

KIRETM

Les années s'écoulent paisiblement dans le village de Kire, capitale du royaume. Pourtant, sous cette apparente tranquillité se trame quelque chose. Le fait que le couple régnant bien-aimé n'ait pas eu de descendance n'arrange rien, car les différentes maisons cherchent à s'attirer les faveurs du clergé et des guildes afin de gagner des positions en vue de la future succession à la couronne. Certains évoquent même des affrontements imminents entre les nobles, dans une dispute qui reste un secret de polichinelle...

Kire s'inspire du jeu de cartes espagnol classique, le mus, mais contrairement à ce dernier, il ne se joue pas en équipes de deux, ce qui permet d'y jouer de deux à cinq joueurs. La partie est remportée par le premier joueur à remporter deux «révoltes». Chaque révolte consiste à atteindre 20 points ou plus.



Préparation

Au début de la partie, chaque joueur choisit une couleur et prend les jetons en bois correspondants: 12 «tonneaux» et un disque; l'autre disque est placé devant lui, de son côté de la table, afin que les autres joueurs connaissent sa couleur. Chaque joueur conserve 5 de ses tonneaux et place les 7 autres dans une réserve commune. Les jetons de score (1 et 5) et les jetons « vainqueurs de la révolte » (marqués d'un «R») sont placés dans une réserve commune. Les quatre tuiles Lieu — village, château, camp et marché — sont placées aléatoirement en rangée au centre de la table.

Le jeu peut se jouer dans le sens horaire ou antihoraire, selon les coutumes locales. Le dernier joueur (le «postre») distribue les cartes et récupère les défausses, tandis que la main joue en premier. Le joueur le plus jeune est le «postre» au début de la partie : il mélange les cartes et en distribue quatre à chaque joueur. Ensuite, lorsque la main passe, le postre passe le paquet au joueur situé à sa droite ou à sa gauche, selon le sens du jeu.



Le jeu se déroule en manches, chacune composée de trois phases:
une première **phase de défausse**, suivie d'une **phase d'enchères**,
puis d'une **phase de résolution** et de décompte des points.



Phase de défausse

La main place son disque sur une tuile et peut ensuite choisir entre passer à la phase d'enchères ou procéder à une défausse.

S'il choisit de défausser, les cartes sont défaussées face cachée, à tour de rôle, en commençant par la main. Celle-ci doit obligatoirement défausser au moins une carte, et jusqu'à quatre, puis piocher autant de cartes qu'elle en a défaussées. Les autres joueurs, dans le sens du jeu, peuvent également défausser ou se déclarer « servis » (ne rien défausser). Après les défausses, la main passe alors au joueur suivant, qui place également son disque sur une tuile et peut choisir de procéder à une défausse (en suivant la procédure décrite) ou de commencer la phase d'enchères, et ainsi de suite.

En d'autres termes, être la main permet de décider s'il y aura des défausses, mais au prix de jouer ensuite en dernier lors de la phase d'enchères.

Si tous les joueurs ont choisi de défausser et que la main revient au joueur qui a commencé la manche, celle-ci passe directement à la phase d'enchères. Pendant les défausses, si la pioche est épuisée, la défausse est remélangée pour former une nouvelle pioche, permettant ainsi aux joueurs qui n'ont pas encore pioché de le faire.

Exemple de phase de défausse.- Supposons que les joueurs soient, dans l'ordre de jeu : Ana (A), Bea (B), Carlos (C) et Daniel (D). (A) place son disque sur le village et annonce une défausse. En tant que main, elle doit défausser au moins une carte. Elle choisit de défausser deux cartes face cachée et d'en piocher deux autres. Ensuite, (B) défausse une carte et en pioche une autre. Puis (C) se déclare « servi », tandis que (D) défausse toutes ses cartes et en pioche quatre.

Une fois le processus terminé, (D), qui était le dernier joueur et qui a distribué les cartes, passe le paquet à (A), qui est maintenant le « postre ». La main passe alors à (B), qui place son disque et décide s'il y aura une nouvelle phase de défausse (en répétant le processus) ou si la partie passe à la phase d'enchères.

Bea, voyant que Carlos est « servi » et bien qu'elle n'ait pas obtenu la carte qu'elle souhaitait, ne veut pas risquer de perdre la main* et, après avoir placé son disque sur le camp, décide de mettre fin à la phase de défausse et de passer à la phase d'enchères.

*Nous verrons qu'être la main est important, car elle remporte ensuite les égalités lors des comparaisons de mains.



Phase d'enchères

Après les défausses, les joueurs enchérissent pour le contrôle de chacune des quatre tuiles Lieu.

La phase se déroule pour chaque tuile dans l'ordre dans lequel elles ont été placées sur la table, en répétant le processus suivant : En commençant par la main, chaque joueur peut, à son tour, passer ou miser avec un ou plusieurs «tonneaux» de sa réserve personnelle, en les plaçant sur la tuile pour l'indiquer.

Le joueur suivant peut également passer ou miser, à condition d'égaliser ou de dépasser la meilleure enchère jusqu'à présent. Les tonneaux sont également placés sur la tuile en jeu. Si un joueur surenchérit, le cycle recommence : les joueurs ayant déjà misé peuvent surenchérit jusqu'à égaliser ou dépasser cette enchère. Ceux qui avaient passé peuvent à nouveau participer, en égalant ou en surenchérissant lorsqu'arrive leur tour, toujours dans l'ordre de parole.

L'enchère pour une tuile se termine lorsque le tour revient au joueur qui a le plus misé. Les autres joueurs auront soit passé, soit égalé l'enchère. On passe alors à la tuile suivante et le processus se répète. Une fois les enchères terminées pour les quatre tuiles, les cartes sont révélées et le gagnant de chaque tuile est désigné.

«**Acheter**» des tonneaux pendant les enchères.- Pendant la phase d'enchères, il est possible d'« acheter » des tonneaux dans la réserve afin d'égaliser une enchère qui a été surenchérie.

Dans ce cas, vous dépensez un point pour chaque tonneau récupéré dans la réserve afin de l'ajouter directement à la tuile. Toutefois, vous restez limité à 12 tonneaux lorsque vous les répartissez entre les différentes enchères.

Notez que, pendant cette phase, vous ne pouvez acheter des tonneaux que pour égaliser une enchère qui vous a été faite: vous ne pouvez pas acheter de tonneaux pour surenchérir, uniquement pour égaliser. Nous verrons plus loin comment récupérer les tonneaux à la fin de la manche.

Exemple de phase d'enchères.- Supposons que les joueurs soient, dans l'ordre de jeu : Ana (A), Bea (B), Carlos (C) et Daniel (D). (A) mise un tonneau sur la tuile, (B) et (C) passent, mais (D) mise deux tonneaux. Le tour revient à (A), qui égale les deux tonneaux de (D). (B) passe, mais (C) décide de revenir dans l'enchère et surenchérit à trois tonneaux. (D) égale l'enchère, mais n'a plus de tonneaux ; il doit donc dépenser un point pour récupérer un tonneau dans la réserve et égaliser les trois tonneaux de (C). Le tour revient ensuite à (A), qui décide de se retirer, tandis que (B) reste hors jeu. L'enchère est donc de trois tonneaux. À la fin de la manche, on verra lequel de (C) ou (D) remportera les points.



Résolution et décompte des points

Après la phase d'enchères, chaque lieu attribue des points au joueur qui possède le plus de tonneaux sur la tuile, de la manière suivante:

- 1 ou 2 points selon la valeur de base indiquée sur le lieu (1 point au marché ou au village, et 2 points au camp ou au château);
- + 1 point pour chaque disque (de n'importe quel joueur) présent sur la tuile
- + 1 point pour chaque tonneau de l'enchère immédiatement inférieure (qui correspond aux tonneaux misés en cas d'égalité de l'enchère).

Si deux enchères ou plus sont à égalité, la meilleure main de cartes remporte les points. Cependant, chaque lieu possède un critère différent pour déterminer quelle main remporte les points. Voici comment:



Au château, la main qui possède la carte de plus haute valeur l'emporte. En cas d'égalité sur la carte de plus haute valeur, les cartes suivantes sont comparées par ordre décroissant de valeur. Si les quatre cartes des deux mains sont identiques, le joueur qui est le premier dans l'ordre de jeu l'emporte.



Au village, c'est exactement l'inverse : la main qui possède la carte de plus faible valeur l'emporte, avec un minimum de 1 (le proscrit, qui a une valeur de 0, ne compte pas). En cas d'égalité sur la carte de plus faible valeur, les cartes suivantes sont comparées par ordre croissant de valeur. De la même manière, l'ordre de jeu départage les joueurs en cas de nouvelle égalité.



Au marché, les combinaisons sont comparées dans l'ordre croissant suivant : paire, double paire, brelan et carré.

Par exemple.- un brelan bat une double paire, quelle que soit sa valeur, tandis qu'un carré bat n'importe quel brelan, et ainsi de suite. La meilleure main possible est un carré de 9 (puisque'il n'existe que deux 10), suivi d'un carré de 8, et ainsi de suite.

Lorsqu'on compare deux doubles paires, la main qui possède la paire de plus haute valeur l'emporte ; en cas d'égalité sur cette paire, seule la paire de plus faible valeur est prise en compte. De plus, les cartes qui ne forment ni paire ni brelan ne comptent pas pour départager les joueurs. Par exemple, en cas d'égalité sur des paires de 6s, le joueur qui est le premier dans l'ordre de jeu l'emporte, quelle que soit la valeur des cartes qui ne forment pas de paire.



Au camp, ce n'est pas la valeur des cartes qui compte, mais leur « force », indiquée par le nombre d'icônes de poing en haut de la carte. La main la plus forte (celle qui possède le plus d'icônes de poing) l'emporte.

En cas d'égalité de force, l'ordre du tour départage également les mains. Cela est particulièrement important au camp, car les égalités y sont les plus fréquentes.

De plus, pour le camp, veuillez noter ce qui suit : certaines cartes possèdent une maison ou un symbole de couleur, indiqué par une icône de bouclier dans le coin supérieur droit de la carte. Ces cartes n'additionnent leurs valeurs de force que si elles appartiennent à la même maison. Il existe quatre maisons : rouge, verte, jaune et bleue, et chacune comprend quatre cartes : le noble (val. 9), le chevalier (7), l'écuyer (5) et le guerrier (3).

Par exemple. - une main composée d'un 9 rouge, d'un 9 bleu, d'un 7 bleu et d'un 8 possède une force de 5 grâce aux poings du noble et du chevalier bleus. Le noble rouge ne compte pas, car c'est la maison qui totalise le plus de force qui est prise en compte, à savoir la maison bleue dans ce cas.

Les cartes qui possèdent des poings gris (les 10 et le 0) ajoutent ces poings à la force de n'importe quelle maison présente dans la main. Quant à la carte Écuyer (5), elle ajoute 2 à la force des autres cartes de sa maison ou 1 à n'importe quelle autre maison.



Fin de la manche

Si, durant la phase de résolution, un joueur atteint ou dépasse 20 points, il remporte immédiatement la révolte (et la partie s'il s'agit de sa deuxième révolte). Dans le cas contraire, après avoir compté les points des quatre tuiles, la manche se termine et les étapes suivantes sont appliquées :

- Tous les tonneaux misés sont remis dans la réserve générale et les disques présents sur les tuiles sont rendus à leurs joueurs.
- Ensuite, dans l'ordre de jeu, chaque joueur récupère 3 de ses tonneaux dans la réserve et peut également en « acheter », à raison de deux tonneaux par point dépensé.

Par exemple. - si un joueur dépense deux points, il récupère 7 tonneaux : les 3 tonneaux de base plus 4 tonneaux supplémentaires.

- Enfin, le joueur qui était la main devient le « postre », récupère et remélange le paquet, distribue 4 cartes à chaque joueur et une nouvelle manche commence.



Fin de la révolte

Lorsqu'un joueur a remporté la révolte mais que la partie n'est pas encore terminée, tous les points et les tonneaux sont remis dans les réserves. Ensuite, chaque joueur, comme au début de la partie, prend 5 tonneaux (en plus de son disque) et, avant de commencer une nouvelle manche, les quatre tuiles Lieu sont réorganisées aléatoirement.

Le vainqueur de la révolte prend un jeton de victoire («R») et commence la manche suivante en tant que «postre».



Description des cartes

Le jeu de Kire se compose de quarante cartes, dont les valeurs vont de 0 à 10. La plupart des valeurs existent en quatre exemplaires, tandis que certaines existent en six exemplaires et deux cartes n'existent qu'en un seul exemplaire chacune. De plus, certaines cartes possèdent des effets spéciaux ou une valeur de force. La répartition des cartes et leurs caractéristiques sont les suivantes:

2 x (10).- Roi et Reine: en plus d'être les cartes de plus haute valeur, ils apportent 1 point de force à n'importe quelle maison.

4 x (9).- Nobles: un dans chacune des quatre maisons. Ils ajoutent 2 points de force à leur maison.

4 x (8|2).- Moines: ils ont une valeur de 8 au château ou au marché, et de 2 au village.

4 x (7).- Chevaliers: un dans chacune des quatre maisons. Ils ajoutent 3 points de force à leur maison.

6 x (6).- Marchands: chaque marchand dans votre main augmente de +1 la valeur de votre carte de plus haute valeur au château.

4 x (5).- Écuyers: un dans chacune des quatre maisons. Ils ajoutent 2 points de force à leur maison ou 1 point de force générique.

6 x (4).- Villageois: à la fin de la manche, vous récupérez un tonneau supplémentaire pour chaque villageois que vous aviez en main.

4 x (3).- Guerriers: un dans chacune des quatre maisons. Ils ajoutent 3 points de force à leur maison.

4 x (1).- Bâtisseurs: ils n'ont pas d'effet spécial, mais leur valeur de 1 les rend très utiles pour gagner des points au village.

1 x (0).- Proscrit: il fournit 2 points de force générique, mais n'a aucune utilité dans les autres lieux, puisque la valeur minimale prise en compte au village est 1.

1 x (*).- Sorcière: elle copie la valeur de n'importe laquelle des trois autres cartes de votre main, à l'exception du 0. Notez que la Sorcière n'est pas un joker au sens habituel du terme, car elle ne peut pas prendre une valeur que vous n'avez pas en main.



Mode éliminatoire

Ce qui suit décrit un mode de jeu plus « compétitif », adapté aux championnats ou aux groupes qui préfèrent jouer ainsi. L'avantage de ce mode est qu'une mauvaise décision d'un joueur a moins d'impact sur la partie que dans le mode standard.

Le jeu reste exactement le même, mais dans ce cas, le joueur qui a le moins de points à la fin de chaque révolte doit quitter la partie.

En d'autres termes, une révolte se termine, comme dans le mode standard, lors de la manche au cours de laquelle un joueur atteint 20 points ou plus. Cependant, contrairement au jeu standard, on ne passe pas immédiatement à la révolte suivante : le décompte des points se poursuit sur les tuiles restantes. Les joueurs qui atteignent également 20 points ou plus sur les tuiles suivantes sont « sauvés » et restent dans la partie. Une fois toutes les tuiles comptabilisées, le joueur qui possède le moins de points est éliminé (ou le dernier dans l'ordre de jeu en cas d'égalité). De cette manière, à la fin de chaque révolte, le nombre de joueurs est réduit d'un, jusqu'à une dernière manche au cours de laquelle seuls deux joueurs s'affrontent si la partie n'est pas déjà terminée.

Exemple de mode éliminatoire. - Supposons que les joueurs soient Ana (A), Bea (B), Carlos (C) et Daniel (D), et qu'ils aient tous 17 points. (A) remporte la première tuile et gagne 3 points, remportant ainsi la révolte. Comme il ne s'agit pas de sa deuxième victoire, la partie se poursuit avec une nouvelle révolte, mais il faut d'abord déterminer qui sera éliminé. Pour cela, on compte les points de la deuxième tuile. Personne n'avait misé sur celle-ci, donc on passe à la troisième, que (B) remporte, mais elle ne gagne que 2 points et reste donc à un point du seuil d'élimination. Enfin, on examine la quatrième tuile, que (C) remporte et qui lui rapporte 5 points, ce qui le sauve également. (B) termine donc avec 19 points et (D) avec 17 points, (D) est éliminé.

Crédits

Conception du jeu : Jaime Iscar Gallego

Illustrations: María Ballesteros

© 2026 CRISCAR EDITIONS

Tous droits réservés

www.criscareditons.com

