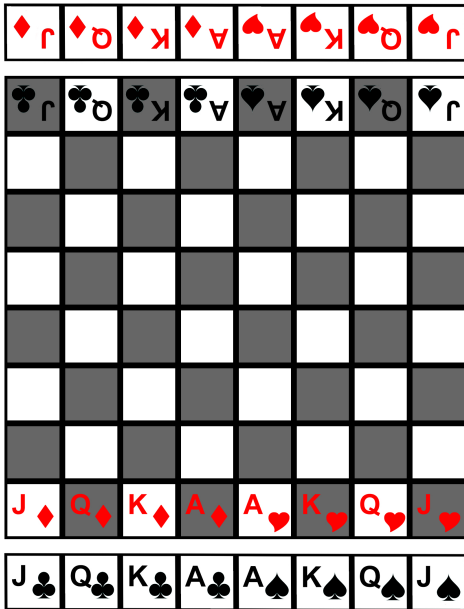


## Ace in the Hole Règles



<— Zone capturée pour les pions rouges capturés

<— Carrés d'accueil pour les pions des joueurs noirs

<— Surface de jeu du plateau de jeu

<— Carrés d'accueil pour les pions des joueurs rouges

<— Zone capturée pour les pions noirs capturés

### Introduction

Ace in the Hole est un jeu de stratégie conçu pour deux joueurs. Le plateau de jeu s'étend sur huit carrés en longueur et en largeur, comportant huit carrés « capturés » à chaque extrémité. Ces cases capturées servent de zone de placement pour les pions adverses lors de la capture. Chaque joueur commande un ensemble de huit pions, le joueur rouge possédant des pions comprenant l'As, le Roi, la Dame et le Valet de carreau, ainsi que l'As, le Roi, la Reine et le Valet de cœur. À l'inverse, le joueur noir détient des pions comprenant l'As, le Roi, la Dame et le Valet de pique, ainsi que l'As, le Roi, la Dame et le Valet de trèfle.

### Configuration du jeu

Disposez le plateau en plaçant chaque pion sur sa case d'origine désignée. Divisez un jeu de cartes standard en deux jeux distincts : l'un contenant toutes les cartes noires (pique et trèfle) et l'autre avec toutes les cartes rouges (cœur et carreau). Excluez l'utilisation de Jokers. Attribuez le jeu de cartes rouges au joueur rouge et le jeu de cartes noires au joueur noir, en vous assurant que chaque joueur reçoit vingt-six cartes. Mélangez soigneusement chaque deck.

## Jouer au jeu

Les joueurs sont positionnés derrière leurs pions respectifs au début de la partie. Chaque participant pioche trois cartes de son jeu personnel, en s'assurant que les cartes restent cachées à l'adversaire. Le joueur Rouge joue le premier tour. Pour exécuter un mouvement, défaussez une seule carte de votre main, placez-la face visible pour lancer une pile de cartes défaussées, puis effectuez le mouvement correspondant sur le plateau. La nature de votre mouvement est dictée par la carte défaussée. Suite au mouvement du pion, piochez une autre carte de votre deck pour conserver une main de trois cartes et conclure formellement votre tour. Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.

## Se déplace

Le mouvement de vos pions dépend de la carte jouée. Dans le cas du joueur Rouge, les cartes Cœur régissent exclusivement le mouvement des pions Cœur, tandis que les cartes Diamant dictent le mouvement des pions Diamant. De même, pour le joueur Noir, les cartes Pique dirigent exclusivement le mouvement des pions Pique, et les cartes Club déterminent le mouvement des pions Trèfle.

## Cartes 2 à 7

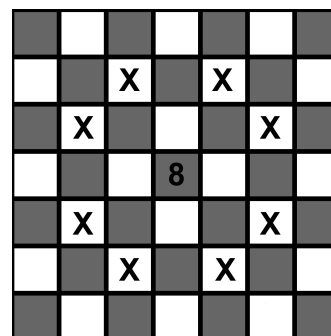
Les cartes numérotées de 2 à 7 facilitent le mouvement de votre pion d'un nombre correspondant de cases dans n'importe quelle direction (avant, arrière, gauche, droite ou diagonale) limitée à une ligne droite. Il est impératif de ne pas traverser ou sauter par-dessus un pion, qu'il appartienne à vous ou à votre adversaire. Le nombre total de cases indiqué sur la carte doit être parcouru pendant le déplacement. Par exemple, jouer un 5 de Cœur permet le mouvement d'un de vos pions Cœur – As, Roi, Dame ou Valet de Cœur – sur 5 cases. Ce mouvement doit respecter un chemin dégagé et les 5 cases entières doivent être complétées.

## Cartes 8, 9 et 10

### Carte 8

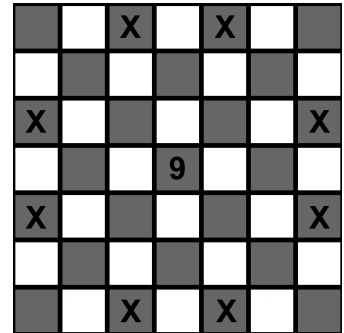
Le mouvement du 8 imite celui du chevalier aux échecs. Il passe de manière transparente de son ancien carré à un nouveau carré, lui permettant de sauter par-dessus d'autres pièces positionnées entre les deux. Visualisez le mouvement du 8 comme un « L », progressant de deux cases horizontalement ou verticalement, suivi d'un virage à angle droit pour une case supplémentaire.

(« 2 puis 1 »). Le 8 atterrit invariablement sur une case de couleur opposée à sa case initiale. Dans l'exemple ci-joint, le 8 indique la position actuelle de votre pion, tandis que les X délimitent les mouvements potentiels autorisés.



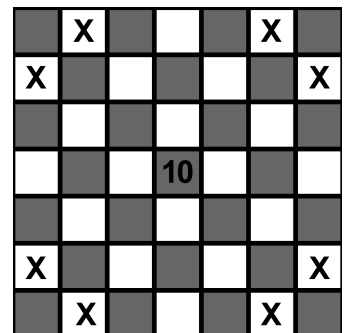
## Carte 9

Le 9 reflète le schéma de mouvement du 8, suivant une séquence de (« 3 puis 1 »). Il saute directement de son ancienne place à sa nouvelle place. Le 9 peut sauter par-dessus d'autres pièces entre ses anciennes et ses nouvelles cases. Le 9 atterrit toujours sur une case de la même couleur que son ancienne case. Dans l'exemple ci-joint, le 9 indique la position actuelle de votre pion, tandis que les X délimitent les mouvements potentiels autorisés.



## Carte 10

Le 10 bouge comme le 8 et le 9 sauf qu'il bouge (« 3 puis 2 »). Il saute directement de son ancienne place à sa nouvelle place. Le 9 peut sauter par-dessus d'autres pièces entre ses anciennes et ses nouvelles cases. Le 10 atterrit toujours sur une case de couleur opposée à son ancienne case. Dans l'exemple ci-joint, le 9 indique la position actuelle de votre pion, tandis que les X délimitent les mouvements potentiels autorisés.



## Cartes faciales

Les cartes à visage possèdent la capacité de déplacer leur pion correspondant d'une case dans n'importe quelle direction, à condition que la case de destination ne soit occupée par aucun de vos autres pions. Il est important de noter que les figures peuvent déplacer exclusivement le pion spécifique associé à la carte jouée. Par exemple, jouer à l'As de Cœur permet de déplacer uniquement le pion As de Cœur, limité à une case dans n'importe quelle direction.

De plus, les figures ont la capacité supplémentaire de libérer un pion capturé. Par exemple, si votre Roi de Cœur a été capturé par votre adversaire et que vous jouez la carte Roi de Cœur, vous pouvez libérer votre pion Roi de Cœur et le remettre dans sa case d'origine. La case d'origine doit être inoccupée par vos propres pions. Si la case d'origine est occupée par le pion de votre adversaire, vous capturez ce pion et placez votre pion dans sa case d'origine.

## Cartes en feu

Pendant votre tour, dans le cas où vous détenez une carte sans mouvement viable sur la configuration actuelle du plateau, vous avez la possibilité de « brûler » cette carte. Pour exécuter cela, défaussez la carte et piochez-en une de remplacement. Cette action conclut votre tour, et il est important de noter qu'il n'est pas permis de déplacer un pion tout en brûlant une carte.

## Capturer des pions

Pour capturer un pion adverse, il est impératif d'atterrir sur la case occupée par ce pion spécifique. Notamment, capturer un pion ne se fait pas en sautant dessus ; il faut plutôt une occupation directe de la case du pion. Par la suite, le pion capturé est déplacé vers sa case capturée désignée dans la zone capturée.

## **Gagner le jeu**

Le jeu offre deux voies pour assurer la victoire. Premièrement, un joueur peut gagner en capturant les deux As de son adversaire. Si le joueur réussit à capturer les deux As adverses et que l'adversaire ne parvient pas à récupérer l'un ou l'autre des As, le joueur qui capture en sort victorieux.

Deuxièmement, la partie peut être gagnée en épuisant toutes les cartes des decks des deux joueurs, concluant ainsi les mouvements possibles sur le plateau. Dans ce scénario, le joueur avec le plus grand nombre de points accumulés sur les pions capturés dans la zone de pions capturés désignée est déclaré vainqueur.

## **Points**

Un As capturé = 40 points

Un roi capturé = 20 points

Une Reine capturée = 10 points

Un Valet capturé = 5 points