

Règles de jeu de l'épervier

Dominez le jeu, maîtrisez le hasard avec l'Épervier

Jeu de l'épervier®, un jeu de société universel et intergénérationnel. En alternant les rôles d'attaquant et d'épervier, avec des règles simples et un mélange astucieux de stratégie et de hasard. chaque partie est unique et addictive !



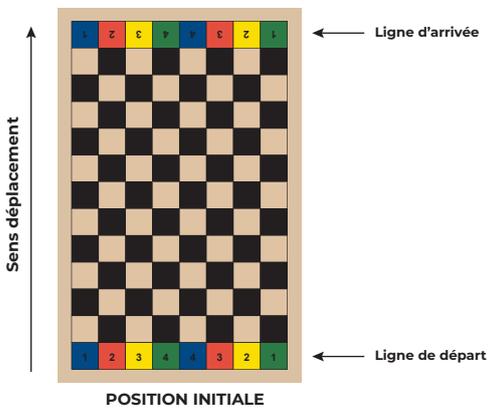
SOMMAIRE :

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 1 - MATÉRIEL 2 - ROLES DES JOUEURS 3 - OBJECTIF DE JEU 4 - QUI GAGNE ? 5 - NOMBRES DE PARTIES EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS 6 - GRILLE DES SCORES | <ul style="list-style-type: none"> 7 - DÉROULEMENT DU JEU 8 - DÉBUT DU MATCH 9 - AUTORISATIONS 10 - INTERDICTIONS 11 - TACTIQUES STRATÉGIQUES 12 - FIN DE PARTIE ET DECOMPTE DES POINTS |
|---|---|

1 - MATÉRIEL

• Le plateau :

1 plateau de 104 cases de deux couleurs alternées



• Les Pions :

1 épervier noir

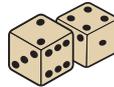


8 Attaquants



• Les dés :

2 dés à 6 faces



2 - RÔLES DES JOUEURS

- Chaque joueur jouera deux rôles dans une partie : attaquant et épervier.
- Les joueurs alterneront ces rôles au cours de la partie



3 - OBJECTIF DU JEU

- **Attaquants** : Leur objectif est de traverser le plateau et de marquer un maximum de points en amenant leurs attaquants sur la ligne d'arrivée sans se faire attraper par l'épervier.
- **Épervier** : L'objectif de l'épervier est d'attraper un maximum d'attaquants avant qu'ils n'atteignent la ligne d'arrivée.

4 - QUI GAGNE ?

- **À 2 joueurs** : Le joueur ayant obtenu le score le plus élevé en tant qu'attaquant à l'issue des 2 parties remporte le titre de meilleur attaquant.
- **À partir de 3 joueurs** : Il y a un double défi dans le match : être le meilleur attaquant et/ou être le meilleur épervier (celui qui a obtenu le score le plus bas en tant qu'épervier).

5 - NOMBRE DE PARTIES EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS

10 - 15 ⌚ - 2 JOUEURS = 2 parties jouées

Chaque joueur sera 1 fois attaquant avec 8 attaquants sur la ligne de départ et 1 fois épervier.

20 - 30 ⌚ - 3 JOUEURS = 3 parties jouées

Chaque joueur sera 2 fois attaquant avec 4 attaquants par joueur 1 fois épervier.

30 - 40 ⌚ - 4 JOUEURS = 4 parties jouées

Chaque joueur sera 3 fois attaquant avec 2 attaquants par joueur et 1 fois épervier.

À chaque partie, la couleur non choisie sera mise à l'écart.

40 - 50 ⌚ - 5 JOUEURS = 5 parties jouées

Chaque joueur sera 4 fois attaquant avec 2 attaquants par joueur et 1 fois épervier.



6 - GRILLE DES SCORES

- Les joueurs lancent les deux dés.
- Le joueur ayant obtenu le plus petit score est désigné comme joueur N°1 dans la grille des scores. Les joueurs suivants sont ensuite notés dans la grille des scores, dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur N°1.

7 - DÉROULEMENT DU JEU

- Lors de la première partie, le joueur N°1 incarne l'épervier. Les joueurs se relaient ensuite dans le rôle de l'épervier, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- À chaque nouvelle partie, l'épervier choisit et se positionne sur une case de la ligne d'arrivée en face des attaquants. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs suivants choisissent et placent leurs attaquants sur leurs couleurs de départ respectives.

8 - DÉBUT DU MATCH

- Une fois tous les joueurs placés sur le plateau, le joueur situé à gauche de l'épervier commence la première partie en lançant les deux dés. Ensuite, chaque joueur lance les dés à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en terminant toujours par l'épervier.
- Après la première partie, le joueur N°2 devient l'épervier pour la deuxième partie, et ainsi de suite, à chaque nouvelle partie pour tous les joueurs.

9 - AUTORISATIONS

- 1/ Déplacer un attaquant en additionnant les résultats des deux dés.
- 2/ Déplacer deux attaquants : le premier se déplace du nombre de cases indiqué par l'un des dés, tandis que le deuxième se déplace du nombre de cases indiqué par l'autre dé.
- 3/ Lors de chaque tour, les joueurs lancent les deux dés et doivent utiliser les deux résultats pour effectuer leur déplacement, en respectant les chiffres obtenus.
- 4/ Le premier déplacement s'effectue toujours sur la case située devant les attaquants et l'épervier.
- 5/ L'épervier peut capturer un ou plusieurs attaquants en utilisant le résultat des deux dés et continuer son déplacement sans être obligé de s'arrêter précisément sur les cases des attaquants capturés.
- 6/ Les attaquants doivent obtenir un résultat exact sur les dés pour atteindre une case sur la ligne d'arrivée.
- 7/ Les attaquants et l'épervier peuvent rester sur place si l'un des dés ou le résultat des deux dés est un nombre pair.

10 - INTERDICTIONS

- 1/ Les attaquants ne sont pas autorisés à sauter par-dessus un pion, y compris celui de l'épervier.
- 2/ Les joueurs ne sont pas autorisés à se déplacer en diagonale.
- 3/ Les attaquants et l'épervier ne peuvent pas se déplacer sur les lignes de départ et d'arrivée.
- 4/ Une fois qu'un joueur a quitté la ligne de départ, il lui est interdit d'y retourner.
- 5/ L'épervier ne peut pas capturer les attaquants sur les lignes de départ et d'arrivée.
- 6/ Les attaquants qui ont atteint la ligne d'arrivée ne peuvent plus se déplacer.
- 7/ Les joueurs ne sont pas autorisés à partager la même case, c'est-à-dire qu'un pion ne peut pas se déplacer sur une case déjà occupée par un autre pion, que ce soit un attaquant ou l'épervier.

11 - TACTIQUES STRATÉGIQUES

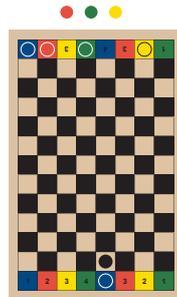
Block :

Si un attaquant empêche la sortie d'un autre attaquant pour les matchs à 3, 4 et 5 joueurs, celui-ci passe son tour. Cette stratégie peut être utile pour gêner les adversaires et prendre de l'avance.



Blockout :

Si l'épervier empêche la sortie du dernier attaquant alors la partie est terminée. Le dernier pion est pris et sort du plateau. Cette stratégie peut être utilisée pour mettre fin à la partie.

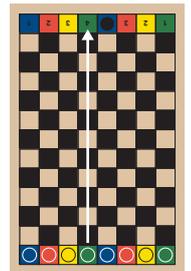


← Ligne d'arrivée

← Ligne de départ

Sprint :

Un double 6 permet à un attaquant d'accéder directement à la case arrivée de sa colonne. Cette stratégie permet de prendre une avance considérable sur les adversaires.



11 - FIN DE PARTIE

1/ MEILLEUR ATTAQUANT

À la fin de chaque partie, chaque joueur compte ses points et les enregistre dans la grille des scores. À la fin de toutes les parties, le joueur qui a obtenu le score le plus élevé remporte le titre de meilleur attaquant. En cas d'égalité de points entre les meilleurs joueurs attaquants, le gagnant sera celui qui a obtenu le score le plus bas en tant qu'épervier.

2/ MEILLEUR ÉPÉRVIER (à partir de 3 joueurs)

À la fin de chaque partie, le joueur qui incarne l'épervier compte les points des attaquants et les enregistre dans sa propre grille des scores (total épervier). À la fin de toutes les parties, le joueur qui a obtenu le score le plus bas en tant qu'épervier remporte le titre de meilleur épervier. En cas d'égalité de points entre les meilleurs joueurs éperviers, le gagnant sera celui qui a obtenu le score le plus élevé en tant qu'attaquant.

GRILLE DES SCORES

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	TOTAL ÉPÉRVIER
PARTIE 1	X					N°1
PARTIE 2		X				N°2
PARTIE 3			X			N°3
PARTIE 4				X		N°4
PARTIE 5					X	N°5
TOTAL ATTAQUANT						

Plongez dans une partie captivante où la stratégie triomphe !

