

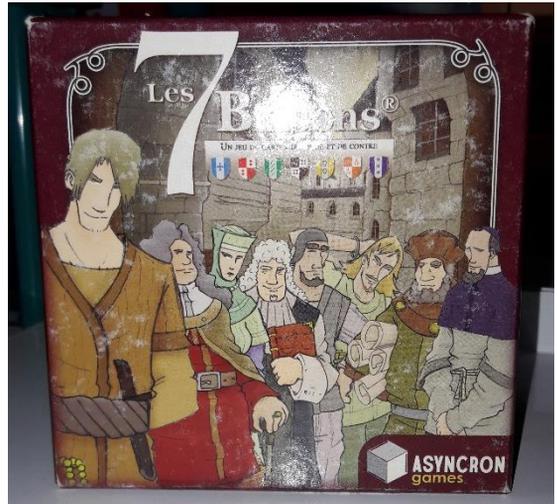
Les 7 blasons 1/3

Nombre de joueurs : 3 à 7 joueurs

But du jeu : Jeu de tactiques et de contres jouables en équipe pendant lequel vous devez saisir toutes les occasions de faire des plis et aussi de récupérer les blasons des autres joueurs

Matériel : 56 cartes, 28 blasons, 11 cartes pour les variantes, 1 règle du jeu

Style de jeu: jeu de tactiques



Règles du jeu

Au XIIème siècle, l'attachement à un blason était le signe fort d'une appartenance à un groupe ou une collectivité, dont le prestige était synonyme d'influence dans les hautes sphères. "Les 7 Blasons" nous propose de prendre en main une de ces collectivités et de défendre notre blason face aux autres groupes influents qui sont bien décidés à s'en emparer sans autre forme de procès...

Chaque joueur choisit un blason et prend les cartes correspondantes : 8 cartes "personnage" dont les valeurs varient de 0 à 7 (certains personnages ont des pouvoirs) ainsi qu'une carte "joueur" qui identifie le joueur et sert de mémo pour les pouvoirs des cartes.

La partie se joue en 3 manches durant lesquelles les joueurs devront faire un maximum de points en remportant des plis et en récupérant les blasons des autres joueurs. Ces derniers sont indispensables puisqu'ils serviront, en fin de manche, de multiplicateurs pour les cartes de couleurs correspondantes : pas de Blasons, pas de points ! Mais attention, car seuls les blasons différents du sien comptent...



Le Tour de Jeu :

Chaque joueur, à son tour, choisit et joue une carte qu'il place, face visible, devant lui. Il n'y a pas d'obligation de monter sur les valeurs des cartes déjà posées.



Les 7 blasons 2/3

Puis on active, un à un, les pouvoirs des cartes qui en possèdent, dans l'ordre du tour. Le joueur qui a posé la carte dont la valeur est la plus élevée remporte le tour et fera l'entame du tour suivant (en cas d'égalité, les cartes s'annulent et c'est la carte de valeur immédiatement inférieure qui emporte le pli).

Le joueur qui gagne le pli doit, avant de le ramasser, effectuer une des actions suivantes :

- Soit rendre visible un blason parmi ceux qui sont devant les joueurs (y compris lui-même).
- Soit prendre un blason de la pioche (visible ou non).

Note : Un joueur peut consulter les plis qu'il a gagné quant il le désire.

Les Cartes "Personnage" :



Le Manant : Prend un blason de la pioche et le place devant lui.

Le Ménétrier : Rend un blason face visible (de son jeu ou de celui d'un autre joueur).

Le Magistrat : Enlève un blason du jeu d'un joueur pour le mettre dans la pioche.

L'Intendant : Echange un blason avec un autre (provenance et destination au choix).

Le Malandrin : Choisit une carte parmi celles posées et se substitue à cette carte pour en prendre la valeur OU la capacité.

Précisions :

- L'utilisation d'un pouvoir n'est pas optionnelle, elle est obligatoire sauf s'il est impossible à réaliser.
- le joueur qui joue un Malandrin doit choisir s'il prend à son compte le pouvoir ou la valeur d'une carte lorsque c'est à son tour de jouer. Dans le cas où il a choisit de subtiliser un pouvoir, il l'utilise au moment où le possesseur initial de la carte l'aurait lui-même utilisé.

Fin de Manche et Fin de Partie :

A la fin d'une manche chaque joueur compte ses points de la manière suivante :

Pour chaque couleur (autre que la sienne), on fait la somme des valeurs des cartes que l'on multiplie par le nombre de blasons de cette couleur que l'on possède, face visible, devant soi.

Les 7 blasons 3/3



Les points effectivement marqués sont ceux obtenus avec la couleur de blason pour laquelle on a le plus de points.

A l'issue de la 3ème manche, le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie.

Variantes :

La règle propose 4 variantes dont trois utilisent 4 cartes "bourgeoisie" déclinées selon l'ordre suivant : haute, grande, moyenne, petite.



Ces cartes ne sont attribuées qu'à la fin de la première manche, et ce, dans l'ordre du classement.

Variante 1 : Les plis ne sont pas consultables, sauf si l'on joue une carte "bourgeoisie", qui permettra de consulter, après le tour de table, 2, 3, 4 ou 5 plis (selon la position dans la bourgeoisie) parmi les siens ou ceux de ses adversaires.

Variante 2 : Une carte "bourgeoisie" permet de récupérer une des cartes du pli pour la mettre dans les siens. Le niveau de la carte récupérable dépend de celui de la carte bourgeoisie jouée :
Un ménétrier avec un petit bourgeois, un magistrat avec un bourgeois moyen, un religieux avec un grand bourgeois et un intendant avec un haut bourgeois...

Variante 3 : Une carte "bourgeoisie" permet de consulter des blasons face cachée au choix. Le nombre de blasons consultables varie de 2 à 5 selon le niveau de bourgeoisie de la carte.

Variante 4 : Pour cette variante, on utilisera la carte "Religieux" avec pouvoir en remplacement de la carte "Religieux" sans pouvoir.
Jouer cette carte permet de déplacer un blason, d'un joueur vers un autre.

Ces variantes peuvent être combinées les unes avec les autres pour varier les plaisirs. Dans le cas où plusieurs variantes utilisant les pouvoirs des cartes "Bourgeoisie" sont utilisées, le joueur devra choisir une action parmi celles possibles.

