

Principe du jeu

Chaque joueur fait un engagement sur chacun des 4 terrains : épées, batons, coupes, deniers.

Tout engagement est définitif et ne peut être ni modifié, ni annulé (sauf Tour).

L'engagement le plus fort gagne la bataille sur ce terrain.

Déroulement du jeu

La partie se joue en autant de manches qu'il n'y a de joueurs.

Au début de chaque manche, un joueur différent commence.

Chaque joueur a 6 cartes.

Chaque joueur joue à tour de rôle, et peut faire une action au choix :

- défausser une carte

- s'engager sur un terrain (ou deux avec Empereur et/ou Impératrice)

- jouer un arcane majeur (cf. verso)

Après avoir fait son action, le joueur complète sa main à 6 cartes en piochant.

Quand un joueur s'est engagé sur les 4 terrains, il défausse tout son jeu et est retiré de la manche.

Défausse et pioche sont disjointes. Dès que la pioche est vide, ou *avant* qu'un joueur commence à compléter sa main alors qu'il n'y a pas assez de cartes dans la pioche, on décide dans l'ordre du tour si on veut la renouveler. Oui à l'unanimité seulement, y compris les joueurs retirés.

La manche se termine quand tous les joueurs sont retirés : se sont engagés sur tous les terrains.

Engagements : dans l'ordre croissant

Les engagements à valeur numérique :

Types :

- L'engagement vide ou abdication : vaut 0.

- Un engagement composé de numériques (1 à 10) : vaut la somme des valeurs de ses cartes.

- Un valet seul, ou valet + as : vaut 15.

- Un cavalier seul, ou cavalier + as : vaut 18.

Comptage :

- L'engagement de plus grande valeur l'emporte.

- Si tous ont abdicqué, le premier à avoir abdicqué l'emporte.

- Si égalité, l'engagement ayant le plus grand nombre de cartes est le plus fort

 - (valet+as = 1 carte, cavalier+as = 1 carte, la carte Magicien ne compte pas)

- Si encore égalité, la plus grande plus petite carte l'emporte.

- Si encore égalité, l'engagement sans Magicien l'emporte.

Les couples : battent n'importe quel engagement à valeur numérique. Par ordre croissant :

- Couple illégitime : figure + Amoureux, Empereur + Amoureux, Impératrice + Amoureux.

- Couple royal : Roi + Dame.

- Couple impérial : Empereur + Impératrice

Comptage des scores

Le plus grand nombre de batailles gagnées l'emporte.

En cas d'égalité, le plus grand nombre de batailles gagnées à épées l'emporte. Si égalité, batons, puis coupes, puis deniers.

Si encore égalité, celui qui a gagné la dernière bataille à épées l'emporte. Si aucune bataille gagnée à épées, alors batons, puis coupes, puis deniers.

Si encore égalité, David A. Madore l'emporte.

Arcanoïd – Résumé des règles – Fiche – Plus de détails chez David Madore (www.madore.org/~david/misc/tarotgame.html)

0 - Fou	Au moment où un autre joueur effectue un engagement sans 1, sauf un couple ou abdication ou monde, le joueur peut le jouer pour voler l'engagement.
1 - Magicien	Permet de s'engager en changeant le terrain d'une carte numérique.
2 - Papesse	Regarde la main d'un autre joueur et <u>rejoue</u> .
3 - Impératrice	Inutiles tout seuls, ils s'engagent ensemble sur un ou deux terrains et sont imbattables. La Tour détruit un de leurs deux terrains.
4 - Empereur	
5 - Pape	Le joueur choisit une catégorie entre les arcanes majeurs, le fou ou un terrain, que tous les joueurs devront révéler. <u>Rejoue</u> .
6 - Amoureux	Forme un couple illégitime avec une figure sur son terrain, ou l'empereur ou l'impératrice sur un ou deux terrains.
7 - Char	Joué avec un nombre quelconque de cartes, crée une réserve de cartes visibles qui devront être jouées en bloc pour former un engagement valide éventuellement complété de cartes de la main, ou défaussées en bloc. Le joueur peut y ajouter une ou deux cartes par tour à la place de l'action normale.
8 - Justice	Réserve de 6 cartes visibles où tout le monde peut piocher. <u>Rejoue</u> sauf si le Diable est présent. Si la Justice suit le Diable, il subsiste, mais tout le monde peut piocher dans son jeu.
9 - Ermite	Donne trois tours supplémentaires à jouer n'importe quand
10 - Roue	Pioche 5 cartes puis défausse pour ramener son jeu à 6 cartes
11 - Force	Étend le jeu d'une carte cachée ou de deux cartes visibles. Si jouée depuis la Justice, étend la Justice d'une ou deux cartes visibles.
12 - Pendu	Le joueur visé défausse toutes ses cartes et en repioche. On peut pendre la Justice. La Force subsiste, mais ses cartes sont défaussées. Le Char et son contenu sont défaussés.
13 - Mort	Défausse toute la pioche définitivement.
14 - Tempérance	Empêche les engagements (<i>sauf abdications</i>) sur un terrain jusqu'à fin définitive de la pioche ou engagement (<i>sauf abdication</i>) du poseur. Ne peut être jouée sur un terrain si le joueur y a un engagement non nul, ni si la pioche n'est plus disponible.
15 - Diable	Joueur virtuel jouant cartes dévoilées, contrôlé par le joueur qui l'a joué. Si le Diable suit la Justice, elle est annulée et ses cartes sont au Diable.
16 - Tour	Détruit un engagement sauf le monde ou abdication. Qui a engagé sur les 4 terrains est indestructible.
17 - Étoiles	Un essai pour appeler un arcanes mineur (peut appeler du Char)
18 - Lune	Deux essais pour appeler un arcanes mineur (peut appeler du Char)
19 - Soleil	Trois essais pour appeler un arcanes mineur, ou un essai pour un arcanes majeur sauf jugement et monde. Peut appeler du Char.
20 - Jugement	Fait abdiquer immédiatement un joueur sur un terrain.
21 - Monde	Engagement uniquement sur un terrain <u>vierge</u> (aucun engagement même détruit par la Tour). Imbattable, inviolable et indestructible. Tous les autres joueurs abdiquent automatiquement sur ce terrain.