit jouer s'il joue un scout contre lui. Un joueur n'est pas obligé de réaliser ce que son allié demande.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin de chaque phase, le résultat de la bataille est déterminé. Chaque position de la bataille est résolue dans l'ordre suivant :

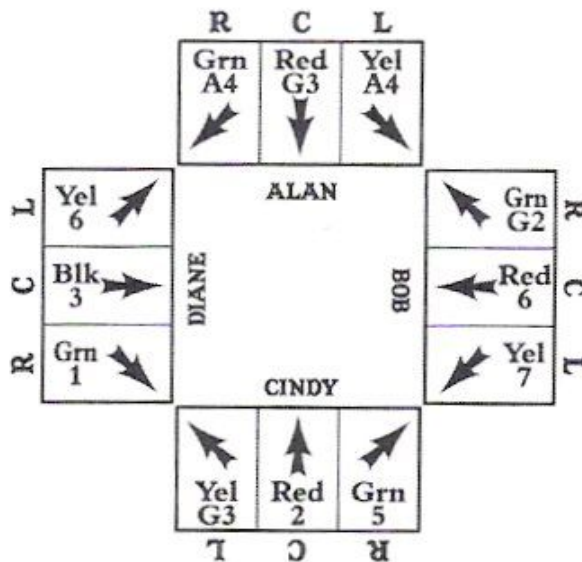
- #1. Toutes les cartes pilonnées sont enlevées et capturées par le joueur qui les a pilonnées.
- #2. Une carte de cavalerie qui réussie une manoeuvre de flanc (et qui n'est ni pilonnée ni un atout) est victorieuse et le joueur qui a joué cette carte de cavalerie capture toutes les cartes dans cette position.
- #3. Le joueur avec la carte d'atout la plus élevée gagne immédiatement.
- #4. Quand une position du champ de bataille n'est ni pilonnée, ni chargée par la cavalerie ou la cible d'un atout, le joueur avec la carte la plus forte dans la couleur du marqueur et qui est encore en jeu remporte la victoire.

**Exemple :** le schéma ci-dessous montre les cartes jouées à la fin de la phase.

1. L'artillerie d'Alan pilonne le 6 jaune de Diane et le général 2 étoiles vert de Bob. Alan gagne ces cartes.
2. La cavalerie de Bob (c'est la dernière carte

jouée sur le flanc gauche) gagne sur le flanc gauche et capture le général 3 étoiles jaune de Cindy.

3. Au centre, le 3 noir de Diane est la seule carte d'atout et elle collecte ainsi les cartes du centre.
4. Enfin, le général 5 vert de Cyndi gagne sur le flanc droit (NdT: correction par l'auteur).



## FIN DE PHASE

A la fin d'une phase, chaque joueur ramasse les cartes qu'il a capturées et les place dans son butin de guerre. Le joueur qui a gagné la position centrale joue la première carte de la phase suivante. Les joueurs joueront 3 phases dans chaque tour.

**Réserves :** quand un tour se termine, les joueurs n'ont plus qu'une carte de réserve restant en main. Cette carte est considérée comme capturée et est incorporée dans le butin de guerre de chaque joueur.

## FIN DE TOUR

Chaque joueur compte ses points dans le butin de guerre séparément. Les joueurs alliés ne combinent jamais leur carte pour le décompte. Les scores individuels et le total pour les deux partenaires sont reportés sur une feuille. Les points de victoire sont calculés ainsi :

**Cartes de régiment :** chaque carte de régiment rapporte un point de victoire. Néanmoins, pour pouvoir comptabiliser une carte de régiment

(infanterie, cavalerie, artillerie ou cartes scout), un joueur doit avoir au moins un général de la couleur de la carte.

- Si un joueur ne capture pas de général d'une couleur, il ne peut comptabiliser aucune carte régiment de cette couleur. Tous les points de victoire qui auraient pu être comptabilisés sont perdus.

**Généraux :** chaque général vaut un point de victoire par étoile (3 étoiles = 3 points de victoire...). Un général est automatiquement comptabilisé et n'a pas besoin d'être accompagné par une autre carte.

- Quand un joueur capture plusieurs généraux de la même couleur, les points de victoire de chaque régiment de cette couleur sont augmentés. Les cartes régiment comptabilisées avec deux généraux de la même couleur valent deux points chacune et elles valent chacune trois points avec trois généraux de la même couleur.

**Exemple :** Alan capture un général 3 étoiles verts, un général 1 étoile vert et 4 autres cartes verts. Il marque 12 points de victoire (3 (général 3 étoiles) + 1 (général 1 étoile) + 4x2 (4 cartes de régiment de deux points chacune))

## FIN DU JEU

COMBINAISONS		POINTS DE VICTOIRE
<b>Honneurs</b>	Une paire de clairon, drapeau ou tambour	2
<b>Honneurs mélangés</b>	Un clairon, drapeau et tambour de la même couleur	3
<b>Triple honneurs</b>	Un brelan de clairon, drapeau ou tambour	6
<b>Honneurs de régiment</b>	Les 3 cartes de la même couleur	9
<b>Toutes les honneurs</b>	Un carré de clairon, drapeau ou tambour	12

## EREDITS :

*Auteur :*  
Talon Doubs

*Graphisme et conception :*  
Aaron Williams

*Recherche et développement :*  
Frank Branham et Jim Dietz

Après 4 tours, le jeu est fini et le joueur ou l'équipe avec le plus gros score gagne.

**Notes :** Si 4 tours sont recommandées, les joueurs peuvent décider de jouer un jeu court de 3 tours.

## HONNEUR : LE JEU AVANCE

Pour le jeu avancé, mélangez les 12 cartes honneurs dans le tas. Avec ces cartes en plus, chaque tour est composé de 4 phases plutôt que 3. Les cartes d'honneur sont les plus petites cartes de chaque couleur. Une carte d'honneur perd toujours dans un combat sauf dans 2 cas :

1. un combat a lieu uniquement entre carte honneur : dans ce cas, la première carte honneur jouée remporte le combat.
2. La carte honneur est un atout et aucun autre atout n'est présent dans le combat.

A la fin du tour, les cartes d'honneur sont comptabilisées en formant des combinaisons. Dans le cas du jeu en équipe, les cartes honneur sont combinées entre les partenaires pour former des combinaisons au contraire des cartes de régiment. Une carte honneur ne peut être utilisée que dans une combinaison. Les combinaisons possibles sont :

