

**TOUR DE JEU**

- déplacement des gardes
- si une carte pile ne plaît pas, on peut la défausser sous la pile
- attaque d'une carte pile ou adverse (non protégée par un garde)
- si tournoi: tout le monde lance les dés
- si attaque réussie de château adverse: défense

# Knatsch

**TOURNOI** - le joueur attaquant peut faire 4 lancers, les autres en font 3, le meilleur gagne la carte tournoi.

- Aucune carte en double autorisée (si blocage, défausser des cartes de la pile)
- Attaque d'un château adverse OK s'il y en a au moins 2 (à 2 joueurs: au moins 3)



**CATAPULTE**(3) - 4 lancers pour attaquer un château d'un autre joueur.



**GARDE DU CHÂTEAU**(3) - protège 2 châteaux. Peut être déplacé au début du tour.



**PROTECTION DU ROI**(1) - si le joueur ne bat pas le roi, il ne perd pas de château.



**DÉ FIXE**(8) - compte comme un dé supplémentaire de valeur fixe.



**PILE**(3) - permet de défausser une carte pile 2 fois par tour au lieu d'une.



**CHAMPION DE TOURNOI**(1) 4 lancers dans un tournoi au lieu de 3.

Un jeu Abacus - Cette carte conçue par JesWeb - <http://jesweb.free.fr>

**TOUR DE JEU**

- déplacement des gardes
- si une carte pile ne plaît pas, on peut la défausser sous la pile
- attaque d'une carte pile ou adverse (non protégée par un garde)
- si tournoi: tout le monde lance les dés
- si attaque réussie de château adverse: défense

# Knatsch

**TOURNOI** - le joueur attaquant peut faire 4 lancers, les autres en font 3, le meilleur gagne la carte tournoi.

- Aucune carte en double autorisée (si blocage, défausser des cartes de la pile)
- Attaque d'un château adverse OK s'il y en a au moins 2 (à 2 joueurs: au moins 3)



**CATAPULTE**(3) - 4 lancers pour attaquer un château d'un autre joueur.



**GARDE DU CHÂTEAU**(3) - protège 2 châteaux. Peut être déplacé au début du tour.



**PROTECTION DU ROI**(1) - si le joueur ne bat pas le roi, il ne perd pas de château.



**DÉ FIXE**(8) - compte comme un dé supplémentaire de valeur fixe.



**PILE**(3) - permet de défausser une carte pile 2 fois par tour au lieu d'une.



**CHAMPION DE TOURNOI**(1) 4 lancers dans un tournoi au lieu de 3.

Un jeu Abacus - Cette carte conçue par JesWeb - <http://jesweb.free.fr>

**TOUR DE JEU**

- déplacement des gardes
- si une carte pile ne plaît pas, on peut la défausser sous la pile
- attaque d'une carte pile ou adverse (non protégée par un garde)
- si tournoi: tout le monde lance les dés
- si attaque réussie de château adverse: défense

# Knatsch

**TOURNOI** - le joueur attaquant peut faire 4 lancers, les autres en font 3, le meilleur gagne la carte tournoi.

- Aucune carte en double autorisée (si blocage, défausser des cartes de la pile)
- Attaque d'un château adverse OK s'il y en a au moins 2 (à 2 joueurs: au moins 3)



**CATAPULTE**(3) - 4 lancers pour attaquer un château d'un autre joueur.



**GARDE DU CHÂTEAU**(3) - protège 2 châteaux. Peut être déplacé au début du tour.



**PROTECTION DU ROI**(1) - si le joueur ne bat pas le roi, il ne perd pas de château.



**DÉ FIXE**(8) - compte comme un dé supplémentaire de valeur fixe.



**PILE**(3) - permet de défausser une carte pile 2 fois par tour au lieu d'une.



**CHAMPION DE TOURNOI**(1) 4 lancers dans un tournoi au lieu de 3.

Un jeu Abacus - Cette carte conçue par JesWeb - <http://jesweb.free.fr>