

Le Cheval de Troie

(Das Pferd von Troja)



Jumbo 1993 – Un jeu de 2 à 4 joueurs

Création : Alex Randolph

Traduction française : Ludo le gars 2002 – <http://lgimet.free.fr>

De la même manière que lors de la célèbre Guerre de Troie, les courageux héros grecs se cachent dans le ventre d'un gigantesque cheval. Les figurines pénètrent dans le cheval par le dessus et s'en extirpent par le dessous, avec dans l'idée d'occuper chaque district de Troie. Ruse et roublardise dans la gestion du Cheval de Troie conduisent à la victoire – dans l'histoire mythique aussi bien que dans ce jeu !

Matériel de jeu



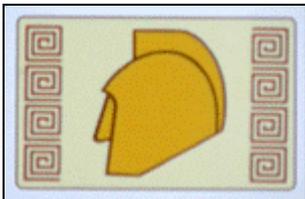
Le Cheval de Troie



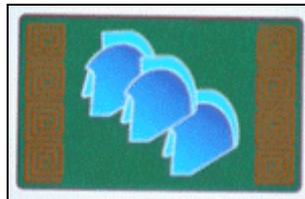
Un plateau de jeu illustrant les 7 districts de la ville de Troie



Un sac contenant 42 héros (10 de chaque couleur plus 2 pions neutres noirs)



4 cartes de couleur : rouge, vert, jaune et bleu



18 cartes de héros qui indiquent l'engagement des combattants : 6 avec 3 héros, 6 avec 2 héros, 3 avec 1 héros et 3 avec 0 héros



2 cartes représentant le Trident de Poséidon



7 cartes de trésor : 1 avec le nombre 3, 3 avec le nombre 1 et 3 sans valeur

Mise en place

Le plateau représente les **7 districts** de la ville de Troie. Un district est marqué d'une valeur **3** et trois districts sont marqués d'une valeur **1**. Ce sont des points de bonus.

- Le Cheval de Troie est placé au centre du plateau.
- Les 2 pions neutres noirs sont laissés de côté dans la boîte. Ils ne servent qu'en fin de partie.
- Pour chaque joueur, on place 10 pions héros d'une même couleur dans le sac prévu à cet effet, les rouges devant être choisis dans tous les cas. Le sac est alors bien mélangé. Les éventuels pions non utilisés sont replacés dans la boîte.

- Les 20 cartes héros (18 + 2 cartes Trident) sont mélangées et placées face cachée pour constituer une pioche.
- Les cartes de couleur – correspondant aux pions héros placés dans le sac – sont mélangées, distribuées entre les joueurs puis retournées. Cette couleur indique la couleur de chaque joueur pour la suite de la partie. Le joueur rouge est nommé Odysseus. Son rôle sera de commencer la partie et de piocher les pions héros du sac durant tout le jeu.
- Les 7 cartes de trésor sont mélangées et chaque district en reçoit une face cachée. Elles influent sur la valeur réelle des districts.

Dans le jeu à 2 joueurs, chacun prend 2 cartes de couleur afin de les jouer l'une à la suite de l'autre. Les 2 joueurs joueront donc 2 fois d'affilée à chaque tour de jeu. Cette situation produit un plaisir tactique subtil !

Odysseus commence la partie en réalisant les 2 actions suivantes :

- Il pioche **2 héros** du sac et les insère dans le Cheval par le dessus. Dans le même temps, il annonce clairement leur couleur. Le Cheval est maintenant chargé.
- Enfin, il pioche **3 héros** de plus et les place à côté du plateau de jeu. Ces héros deviennent disponibles pour le joueur actif.

A partir de maintenant, Odysseus doit s'assurer qu'il y ait bien en permanence 3 héros de disponible pour le joueur actif au début de son tour.

But du jeu

Le but du jeu est de conquérir le plus de districts possible. Pour y parvenir, vous devez avoir la majorité des héros dans un district.

Remarque : si, dans un district, plusieurs joueurs sont à **égalité** avec le plus de héros, le joueur suivant est déclaré vainqueur de ce district !

Exemple : dans un district, Rouge et Bleu ont chacun 3 héros, Jaune en a 1 et Vert aucun. Jaune remporte le district.

La valeur d'un district conquis correspond à la somme de :

- Le **nombre total** de héros présent dans ce district,
- Le **bonus** éventuel du district (1 ou 3),
- La valeur de la carte de **trésor** présente sur ce district (0, 1 ou 3).

Déroulement du jeu

Après qu'Odysseus a réalisé le premier tour de jeu, le joueur placé à sa gauche devient le nouveau joueur actif. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur actif réalise dans l'ordre les actions suivantes :

- Il décide s'il veut placer **1, 2 ou 3 héros** dans le Cheval, en annonçant sa décision.
- Il tire une carte héros de la pioche. Si la valeur indiquée sur la carte est **supérieure ou égale** au nombre de héros annoncé, il réussit son action et va alors pouvoir placer la quantité de héros correspondante dans le Cheval. Si la valeur indiquée sur la carte est **inférieure**, il perd son

tour et c'est au joueur suivant de jouer. Ainsi, plus le nombre annoncé est élevé, plus le risque encouru est grand !

- Si le joueur a réussi sa première action, il place à présent la quantité de héros annoncée dans le Cheval, l'un après l'autre ! Il est obligé de faire son choix au sein des héros disponibles. Avant d'insérer chaque héros, il déplace le Cheval afin que le héros prêt à sortir par son ventre puisse tomber dans le district de son choix. Bien entendu, le joueur est tenu d'annoncer quelle couleur de héros il place dans le Cheval. Ne vous inquiétez pas si vous oubliez l'ordre des pions présent dans le Cheval au cours de la partie, reprenez votre mémorisation à partir de maintenant.

Le nombre maximum de héros par district est limité ! A **2 et 4 joueurs : 7 héros** ; à **3 joueurs : 5 héros**. Une fois qu'un district est complètement occupé, plus aucun héros ne peut y pénétrer.

Tactique : Tentez de produire des égalités dans les districts où vous êtes minoritaire. Gaspillez les héros des autres joueurs en les plaçant des districts où ils sont déjà assurés de la victoire.

Une fois que ces actions ont été effectuées, la carte héros est placée face visible sur une pile de défausse, Odysseus pioche suffisamment de héros du sac pour qu'il y en ait **3** de disponible, et le jeu se poursuit avec le joueur suivant. Si la pioche de cartes héros se termine, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.

Les cartes Trident de Poséidon

Si un joueur pioche une de ces cartes, il peut, **sans y être tenu**, réaliser les 2 actions suivantes lors de son tour :

- **Inverser** la position de 2 cartes de trésor.
- Placer les **3** héros disponibles dans le cheval – sans tenir compte du nombre qu'il avait annoncé.

Les cartes de trésor

Dès qu'un joueur possède **2** héros dans un district (peu importe quel joueur place le second pion de cette couleur), il peut **regarder** secrètement la valeur de la carte de trésor présente dans ce district.

Fin de la partie

Le jeu s'arrête dès que tous les pions héros ont été placés dans les districts. Pour y parvenir, les 2 pions neutres noirs sont nécessaires, au final, pour extraire du Cheval les 2 derniers pions colorés. Ensuite, les joueurs comptabilisent les points qu'ils ont gagnés dans les districts conquis. Le vainqueur est le joueur qui obtient **le plus de points**.