

### 3<sup>e</sup> tournoi

3 cartes de *combat* face visible sont posées sur la table (de gauche à droite).

On a trois combats qui se suivent. Chaque joueur doit réfléchir dès le début au déroulement des trois combats et répartir au mieux les cartes en sa possession pour les trois combats. Les joueurs peuvent prendre à la banque les cartes manquantes uniquement après la fin du troisième tournoi !

Conseil. Retournez les cartes de *combat* utilisées afin de mieux voir le combat qui a lieu.

### 4<sup>e</sup> tournoi

Dans le quatrième (et dernier) tournoi, 4 cartes de *combat* face visible sont posées sur la table (de gauche à droite).

Il faut maintenant réfléchir dès le début au déroulement des quatre combats et répartir au mieux les cartes en sa possession pour les combats afin de réussir à obtenir le plus de points possible. Comme précédemment, tous les combats sont joués l'un après l'autre.

Conseil. Classez vos cartes de gauche à droite dans l'ordre où vous avez l'intention de les jouer. Mais n'oubliez pas : **VOUS N'ÊTES PAS OBLIGÉ de participer à tous les combats, il vaut mieux parfois passer un combat pour être capable de jouer dans le combat suivant avec des cartes plus fortes (il est plus utile de jouer trois cartes d'un seul coup dans un combat qu'une à la fois dans trois combats).**

### FIN DU JEU

Le jeu est terminé après les quatre tournois. Tous les joueurs comptent alors leurs points (de la banque personnelle) gagnés dans les 10 combats.

### CALCUL

On calcule uniquement les points des cartes des *chevaliers* : 2, 4, 6, 8.



Les cartes de *force* ne sont pas comptées.



Ce ne sera pas difficile pour les enfants qui savent compter jusqu'à 100 et plus.

Conseil aux plus jeunes : calculez les points de vos cartes jusqu'à 20 et faites des tas séparés. Puis, comptez ces tas de 20 et rajoutez les cartes restantes.

Le joueur qui a obtenu le nombre de points de *chevaliers* le plus élevé gagne le jeu.

### POSSIBILITÉS DE CHANGER LES RÈGLES ET LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Si un joueur se trompe et pose une carte qui ne satisfait pas les conditions du combat, il doit récupérer cette carte !

Le « pauvre chevalier » peut être joué avec différents niveaux de difficulté. En fonction de l'âge des enfants et de leurs connaissances, on peut au début retirer les cartes de *force* avec le signe - ou utiliser uniquement les cartes de *force* avec de petits chiffres. De même, afin que cela soit plus facile pour les enfants, on peut au début jouer quelques fois uniquement le 1<sup>er</sup> ou le 2<sup>e</sup> tournoi et seulement après jouer avec 3 ou 4 cartes de *combat* face visible.

...bonne chance au grand tournoi des chevaliers !

Volker Cullmann

# LE PAUVRE CHEVALIER

Le « Pauvre chevalier » est un jeu de cartes éducatif pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans. Le jeu développe des capacités de concentration, de planification et de calcul mental. Par ailleurs, les enfants apprennent à reconnaître les figures géométriques, les couleurs, leur relation et à utiliser au mieux tout cela dans le jeu.

**A**u Moyen-âge, tous les chevaliers courageux et nobles partaient dans des aventures à l'étranger. Seuls les chevaliers pas très courageux et un peu pauvres, autrement appelés les « pauvres chevaliers », restaient au pays. On pouvait les reconnaître par leurs armures vieilles et pas très somptueuses, et leurs armoiries n'avaient pas de lions dorés ni d'aigles majestueux. Les armures des pauvres chevaliers étaient ornées de grosses poules, de grenouilles vertes, d'escargots somnolents ou de lapins peureux. Toutefois, ces chevaliers voulaient aussi s'amuser, c'est pourquoi ils organisaient régulièrement des tournois pour le plaisir de tous les citoyens, seulement leurs règles étaient un peu différentes...



### LA BOÎTE DE JEU CONTIENT :

- 104 grandes cartes
- 72 cartes de *chevaliers* (18 x 4 de différentes sortes)
- 26 cartes de *force* (6 x 4 d'une même sorte et 2 dragons)
- 6 cartes de *serveurs*
- 24 petites cartes de *combat* (6 x 4 de différentes sortes)

### En tout : 128 cartes de jeu

### Les cartes de *chevaliers*

Ces cartes représentent des chevaliers avec des boucliers de différentes formes et couleurs, et il y a l'armoire (animal) de chaque chevalier sur le bouclier. La carte indique également la force du chevalier.

Forme du bouclier : triangle, carré, hexagone et cercle.

Couleurs du bouclier : bleu, jaune, rouge, vert.

Animaux des armoiries : poule, grenouille, lapin, escargot.

Chiffres 2, 4, 6 ou 8 sur les cartes des *chevaliers* indique la force du chevalier, plus le chiffre est élevé plus le chevalier est fort.







### Les cartes de force

Elles sont marquées du signe + ou -. Les cartes de *force* avec le signe + renforcent les chevaliers participant à la bataille (en ajoutant le chiffre indiqué sur la carte de *force* au total), et les cartes de *force* avec le signe - affaiblissent les adversaires (le chiffre indiqué sur la carte de *force* est soustrait du total de l'adversaire).

Si plusieurs joueurs posent une carte avec le signe -, toujours on calcule et on prend en compte uniquement le rapport direct des cartes entre deux joueurs (le chiffre indiqué sur les cartes de *force* avec le signe - des autres joueurs qui ne sont pas comparés à cet instant n'est pas soustrait) !

**Exemple.** Le joueur A pose des *chevaliers* de 12 points et une carte de *force* -3, le joueur B pose des *chevaliers* de 10 points et une carte de *force* -4, tandis que le joueur C pose des *chevaliers* de 14 points. A affaiblit les *chevaliers* du joueur B (10-3=7), et B affaiblit les *chevaliers* du joueur A (12-4=8). A obtient 8 points et B obtient 7 points, par conséquent le joueur A est plus fort. Ensuite, les joueurs A et C sont comparés. Pour le joueur C il reste 11 points (14-3=11). A a des *chevaliers* de 12 points, c'est pourquoi le joueur A est le gagnant de ce tournoi.

**Remarque.** Pendant le jeu, on ne peut pas jouer uniquement les cartes de *force*, il est obligatoire d'utiliser aussi les cartes de *chevaliers* !

### La carte de serviteur

Si vous n'avez pas la carte de *chevalier* qui correspond aux caractéristiques de la carte (des cartes) de *combat* ou si vous souhaitez ne pas prendre part à ce combat (par ex., vous avez l'intention de la garder pour un futur combat), pose une carte de *serviteur* retournée. Cette carte signifie que vous ne participez pas au combat. Toutefois, à la fin du combat, si vous voulez, vous pouvez échanger une de vos cartes, par ex. : vous rendez un *chevalier* faible de 2 points et vous prenez à la place à la banque une nouvelle carte.

**Remarque.** Seuls les joueurs qui n'ont pas pris part au combat peuvent échanger une carte. La carte de serviteur reste toujours chez les joueurs.



### Les cartes de combat

Chaque carte de *combat* indique une ou deux caractéristiques auxquelles doit répondre le *chevalier* s'il veut participer au combat. **Important !** Le *chevalier* doit toujours satisfaire au moins une des caractéristiques, par ex., soit il doit avoir un bouclier de couleur bleu ou la forme du bouclier doit être un triangle.

Les différentes caractéristiques des cartes de combat :

- couleur de la bannière (= couleur du bouclier),
- forme du bouclier,
- armoiries (animal) sur le bouclier.



### BUT DU JEU

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points possible en 4 tournois.

### PRÉPARATION AU JEU

Les cartes des *chevaliers* et de *force* sont bien mélangées et distribuées.

La première fois, les cartes sont distribuées par le joueur, dont l'anniversaire est le plus proche, puis chacun son tour. Chaque joueur reçoit 6 cartes et une carte de *serviteur* (s'il y a deux joueurs, chacun reçoit 7 cartes et une carte de *serviteur*, et s'il y a six joueurs chacun reçoit 5 cartes et une carte de *serviteur*). Les cartes restantes de *chevaliers* et de *force* constituent la banque. Elles sont retournées et posées au milieu de la table.

**Remarque.** Si un joueur n'a pas au moins une carte de *chevalier* (il n'a que des cartes de *force*) après la distribution des cartes ou le placement de cartes pendant le jeu, toutes ses cartes (à l'exception de la carte de *serviteur*) sont remplacées en les plaçant en bas de la banque et en prenant de nouvelles cartes en haut de la banque.

### DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu comprend 4 tournois.

Il y a un combat lors du premier tournoi, 2 combats dans le deuxième tournoi, 3 combats dans le troisième tournoi et 4 combats dans le quatrième tournoi. Il y a en tout 10 combats (1 + 2 + 3 + 4 = 10), pendant lesquels chaque joueur essaie d'obtenir le plus de points possible. Après les dix combats (quatre tournois), on calcule les points et on annonce le gagnant.

### 1<sup>er</sup> tournoi

Au milieu de la table, on place à un endroit bien visible de tous une carte de *combat* face visible. Parmi les cartes en votre possession, trouvez les cartes de *chevalier* qui correspondent à au moins une des caractéristiques représentées sur la carte de *combat*. Ces *chevaliers* peuvent participer au combat. Si vous avez au moins un tel *chevalier*, vous pouvez lui ajouter une ou plusieurs cartes de *force* et ainsi le renforcer.

### Exemple

Une bannière verte et une poule sont représentées sur la carte de *combat* face visible. Au combat peuvent prendre part les chevaliers qui ont un bouclier vert ou une poule sur un bouclier de n'importe quelle couleur. La forme du bouclier des chevaliers participant au combat n'est pas importante.



Tous les joueurs posent leurs cartes « combattantes » retournées sur la table et les recouvrent de la main de sorte que les autres ne voient combien de cartes chacun a posé. Après que tous les joueurs aient posé leurs cartes, elles sont retournées. Chaque joueur additionne les points de ses cartes de *chevaliers* et annonce à haute voix le total des points. Le joueur qui a le plus de points gagne ce premier tournoi. Il prend les cartes qui ont participé au combat de tous les joueurs et les place près de lui (banque personnelle), on ne joue plus avec ces cartes. Leurs points sont calculés à la fin du jeu. Si deux joueurs ou plus obtiennent le même nombre de points, le gagnant est celui qui a eu besoin d'un nombre de cartes moindre pour ce total. Si ce nombre est aussi égal, tous les joueurs mettent leurs cartes dans leur banque personnelle.

Les joueurs qui avaient posé une carte de *serviteur* la reprennent. Le joueur peut utiliser cette carte dans n'importe quel combat, où il ne peut pas ou ne veut pas combattre.

Le premier tournoi est terminé. Tous les joueurs prennent à la banque le nombre de cartes données au gagnant (par ex., si un joueur avait placé sur la table trois cartes, il prend trois cartes).

### 2<sup>e</sup> tournoi

2 cartes de *combat* face visible sont posées sur la table (de gauche à droite).

Chaque joueur doit bien réfléchir quelles cartes de *chevaliers* et de *force* participeront au premier et (ou) au deuxième combat (car il y a des chevaliers qui correspondent aux caractéristiques des deux cartes de combat). Chaque combat est joué comme décrit précédemment (cf. 1<sup>er</sup> tournoi). La seule différence est que les joueurs peuvent prendre à la banque les cartes manquantes uniquement après le deuxième combat.

### Exemple

Sur les cartes de *combat* sont représentés :

- un bouclier en hexagone (1<sup>er</sup> combat), c'est-à-dire tous les chevaliers ayant un bouclier avec un hexagone peuvent participer au combat ;
- un bouclier carré et un escargot (2<sup>e</sup> combat), c'est-à-dire tous les chevaliers satisfaisant au moins une de ces caractéristiques peuvent participer au combat. Un chevalier avec un bouclier vert qui a le chiffre 8 peut participer soit au premier soit au deuxième combat, car il satisfait les deux caractéristiques. Le joueur doit donc bien réfléchir lequel des deux combats lui est le plus profitable.

