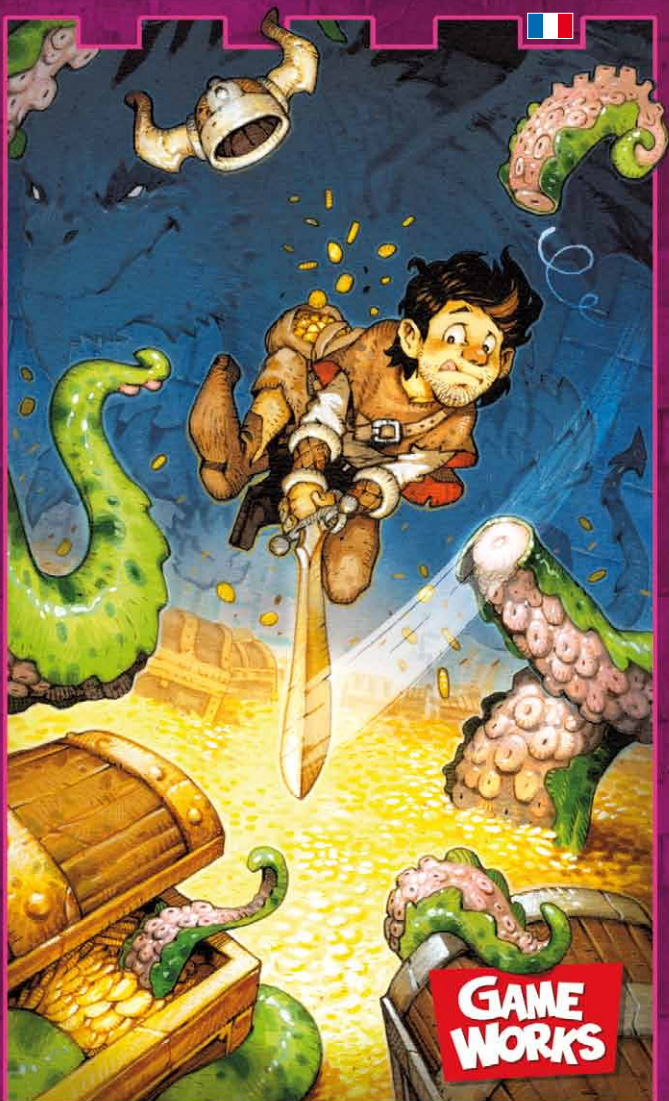


DOMINIQUE EHRHARD

TSCHAK!



**GAME
WORKS**

EN DEUX MOTS

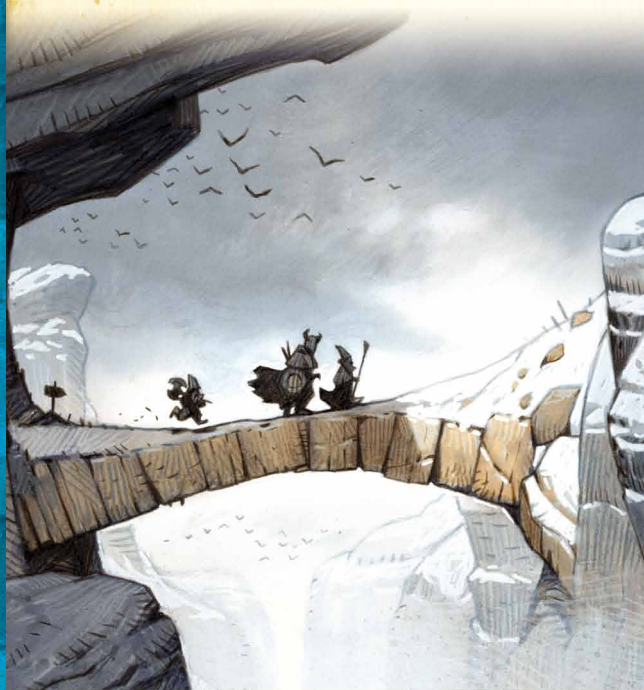
En quête de gloire, d'or, et des légendaires Anneaux de Pouvoir, vous prenez la tête de différents groupes d'aventuriers et explorez 4 donjons successifs. Ce sont à chaque fois des donjons de 3 étages réservant différents dangers et trésors.

Quel que soit le nombre de joueurs, le jeu se déroule toujours en 4 manches. Lors de chaque manche, on explore un donjon complet.

À chaque étage se trouve un monstre gardant un trésor. Afin de s'approprier ce dernier, chacun forme une équipe constituée d'un sorcier, d'un guerrier et d'un nain.

L'équipe la plus faible doit prendre la carte monstre qui lui compense des points de pénalité en fin de partie et l'équipe la plus forte remporte le trésor.

Lorsqu'un donjon a été complètement exploré, on passe au suivant. Chaque joueur utilise à présent les cartes que son voisin de droite utilisait pour la manche précédente. Au terme des 4 manches, tous les joueurs auront donc eu en main exactement les mêmes cartes.



MATERIEL

1 donjon



2 plateaux
« en route »



24 pièces d'or



40 cartes aventuriers

12 sorciers
(fond bleu)



12 guerriers
(fond vert)

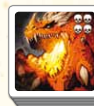


12 nains
(fond rouge)



28 cartes donjon

14 cartes monstre



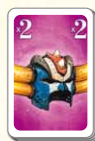
dos

14 cartes trésor



dos

4 Artefacts
(fond violet)



dos

MISE EN PLACE



À **4 joueurs**, vous pouvez laisser les 2 plateaux « en route » dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin.
À **3 joueurs**, posez-en un à la place d'un 4^e joueur virtuel, et à **2 joueurs**, placez-en un de part et d'autre de chaque joueur.

à 3 joueurs



à 2 joueurs



Lors de la mise en place, un plateau « en route » reçoit toujours le même nombre et type de cartes que les joueurs.

1 Placez le donjon au milieu de la table.

2 Créez une réserve d'or et préparez 3 butins, respectivement de 3 pièces, 2 pièces et 1 pièce. **À 2 joueurs, on ne prépare qu'un seul butin de 2 pièces.**

3 Mélangez les cartes monstre. Retirez-en 2 du jeu, que vous remettez dans la boîte sans les regarder. Avec les cartes restantes, formez une pioche face cachée et posez-la sur la gauche du donjon.

Prenez les 3 premières cartes et posez-les face visible sur les 3 étages du donjon, aux emplacements prévus à cet effet (les 3 fenêtres).



4 Procédez de même avec les cartes trésor, mais sur le côté droit du donjon.

5 Mélangez les cartes sorciers (fond bleu) et distribuez-en 3 à chacun.

NB: N'oubliez pas les plateaux « en route ».



6 Mélangez les cartes guerriers (fond vert) et distribuez-en 3 à chacun.



7 Mélangez les cartes nains (fond rouge) et distribuez-en 3 à chacun.

8

Chacun reçoit encore 1 carte **artefact** (fond violet) et se retrouve ainsi avec 10 cartes en main, qu'il garde secrètes.

Rappel: lors de la mise en place à 2 ou 3 joueurs, le ou les plateaux « en route » reçoivent exactement le même nombre et type de cartes que les joueurs.

Notez que toutes les cartes sont ici face visible à des fins explicatives. Dans les faits, chacun garde ses cartes secrètes, et celles posées sur le plateau « en route » sont également cachées. Seuls les monstres et trésors du donjon sont visibles.

Ci-dessus, ce à quoi pourrait ressembler un début de partie à 3 joueurs.

Vous voilà prêts à démarrer.

DEROULEMENT DU JEU

Vous partez à l'assaut du premier donjon. D'étage en étage, chacun va composer sa propre équipe de 3 cartes. Une équipe doit **toujours** être composée de cartes de types différents. *Type = couleur du fond de la carte.*



À chaque étage, on procède de manière similaire mais néanmoins légèrement différente :

1^{er} étage (tout en bas)



- Chacun choisit 1 carte en secret.
- Lorsque tout le monde a choisi, tous les joueurs révèlent leur carte simultanément.
- On répète la procédure jusqu'à ce que chacun ait 3 cartes face visible devant soi.
- On compare ensuite la valeur des équipes.

2^e étage



- Chacun choisit 1 carte en secret.
- Lorsque tout le monde a choisi, tous les joueurs révèlent leur carte simultanément.
- Ensuite, chacun choisit 2 cartes d'un coup.
- Lorsque tout le monde a choisi, on révèle simultanément les 2 cartes choisies.
- On compare ensuite la valeur des équipes.

3^e étage (tout en haut)



- Chacun choisit 3 cartes d'un coup.
- Lorsque tout le monde a choisi, on révèle simultanément les 3 cartes choisies.
- On compare la valeur des équipes.

VALEUR DES ÉQUIPES

Pour déterminer la valeur d'une équipe, on additionne les valeurs des cartes qui la composent.



Ci-dessus, une équipe de force 12

CAMELEONS ET ARTEFACTS



Un **sorcier Caméléon** copie le pouvoir du **sorcier le plus puissant** présent chez les adversaires. *Si personne n'a joué de sorcier à points (2 à 5) à cet étage du donjon, un sorcier Caméléon ne vaut donc rien.*



L'**artefact** est toujours utilisé par le personnage **le plus faible** de l'équipe, qui double ainsi sa puissance. *Selon les circonstances, cela peut être un sorcier Caméléon.*

Calcul des valeurs des équipes dans un exemple à 4 joueurs



Son équipe vaut 9, en additionnant simplement $3 + 4 + 2$.



Son équipe vaut 13, car le Caméléon copie le sorcier le plus puissant (dans cet exemple, celui de Line).



L'artefact doublant la puissance du personnage le plus faible, son équipe vaut 10 ($4 + 2 \times 3$).



Le Caméléon vaut 4, et l'artefact double sa puissance. Au total, l'équipe vaut donc 14.

MONSTRES ET TRESORS



À chaque étage, un monstre protège l'accès à un trésor. Une fois les valeurs des équipes déterminées, on attribue les 2 cartes de la manière suivante :



- L'**équipe la plus faible** reçoit la carte monstre, dont la force varie selon la créature. *Ici, le golem de niveau 3.*



- L'**équipe la plus forte** s'empare de la carte trésor. *Ici, le trésor vaut 4 points.*

Les cartes trésor ou monstre reçues étage après étage se collectionnent en pile face cachée devant les joueurs.

LES BUTINS



Une fois les 3 étages du donjon nettoyés, chacun se retrouve avec une dernière carte en main. *C'est le dernier personnage de l'équipée, qui préfère récolter discrètement les quelques pièces d'or qui traînent ici et là. Mais bien sûr, il n'est pas seul...*

On compare la valeur de cette dernière carte : le joueur ayant la plus forte s'empare de 3 pièces, puis le deuxième de 2 pièces, et le troisième de 1 pièce. **NB :** à 2 joueurs, seul le plus fort prend 2 pièces, vu qu'il n'y a qu'un seul butin.

Après chaque étage, une fois la carte monstre et la carte trésor attribuées, on regroupe son équipe devant soi en formant une pile face cachée. Une fois les butins distribués, les 10 cartes d'un joueur sont donc réunies en une seule pile.

LES EGALITES

Il arrive parfois que plusieurs équipes soient à égalité. Dans ce cas, on tranche selon la hiérarchie suivante :



> Est considérée plus forte l'équipe au sorcier le plus puissant.



> Si les sorciers sont de même valeur, celui qui possède un bâton l'emporte.

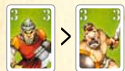


= 0

Dans cette comparaison d'égalité, un sorcier de l'ordre des Caméléons est toujours le plus faible.



> Si l'égalité entre les équipes persiste, on passe aux guerriers. Idem, le plus fort l'emporte.



> En cas d'égalité des guerriers, celui qui possède une hache est le plus fort.



> Dans certains cas très rares, il se peut qu'on en vienne à comparer la force des nains.



> En cas d'égalité, celui qui possède une hache est le plus fort et celui qui combat à mains nues le plus faible.



Cette hiérarchie est également respectée lors de l'attribution des butins. Attention : à ce stade, un sorcier Caméléon ou un artefact ne valent rien du tout !

NOUVEAU DONJON

- Tant que le 4^e donjon n'a pas été exploré, on prépare un nouveau donjon en le garnissant de nouvelles cartes monstre et trésor (cf. pages 3-4).
- Ensuite, chacun passe les 10 cartes aventurier qu'il a devant lui à son voisin de gauche. **NB :** à 2 ou 3 joueurs, une plaquette « en route » est considérée comme un « voisin ».
- Le jeu continue normalement. On repart au premier étage, et chacun essaye d'optimiser la nouvelle main de cartes qu'il a reçue.

FIN DE PARTIE ET DECOMPTE

Au terme du 4^e donjon, et une fois les derniers butins distribués, chacun compte ses points.

1) Les butins



Chaque pièce rapporte 1 point.

2) Les cartes trésor

4 Coffres



Rapportent entre 2 et 5 points selon le nombre de pièces d'or indiqué sur la carte.

4 Coffres maudits



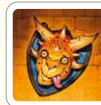
Coûtent -1 ou -2 points, selon le nombre de têtes de mort indiqué sur la carte.

6 Anneaux de Pouvoir



Se cumulent, leur valeur finale étant le nombre que vous en avez, élevé au carré. Ainsi, 1 Anneau vaut 1 point, 3 Anneaux valent au total 9 points, etc.

1 Trophée



Rapporte 2 points pour chaque carte monstre en votre possession lors du décompte. **À 2 joueurs, ne rapporte que 1 point par carte.**

1 Elixir



Permet d'éliminer une carte monstre de votre choix lors du décompte. Vous n'en subissez ainsi pas les points de pénalité.

DECOMPTE, SUITE

3) Les cartes monstre

8 Créatures diverses



Chacune vaut un nombre de points négatifs correspondant au nombre de têtes de mort indiqué sur la carte. Ces points sont retranchés du total accumulé pour les trésors.

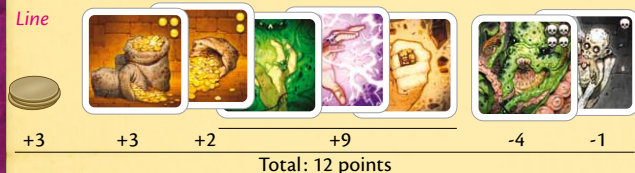
6 Troglodytes



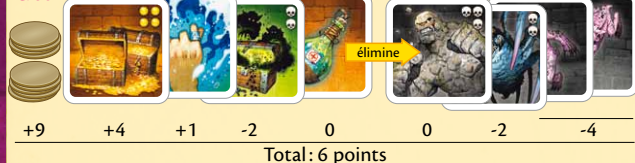
Ils se calculent comme les Anneaux, mais leur total est toujours négatif. Ainsi, 3 Troglodytes valent par exemple -9 points, 4 Troglodytes valent -16 points, etc.

Un exemple de décompte à 3 joueurs

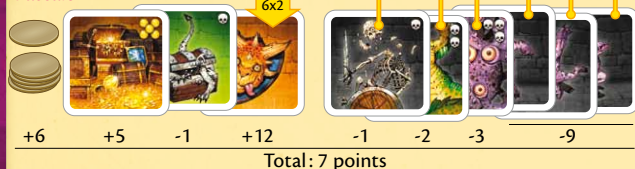
Line



Croc



Pascale



Le joueur qui obtient le plus grand total remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec le moins de cartes monstre l'emporte.

Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

RAPPEL ET PRECISIONS

- Si un joueur se trompe et forme une équipe dans laquelle se trouvent au moins deux cartes de même couleur, il est immédiatement pénalisé (si les autres joueurs ont déjà dévoilé leurs cartes): il commence par échanger une des cartes « interdites » contre une carte autorisée de sa main. Ensuite, quel que soit le total atteint par son équipe, il s'empare du monstre ou du coffre maudit coûtant le plus de points à cet étage.
- Les coffres maudits coûtent des points de pénalité, mais c'est tout de même l'équipe la plus forte de l'étage qui en hérite.
- Un monstre que vous décidez d'éliminer avec l'Elixir ne peut pas compter comme trophée.
- Lorsque l'on compare la 10^e carte de chacun pour l'attribution des butins, n'oubliez pas qu'un sorcier Caméléon ou un artefact ne vaut à ce moment rien du tout. Un joueur avec une telle carte en main ne reçoit jamais de butin.
- Il peut arriver qu'un joueur finisse la partie en négatif. Que dire ? C'est là ma foi ! la dure vie des donjons...

Bonnes quêtes !





TSCHAK!

Un jeu de
Dominique Ehrhard

Illustrations
Vincent Dutrait
(www.vincentdutrait.com)

Photolitho et layout
Samuel Rouge

GameWorks Sàrl
Rue du Collège 14
1800 Vevey - Suisse

Découvrez tous nos jeux sur
www.gameworks.ch