

DESTRIER

Duel

RÈGLES DU JEU

OBJECTIF :

S'approcher le plus possible de 23 (ou de la cible active) sans la dépasser. Utilisez les cartes numériques et les cartes Destrier pour battre votre adversaire.

PAQUETS :

- + Paquet Numérique : cartes de 1 à 12
- + Paquet Destrier : 8 cartes tactiques uniques

MISE EN PLACE :

1. Déterminez qui commence : le joueur avec la carte numérique face visible la plus élevée commence.
2. Mélangez les deux paquets.
3. Chaque joueur pioche 2 cartes Destrier.
4. Chaque joueur pioche 1 carte cachée (carte Trou).
5. Chaque joueur pioche 1 carte numérique face visible.

ACTIONS PAR TOUR (CHOISIR UNE SEULE ACTION PAR TOUR) :

- + Piocher une carte numérique (MAXIMUM de 5 cartes au total)
- + Jouer 1 carte Destrier
- + Rester pour verrouiller sa main

Vous ne pouvez pas piocher et jouer une carte Destrier dans le même tour.

LORSQU'UN JOUEUR RESTE :

1. L'adversaire obtient un dernier tour : il peut piocher, rester ou jouer une carte Destrier.
2. S'il pioche ou reste, la partie se termine.
3. S'il joue une carte Destrier, le joueur qui est resté peut répondre avec un seul coup (piocher ou jouer une carte Destrier). Ensuite, la partie se termine.

VICTOIRE :

- + Révélez les cartes Trou.
- + Le joueur le plus proche de la cible sans la dépasser remporte la partie.

VICTOIRE INSTANTANÉE :

Si un joueur possède un "11" et un "12" entre sa carte Trou et sa carte face visible, il gagne immédiatement.

ÉGALITÉ (PUSH) :

Un "push" se produit lorsque les deux joueurs sont à égalité, entraînant ni victoire ni défaite pour ce tour.

NOTE POUR LES JEUX ORIGINAUX :

Dans l'édition originale du jeu Destrier Duel, les cartes Destrier utilisaient d'anciens noms. Les effets restent inchangés. Pour vous aider à suivre les règles actuelles en utilisant les cartes de référence originales, voici les nouveaux noms :

+3 → PLUS 3

-3 → MOINS 3

RETURN → ENFOUR

GO FOR 21 / 25 / 27 → DÉCLARER

CANCEL → REFUSER

EFFETS DES CARTES DESTRIER :

- + "PLUS 3" : Ajoutez 3 au total actuel d'une main
- + "MOINS 3" : Soustrayez 3 du total actuel d'une main
- + "ÉCHANGER" : Échangez la dernière carte numérique face visible entre vous et votre adversaire
- + "ENFOUR" : Envoyez la dernière carte numérique face visible de n'importe quelle main au bas du paquet Numérique
- + "REFUSER" : Bloquez une carte Destrier (même tour uniquement)
- + "DÉCLARER 21 / 25 / 27" : Changez la cible de victoire (s'applique aux deux joueurs)

Les cartes Destrier peuvent être jouées sur n'importe quelle main – la vôtre ou celle de votre adversaire – selon l'effet.

Une seule carte Destrier peut être jouée par tour.

Une seule carte « DÉCLARER » peut être active à la fois. Si une autre carte « DÉCLARER » est jouée, elle remplace la précédente.

« REFUSER » ramène la cible actuelle à 23, sauf si une autre carte « DÉCLARER » était déjà active auparavant.

Exemple 1 :

Vous jouez « DÉCLARER 27 ».

L'adversaire joue « DÉCLARER 21 ».

Vous jouez « REFUSER ».

La cible redevient 27 (la précédente carte « DÉCLARER » reste active).

Exemple 2 :

Vous jouez « DÉCLARER 27 ».

L'adversaire joue « REFUSER ».

Aucune autre carte « DÉCLARER » n'était active : la cible revient donc à 23.

LA PARTIE SE TERMINE LORSQUE :

- + Les deux joueurs ont joué leur tour après un « Rester »
- + Les deux joueurs choisissent de « Rester »
- + Une Victoire Instantanée est déclenchée

Dépasser la cible (bust) ne met pas fin à la partie immédiatement.

Vous êtes le seul à savoir que vous avez dépassé la cible, donc vous pouvez encore bluffer et espérer que votre adversaire fasse une erreur.

Les joueurs ne peuvent pas piocher plus de 5 cartes au total (y compris la carte Trou et la carte face visible), mais ils peuvent continuer à jouer des cartes Destrier s'ils en possèdent encore.



DESTRIER

Duel

RULES

OBJECTIVE:

Get as close as possible to 23 (or active target) without going over. Use number cards and Destrier cards to outplay your opponent.

DECKS:

- ✦ Number Deck: 1-12
- ✦ Destrier Deck: 8 unique tactical cards

SETUP:

1. Determine who starts: The player with the highest face-up number card goes first.
2. Shuffle both decks.
3. Each player hits 2 Destrier cards.
4. Each player hits 1 hidden Hole card.
5. Each player hits 1 face-up number card.

TURN ACTIONS (CHOOSE ONE PER TURN):

- ✦ Hit a number card (MAXIMUM of 5 total cards)
- ✦ Play 1 Destrier card
- ✦ Stand to lock hand

You can't hit and play a Destrier in the same turn.

WHEN ONE PLAYER STANDS:

1. Opponent gets a final turn: hit, stand or play a Destrier.
2. If they hit or stand the game ends.
3. If they play a Destrier, the standing player may respond with one move (hit or play a Destrier). Then the game ends.

WINNING:

- ✦ Reveal Hole cards
- ✦ Closest to the target without going over wins

INSTANT WIN:

If a player has "11" and "12" between Hole card and face-up card, they win immediately.

PUSH:

A "push" occurs when both players tie, resulting in neither a win nor a loss for the round.

NOTE FOR ORIGINAL DECKS:

In the original edition of the Destrier Duel deck, Destrier cards used earlier names. The effects remain the same. To help you follow the current ruleset while using the original reference cards, here are the updated names:

+3 → PLUS 3
-3 → MINUS 3
RETURN → BURY
GO FOR 21 / 25 / 27 → DECLARE
CANCEL → DENY

DESTRIER CARD EFFECTS:

- ✦ "PLUS 3": Add 3 from a hand's current total
- ✦ "MINUS 3": Subtract 3 from a hand's current total
- ✦ "EXCHANGE": Exchange the last face-up number cards between you and your opponent
- ✦ "BURY": Send the last face-up number card of any hand to the bottom of the Number Deck
- ✦ "DENY": Block a Destrier (same turn only)
- ✦ "DECLARE 21 / 25 / 27": Change the victory target (affects both players)

Destrier cards can be played on either hand, your own or your opponent's, depending on the effect.

Only one Destrier card may be played per turn.

Only one "DECLARE" card may be active at a time. If another "DECLARE" card is played, it replaces the previous one.

"DENY" reverts the current Target Value back to 23, unless another "DECLARE" card was already in play previously.

Example 1:

You play "DECLARE 27". Opponent plays "DECLARE 21". You play "DENY". The target reverts to 27 (the previous "DECLARE" still active).

Example 2:

You play "DECLARE 27". Opponent plays "DENY". No other "DECLARE" is active, so the target returns to 23.

GAME ENDS WHEN:

- ✦ Both players have used their turn after a Stand
- ✦ Both players Stand
- ✦ Instant Win is triggered

Busting doesn't end the game right away. Only you know you're over the target, so you can still bluff and hope your opponent makes a mistake.

Players may not draw more than 5 cards total (including Hole and face-up), but they may continue to play Destrier cards if they have any left.

