

PHASE 1 : REVUE DE CAMPEMENT (ENCHÈRES)

Le joueur qui ressemble le plus à un **CHEVALIER** commence à enchérir avec une carte de famille de **CHEVALIERS** et une carte de nombre de tournois.

À tour de rôle, les joueurs peuvent soit :

1. **Surenchérir** avec un nombre de tournois supérieur et une famille de **CHEVALIERS**.
2. **Passer** et laisser la mise actuelle de l'autre joueur.

Lorsque plus personne ne veut surenchérir, la phase de jeu et la phase de résolution de conflit se déroulent comme dans la version à 4 joueurs !

La carte **CHAOS** peut être activée de la même manière à 2, 3 ou 4 joueurs.

N'hésitez pas à vous référer aux règles de base !

Bonne Battle !
Floriane, autrice de BATTLE 13.



LES RÈGLES DU JEU

VARIANTE À 3 JOUEURS

Le but du jeu reste le même ! Vous décidez combien de  vous souhaitez mettre en jeu. Le premier à atteindre ce nombre remporte la victoire !

Comme à 4 joueurs, plusieurs joutes auront lieu, sauf qu'à 3, vous ne serez pas toujours avec le même partenaire.

MISE EN PLACE :

Chaque joueur prend un quartier et un rempart devant lui, puis pioche 13 jetons **CHEVALIERS** à l'aveugle dans le sac.

Les 13 jetons **CHEVALIERS** restants sont exposés à la vue de tous, ils deviennent le **SERVITEUR**.

PHASE 1 :

REVUE DE CAMPEMENT (ENCHÈRES)

Chaque joueur mise, en tenant compte du serviteur, le nombre de tournois souhaités et la famille **CHEVALIER** qu'il souhaite favoriser.

Le joueur ayant misé le plus grand nombre de tournois joue avec le **SERVITEUR** et place son rempart face à celui-ci. Il devient le **MAÎTRE JOUTEUR**.

Les deux autres joueurs sont partenaires pour cette joute.

La phase de jeu et la phase de résolution de conflit se déroulent comme dans la version à 4 joueurs !

VARIANTE À 2 JOUEURS :

Le but du jeu reste le même !

Vous décidez combien de  vous souhaitez mettre en jeu.

Le premier joueur à atteindre ce nombre remporte la victoire !

MISE EN PLACE :

Les deux joueurs se positionnent face à face, avec un quartier et un rempart devant eux.

Les 52 jetons, une fois mélangés sont placés face cachée entre les joueurs.

Chaque joueur va piocher simultanément un jeton **CHEVALIER** à l'aveugle pour constituer son équipe de 13 **CHEVALIERS** et choisir entre :

1. **Garder ce jeton** en le plaçant derrière son rempart dans son équipe.
⇒ Il piochera donc un deuxième jeton qu'il devra remettre dans le sac sans le regarder.
2. **Ne pas garder ce jeton** et le remettre dans le sac sans le montrer à son adversaire.
⇒ Il devra piocher un deuxième jeton et le placer dans son équipe de **CHEVALIERS** derrière son rempart.

Répétez ces étapes jusqu'à épuisement des jetons.
Chacun devra en avoir 13.

Suite 