



Le mode duel se joue à deux joueurs en 1 contre 1

## MISE EN PLACE DU JEU

Mélangez les cartes puis créez 7 colonnes de cartes devant chaque joueur selon les modalités suivantes (voir exemple ci-contre) :

- 1<sup>re</sup> colonne composée d'une seule carte face visible
- 2<sup>e</sup> colonne composée d'une carte face cachée et d'une carte face visible
- 3<sup>e</sup> colonne composée de 2 cartes face cachée et d'une carte face visible
- 4<sup>e</sup> colonne composée de 3 cartes face cachée et d'une carte face visible
- 5<sup>e</sup> colonne composée de 4 cartes face cachée et d'une carte face visible
- 6<sup>e</sup> colonne composée de 5 cartes face cachée et d'une carte face visible
- 7<sup>e</sup> colonne composée de 6 cartes face cachée et d'une carte face visible

Le reste des cartes constitue la pioche qui sera placée entre les deux joueurs. Au-dessus des 7 colonnes de chaque joueur se trouve leur zone «sacrée», qui est vide pour l'instant. Ces zones sont formées de 4 piles sacrées (une pour chaque symbole de carte) qui appartiennent exclusivement à un seul joueur et ne peuvent être modifiées par l'autre.

*Les règles de jeu*

# TRIBAL «MODE DUEL» (2/4) POUR TOUS 72 | 10+ | 2

## BUT DU JEU

Le but du Tribal est de compléter le plus vite possible les 4 piles sacrées de votre zone sacrée, chaque pile comprenant les cartes d'un même symbole classées dans l'ordre croissant. Vos 4 piles doivent impérativement commencer par la carte 1 et se terminer par la carte 9 du même symbole.

## Cependant, il existe une autre façon de gagner !

Il est possible de remporter la partie si vous arrivez à vider complètement votre zone de jeu, soit parce que vous avez utilisé toutes vos cartes pour compléter vos piles sacrées soit parce que vous avez gentiment donné toutes vos colonnes de cartes à votre adversaire. Notez qu'il est possible de gagner de cette manière uniquement si vous avez commencé toutes vos piles sacrées (au moins la carte 1 de chaque symbole) dans votre zone sacrée.

## DÉPLACEMENT DES CARTES

Afin de trouver les cartes dont vous avez besoin pour compléter vos piles sacrées, vous allez devoir déplacer les cartes à votre disposition pour réaliser des colonnes décroissantes avec alternance de couleur. Par exemple, un 3 bleu ne peut être suivi que par un 2 orange (se référer aux exemples). Si c'est à votre tour de jouer et que vous tombez sur une carte dont vous avez besoin pour compléter une de vos piles sacrées, vous pouvez la placer au-dessus de la pile du symbole correspondant dans votre zone sacrée et continuer à jouer.

Si vous avez réussi à déplacer la carte visible placée au-dessus d'une de vos colonnes (il y en a 7 dans chaque zone de jeu) vous pouvez alors retourner la première carte cachée et la déplacer comme vous le souhaitez si c'est possible.

Lorsqu'une colonne est vide, vous pouvez y placer uniquement une carte 9 pour débiter une nouvelle colonne ou bien un groupe de cartes commençant par un 9.

Notez que durant la partie vous pouvez interagir avec votre jeu mais aussi celui de votre adversaire alors gardez en tête les cartes que vous recherchez mais aussi celles que recherche votre adversaire pour pouvoir le bloquer le cas échéant. (voir les actions possibles lors d'un tour de jeu plus loin).

*Les règles de jeu*



**DUCALE**  
le jeu français

# TRIBAL «MODE DUEL» (3/4) POUR TOUS 72 | 10+ | 2

## ZONE SACRÉE DU JOUEUR 1



## ZONE SACRÉE DU JOUEUR 2

**Exemple d'une partie déjà avancée (voir exemple ci-contre)**  
Ici le joueur 1 recherche encore 3 carte «1» pour commencer ses piles sacrées, il recherche aussi une carte 2 du symbole « Djembé »  
Le joueur 2 quant à lui a déjà bien avancé sa pile « Lézard » et recherche un 8 du même symbole. Il a aussi bientôt terminé sa pile « Djembé », il recherche un 9 du même symbole.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

### Phase de nettoyage

Une fois que la préparation est terminée, les joueurs peuvent commencer la phase de nettoyage. Durant cette phase, les joueurs peuvent déplacer et regrouper, s'ils le peuvent, leurs cartes ou leurs colonnes de cartes uniquement dans leur zone de jeu. Pour l'instant, il est interdit d'interagir avec le jeu de l'adversaire. Pour déplacer vos cartes, suivez les règles de déplacement expliquées précédemment.

### Début de la partie et actions possibles durant un tour de jeu

Lorsque plus aucun mouvement n'est possible dans les colonnes de chaque joueur, la partie peut alors commencer. Lorsque tous les joueurs ont terminé leur phase de nettoyage, celui qui a le moins pu interagir avec sa zone de jeu commence la partie. Si vous n'arrivez pas à déterminer qui a eu le moins de chance au tirage des cartes, le joueur le plus jeune commence.

*Les règles de jeu*



**Durant son tour, un joueur peut réaliser les actions suivantes :**

**Actions limitées, une seule fois par tour, au choix :**

- Piocher une seule carte dans la pioche (une carte défaussée ou une nouvelle carte). Si une carte piochée ne peut pas être posée ni dans votre zone de jeu ni dans celle de l'adversaire, posez là à côté de la pioche pour former la défausse. Toutes les cartes de la défausse sont accessibles à tout moment (vous n'êtes pas obligé de prendre la dernière carte défaussée).
- Voler une seule carte accessible (dernière carte d'une colonne) chez l'adversaire.

Il est interdit de piocher une carte dans la pioche et de voler une carte chez l'adversaire au cours du même tour. Il est aussi interdit de voler une carte qui vient d'être volée par l'adversaire, sinon la partie n'avance pas...

**Actions illimitées :**

- Déplacer vos cartes ou celles de l'adversaire afin de rechercher les cartes dont vous avez besoin pour compléter vos piles sacrées (en respectant les règles de décroissance et d'alternance des couleurs).
- Déposer chez l'adversaire une ou plusieurs cartes de votre zone de jeu qui se suivent (il peut s'agir d'une seule carte, de plusieurs cartes formant une partie de colonne ou d'une colonne complète).

Les associations et déplacements de cartes dans votre zone de jeu et celle de votre adversaire sont illimités durant votre tour. Il est seulement interdit de déplacer plus d'une seule carte (cf «vol de

carte») de la zone de votre adversaire vers la vôtre). Cependant, si votre adversaire vous a donné une colonne entière au tour précédent, vous ne pouvez pas lui rendre directement une fois que c'est à votre tour de jouer. Il faut au moins attendre un tour avant de lui rendre.

À la fin de son tour, le joueur annonce qu'il a terminé, ensuite il n'a plus le droit de toucher à son jeu jusqu'à son prochain tour. S'il n'a pas vu des regroupements de cartes possibles, tant pis pour lui, son adversaire s'en chargera...

**FIN DE PARTIE**

Le premier joueur à compléter ses 4 piles sacrées ou à vider ses 7 colonnes (à condition d'avoir au moins les 4 cartes 1 posées dans sa zone sacrée) gagne la partie.

**Précisions :**

- Déposer tout ou partie d'une de vos colonnes chez votre adversaire peut s'avérer utile, cela peut permettre de libérer un emplacement de colonne pour en commencer une nouvelle ou bien d'avoir accès à une carte face cachée.
- Si un joueur se retrouve avec deux cartes 1 portant le même symbole, il ne peut en utiliser qu'une seule dans sa zone sacrée. La seconde carte 1 va soit à la défausse (si piochée) soit elle reste dans la zone de jeu de ce dernier jusqu'à ce que l'adversaire la récupère.

*Les règles de jeu*



# TRIBAL «MODE RIXE» (1/2)

POUR TOUS  72 |  10+ |  2 à 4

## BUT DU JEU

Dans ce mode de jeu, une partie de Tribal se dispute en 5 manches. Pour gagner une manche, il faut être le premier à vider sa main tout en ayant si possible ramassé un maximum de colonnes complètes.

Être le premier à vider sa main durant une manche rapporte 3 points. Compléter une colonne (suite alternée de 9 à 1) rapporte 1 point. Pour gagner la partie, il faut avoir le plus de points à la fin des 5 manches

## PRÉPARATION DU JEU

Mélangez les cartes de jeu et distribuez-en 7 à chaque joueur. Ensuite placez le nombre de cartes indiqué ci-dessous devant chacun d'entre eux.

2 joueurs	4 cartes face visible
3 joueurs	3 cartes face visible
4 joueurs	2 cartes face visible

Les cartes qui sont posées face visible servent à initier des colonnes de suites alternées. Enfin, le reste des cartes constitue la pioche.

## PHASE DE NETTOYAGE

Une fois la mise en place terminée, les joueurs peuvent commencer la phase de nettoyage. Chaque joueur peut alors utiliser les cartes

qu'il a en main pour interagir avec sa zone de jeu uniquement (les cartes posées devant lui). Avec les cartes à leur disposition, les joueurs vont tenter de créer des colonnes.

**Rappel :** Une suite est une colonne décroissante qui alterne les couleurs orange et bleue. Par exemple, un 4 orange ne peut être suivi que par un 3 bleu puis par un 2 orange etc.

Il est possible de déplacer une carte ou un ensemble de cartes d'une colonne à une autre en conservant un ordre de succession décroissant, avec alternance de couleurs.

Lorsqu'une colonne est vide, vous pouvez y placer uniquement un 9 ou un groupe de cartes commençant par un 9 pour débiter une nouvelle colonne.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lorsque tous les joueurs ont terminés leur phase de nettoyage, celui qui a le moins pu interagir avec sa zone de jeu commence la partie. Si vous n'arrivez pas à déterminer qui a eu le moins de chance au tirage des cartes, le joueur le plus jeune commence.

À partir de ce moment, les joueurs peuvent manipuler toutes les cartes posées sur la table pour créer de nouvelles suites et ne sont plus contraints de poser leurs cartes uniquement dans leur zone de jeu.

*Les règles de jeu*



**DUCALE**  
le jeu français



Lorsque c'est à son tour de jouer, un joueur peut réaliser les actions suivantes de façon illimitée :

- Jouer les cartes de sa main en les plaçant sur des colonnes dans n'importe quelle zone de jeu afin de composer des suites.
- Prendre une colonne (ou une partie de colonne) pour la placer sur une autre dans l'objectif de la continuer ou de la compléter.
- Poser un 9 sur un emplacement de colonne libre afin de commencer une nouvelle colonne
- Ramasser une colonne complète (à savoir qui va du 9 au 1 avec une alternance de couleur), elle est alors sortie du jeu et empilée à proximité du joueur qui l'a ramassée.
- Au début de son tour, si un joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte. S'il peut poser la carte qu'il vient de piocher, il la joue et continue de jouer tant qu'il le peut.

Lorsqu'un joueur ne peut plus rien faire, il indique qu'il a fini son tour et c'est au joueur suivant de jouer. Quand un joueur vide sa main, la manche est terminée et il faut compter les points.

### Rappel :

Être le premier à vider sa main durant une manche rapporte 3 points. Compléter une colonne (suite alternée de 9 à 1) rapporte 1 point.

### FIN DU JEU

Le jeu se joue en 5 manches. Le gagnant est celui qui a comptabilisé le plus de points lors de ces 5 manches.

### Précisions :

Si jamais un tour complet se déroule sans que personne ne puisse poser de carte, vous pouvez prendre une carte dans la pioche et créer une nouvelle colonne devant n'importe lequel des joueurs (même si la carte piochée n'est pas un 9). Cela permet à la partie de ne pas trop s'éterniser lorsqu'il n'y a plus beaucoup de colonnes disponibles sur la table. Ensuite, la partie reprend son cours normalement.

*Les règles de jeu*



**DUCALE**  
le jeu français