

# de Cape & d'Épée

## Le guide Stratégique



### Conseils et astuces pour De Cape et D'Épée

#### I. Pourquoi un guide stratégique ?

De Cape et d'Épée est un jeu d'aventures de Lutz Stepponat offrant des parties palpitantes conjuguant bluff, coups bas, retournements de situation et désir de revanche. Basée sur des mécanismes simples, une partie de De Cape et d'Épée comblera aussi bien les débutants que les joueurs expérimentés. Chaque joueur dispose de 25 cartes *Personnages* avec des pouvoirs spéciaux qui permettent aux joueurs de s'affronter pour étendre leur influence. Afin de pouvoir jouer au mieux tous ces personnages, nous avons eu l'idée de réaliser ce petit guide. Vous y trouverez des conseils pour améliorer votre jeu, mais aussi une revue en détail des combinaisons qui peuvent être réalisées en cours de partie. Ce guide ne prétend pas apporter des solutions à tous les pièges que vous tendront vos adversaires, mais vous permettra, on l'espère, de prendre encore plus de plaisir avec ce jeu.

#### II. Avant de commencer, quelques points de règles importants :

Lisez attentivement les règles de jeu. Si vous n'avez encore jamais joué à De Cape et d'Épée, vous pouvez faire une partie de découverte seul(e) accompagné(e) par le livret des règles. N'hésitez pas à consulter ce guide.

Vous devez bien garder à l'esprit qu'une manche se termine lorsque tous les objectifs sont réalisés, il est donc tout à fait possible de placer des cartes sur les colonnes d'objectifs réalisés.

Votre stratégie pourra être de prolonger une partie ou au contraire de l'écourter.

Souvenez vous qu'une fois la fin de manche déclenchée, les cartes encore cachées sont ensuite retournées et leur valeur est prise en compte dans l'attribution des objectifs, mais non leur capacité spéciale.

Ne savourez pas votre victoire trop tôt, une carte cachée pourrait bien vous être fatale !



# de Cape & d'Épée

## Le guide Stratégique

Attention à l'ordre des effets des 5 premières cartes spéciales pour la fin de manche.

Utilisez l'aide de jeu au besoin (Téléchargeable sur le site de Filosofia [HYPER-LINK "http://www.filosofiagames.com/dcdp/Guide-DCDE.pdf"](http://www.filosofiagames.com/dcdp/Guide-DCDE.pdf)).

Comme il y a 2 décomptes possibles, il est parfois plus intéressant de remporter un objectif de plus faible valeur pour chaque domaine que de remporter des cartes de forte valeur de domaines identiques.

N'oubliez pas que lors d'un décompte spécial chaque carte supplémentaire fait perdre un point.

### III. Conseils pour jouer à De Cape et d'Épée

Dans De Cape et d'Épée, vous disposez d'un deck de cartes devant vous et de 3 cartes dans votre main. Vous devez placer une carte parmi ces 3 cartes. Chaque carte étant unique, jouez judicieusement vos cartes. Par exemple, demandez vous si cela est vraiment intéressant de jouer votre *Roi* en fonction des points à gagner. Le choix des cartes est important, mais les connaître l'est tout autant. Référez-vous à la section IV pour le détail de chacune d'elle.

Choisir une carte parmi une main restreinte de cartes peut paraître inconfortable. Même si le choix parmi 3 cartes peut vous paraître limité, il faut comprendre qu'il s'élargit au cours de la partie. En effet, plus vous avancez dans la partie, plus il est facile de réaliser une **combinaison** du fait de la présence d'autres cartes dans les différentes colonnes. Il ne vous est pas nécessaire d'avoir auparavant en main les cartes pour former une combinaison, mais si vous avez en main les bonnes cartes, c'est mieux...

Même si ce guide présente plusieurs combinaisons de cartes intéressantes, il ne faut pas uniquement focaliser votre attention sur celles-ci. Une partie peut très bien se gagner sans réussir à aligner une combinaison. En fonction des situations de jeu, des cartes que vous avez en main, des objectifs disputés par les autres joueurs, il vous sera tout à fait possible de l'emporter.

Et pourtant, pensez-y, quoi de plus beau que de réunir *Roméo* et *Juliette*? Quand tous les éléments sont réunis ne vous privez pas de belles combinaisons, tout est ici question d'**opportunité**! La plupart du temps, une partie pourra même se terminer avant que toutes les cartes de chacun n'aient été utilisées. À vous de profiter de vos bonnes cartes pour accélérer la fin de partie. Ainsi, les autres joueurs n'auront peut-être pas pu profiter de leurs meilleures cartes.

# de Cape & d'Épée

## Le guide Stratégique

Ne vous dispersez pas dans toutes les colonnes, il est plus facile de courir un lièvre à la fois. Il vaut mieux s'assurer l'obtention d'un objectif à toutes les manches plutôt que de courir plusieurs objectifs et tout perdre. Choisissez bien votre colonne en fonction de l'objectif, et faites attention au fur et à mesure des manches aux objectifs collectés par vos adversaires (Rappel : les objectifs sont conservés face cachée par les joueurs une fois gagnés). Ne sous-estimez jamais l'action du Traître.

De Cape et d'Épée est un jeu où il faut **adapter** votre jeu à la situation, ce qui peut paraître parfois difficile, mais c'est ce qui en fait l'intérêt. Réagissez en conséquence lorsque vous êtes attaqué, ou au contraire, profitez de l'erreur d'un adversaire pour le lui faire regretter. Protégez vos cartes importantes (par exemple avec les 3 *Mousquetaires*), provoquez des duels avec les autres joueurs en posant une *Sorcière* ou un *Magicien*. Observez les autres joueurs, et tentez de vous souvenir des cartes importantes qu'ils ont jouées, cela pourra vous aider à découvrir leurs intentions. La combinaison de *Roméo* et *Juliette* est elle possible ? Où est *l'Explorateur* ? Qui a joué son *Assassin* ? Etc...

N'ayez pas peur de **bluffer**, en faisant croire par exemple que vous vous battez pour une colonne ayant un objectif de forte valeur alors qu'il vous faut récupérer un objectif d'un symbole différent. Le *Traître* peut alors intervenir...L'utilisation de cartes comme la Cape d'Invisibilité est une formidable illustration du bluff. Si le bluff est l'essence même de ce jeu, le mécanisme du retournement des cartes en est le cœur. Mais cela peut également se retourner contre vous. C'est pourquoi, parfois, la meilleure solution sera pour vous de placer une carte en dessous d'une des vôtres. Soit pour terminer un objectif avec la carte *Tempête*, soit pour vous protéger d'un *Assassin* dont vous craignez la présence dans les parages. Votre instinct vous donnera t'il raison ? Bien souvent, la prise de risques est payante !

De Cape et d'Épée présente une part de **hasard** dans la répartition des cartes et des objectifs. Réaliser des combinaisons n'est pas toujours aisé, surtout si la chance ne semble pas bien faire les choses. Cependant, comme chacun a les mêmes cartes, les chances de victoire sont équilibrées et généralement une "mauvaise" main de cartes en début de partie augure d'une bonne main de cartes par la suite.

Et si malgré tous nos conseils et tous vos efforts la victoire ne vous souriait pas, nul doute que vos adversaires vous accorderont votre revanche !



# de Cape & d'Épée

## Le guide Stratégique

### IV. Les cartes en détail

#### Les cartes sans capacité spéciale



#### *Le Roi*

C'est la carte *en théorie* la plus puissante du jeu. C'est une cible idéale pour l'*Assassin*, le *Mendiant*, le *Magicien*, et dans une moindre mesure le *Dragon*. Pour le protéger, vous pouvez par exemple le dissimuler sous une *Cape d'Invisibilité* ou mieux, lui adjoindre une carte *5 Mousquetaires*. Faites également attention au *Mendiant* qui est vraiment puissant contre le *Roi*. Malgré toutes ces précautions, l'*Assassin* peut encore agir : la meilleure place du *Roi* est sous une de vos propres cartes. Réfléchissez bien lorsque vous jouez cette carte, et tentez de mesurer la prise de risque en fonction de l'enjeu. Il serait dommage de vous priver de la forte valeur de votre *Roi* lors du décompte de la colonne.



#### *La Reine*

Quoiqu'un peu moins forte que le *Roi*, la *Reine* est en tout point similaire au *Roi* : elle craint l'*Assassin*, le *Mendiant*, le *Magicien*, et le *Dragon*. La *Reine* est une carte très puissante à condition de bien la placer (elle est battue par un *Roi* adverse...).



#### *Juliette*

3ème plus forte carte en théorie, *Juliette* peut devenir redoutable combinée avec "son" *Roméo*. Elle craint l'*Assassin*, le *Magicien*, le *Dragon*, le *Mendiant*, et perd face à une *Reine* ou un *Roi* adverse. Indirectement, *Juliette* craint également la *Sorcière* qui élimine *Roméo* pour votre plus grand malheur. Réaliser la combinaison *Juliette* + *Roméo* est très difficile, car cette combinaison est particulièrement vulnérable. Réussir cette combinaison est un véritable challenge, mais ce que l'amour peut faire, l'amour ose le tenter !



# de Cape & d'Épée

## Le guide Stratégique

*Alchimiste, Maître d'Armes, Seigneur, Marchand, Cardinal, Troubadour*



En fonction de leur emplacement, ces cartes sont éliminées soit par le *Magicien*, soit par la *Sorcière*. La carte 3 *Mousquetaires* est très utile pour protéger ces cartes, mais elle a peut être mieux à faire...

Jouer le *Traître* peut être intéressant car il peut modifier un positionnement de ces cartes favorablement ou défavorablement (en fonction du *Magicien*

ou de la *Sorcière*, ou d'un *Objectif*, etc...). Une bonne tactique est de placer cette carte en bas d'une colonne, mais attention de ne pas trop tarder, sous peine de voir l'objectif de la colonne réalisé.

### Les cartes avec capacité spéciale immédiate



#### *L'Explorateur*

*L'Explorateur* est la 4ème plus puissante carte. *L'Explorateur* craint le *Magicien* et le *Mendiant*, et est battu théoriquement par le *Roi*, la *Reine* et *Juliette*. Obtenir un objectif avec cette carte n'est pas chose facile, car elle est mobile. La placer sous une *Cape d'Invisibilité* vous permet de la bloquer dans une colonne et de bénéficier de sa valeur, sauf en présence d'un *Magicien*. Une autre astuce est de le jouer en bas de

colonne (l'idéal étant même de provoquer la fin de la manche) mais si une carte est posée dessous, rien ne va plus... C'est certain, *L'Explorateur* ajoute un brin de folie au jeu, surtout lorsque 2 *Explorateurs* vont et viennent au gré des colonnes.



#### *L'Assassin*

*L'Assassin* est LA carte que chaque joueur craint. Non seulement *L'Assassin* élimine la carte qui est directement située en dessous (si révélée), mais il ne craint ni le *Magicien*, ni la *Sorcière*, ni les 3 *Mousquetaires*. Malin, il peut se glisser dans une colonne où *Magicien* et *Sorcière* sont présents. Il est alors imbattable. Véritable roublard, le *Magicien* permet parfois de départager deux joueurs d'un demi point.

Cependant, *L'Assassin* craint le *Mendiant* et le *Petit Géant*, mais peut être protégé par la *Sorcière*. Joué avec le *Magicien*, les cartes qui lui sont supérieures ne le bat-

# de Cape & d'Épée

## Le guide Stratégique

tent qu'avec les 3 *Mousquetaires*. A bien y réfléchir, l'*Assassin* fait beaucoup plus qu'une seule victime...



### La Tempête

La *Tempête* est une carte très tactique. Bien jouée, elle permet de réaliser un objectif. Comme elle craint la *Sorcière*, il vaut mieux éviter de jouer cette carte dans une colonne si l'on est pas sur de la présence de *Sorcières* (l'objectif serait réalisé mais le gain ne serait pas forcément assuré qu'y a t'il sous la carte retournée ?). Attention au *Traître* qui peut déplacer l'objectif de la colonne, cela peut vous coûter des points (en fonction des valeur et/ou symbole de l'objectif). Pour éviter toute surprise concernant la valeur de la carte située sous la *Tempête*, l'idéal est de la dévoiler vous-même. Pourquoi pas avec l'explorateur ?. Souvent, la carte *Tempête* sera utilisée afin de hâter l'obtention de l'objectif, par exemple avec votre *Roi*. Redoutable !



### Le Traître

Bien que le *Traître* ne soit pas à première vue une carte puissante, étant de valeur moyenne, craignant le *Magicien* et permettant d'échanger l'objectif de 2 colonnes, le *Traître* n'en est pas moins inutile. Si en début de partie l'attribution d'objectif est importante, c'est encore plus vrai en fin de partie pour le joueur qui veut acquérir un objectif dans chaque domaine. Ainsi utilisé, il peut même déclencher la fin d'une manche. Le *Traître* peut vous sortir d'une impasse, pensez y !



### La cape d'Invisibilité

La *Cape d'Invisibilité* permet de cacher une carte. Si avec elle l'effet de surprise est maintenu jusqu'au décompte, la carte cachée en dessous n'est toutefois pas protégée. Ainsi, cette carte peut être éliminée par la *Sorcière* ou le *Magicien*, ainsi il faut être prudent lorsqu'on utilise cette carte. Bluffer peut se révéler particulièrement intéressant avec cette carte. Elle peut inciter vos adversaires à éviter la colonne craignant une embuscade de votre part. Avoir la *cape d'Invisibilité* en main peut être pénalisant, car ne pas la jouer oblige à choisir parmi 2 cartes. En outre cela suppose d'avoir une carte intéressante à placer. Cependant, il n'y a aucune obligation de placer une carte dessous, mais c'est un peu dommage de se priver d'un tel plaisir !

# de Cape & d'Épée

## Le guide Stratégique

### Les cartes avec capacité spéciale en fin de manche



#### Les 3 Mousquetaires

Première carte spéciale à être jouée en fin de manche, cette carte est très précieuse. Vous pourrez par exemple l'utiliser lorsque vous avez placé un Roi, une Reine, etc..., ou lorsqu'un de vos adversaires place un Mendiant. Attention toutefois, cette carte ne vous garantit pas l'obtention de la victoire (elle écarte les pouvoirs spéciaux, mais n'élimine pas les cartes), il faudra encore avoir le plus grand total dans la colonne. De plus, vous veillerez à ne pas gaspiller votre carte 3 Mousquetaires pour l'attribution d'un objectif qui ne mérite pas ce sacrifice. N'oubliez pas que vous n'en avez qu'une.



#### Le Magicien

En activant le *Magicien* (ce qui sous entend que les 3 *Mousquetaires* ne sont pas présents dans la colonne), les combinaisons *Roméo/Juliette* et *Ecuyer/Prince* sont avortées. Le *Magicien* craint les autres *Magiciens* qui le neutralisent, la *Sorcière* qui l'élimine, ou encore le *Petit Géant* qui peut le battre avec au moins 3 cartes dans la colonne, ou encore le *Mendiant*. Si une carte 3 *Mousquetaires* a été jouée, le *Magicien*, avec sa valeur moyenne, participe au combat pour l'attribution de l'objectif de manière honorable. Comme le *Magicien* élimine les cartes de fortes valeur, cette carte est plutôt à jouer pour l'obtention d'un objectif fort dans une colonne avec de nombreuses cartes fortes. Attention à l'*Assassin* qui le bat ou pire, l'élimine. Cette peut être placée sous une *Cape d'Invisibilité*.



#### La Sorcière

La *Sorcière* est la carte de plus faible valeur. Bien que cela puisse sembler un handicap, lorsque son pouvoir spécial est activé, la *Sorcière* élimine les cartes de faible valeur. Jouer la *Sorcière* est une excellente riposte au *Mendiant*, surtout si vous la combinez avec votre *Assassin*. La *Sorcière* n'apprécie pas la présence de ses semblables, et lorsque l'une d'elle est présente, elle abandonne votre quête, perdant sa capacité spéciale mais pas sa valeur. La *Sorcière* élimine le *Petit Géant* mais pas l'*Ermite*. N'oubliez pas qu'elle peut être placée sous une *Cape d'Invisibilité*.

# de Cape & d'Épée

## Le guide Stratégique



### Le Prince et l'Écuyer

Le *Prince* est une carte de forte valeur et craint donc le *Magicien*, le *Mendiant*, l'*Assassin*, l'*Ermite*, etc... Combiné avec l'*Écuyer*, ils remportent immédiatement l'objectif de la colonne. La plupart du temps cependant, vous jouerez le *Prince* pour sa valeur mais rien ne vous empêche de tenter la combinaison, qui, au même titre que *Roméo* et *Juliette*, est assez difficile à accomplir. De même, bien souvent, l'*Écuyer* ne sera utilisé par les joueurs que pour sa faible valeur, mais les joueurs audacieux tenteront la combinaison avec le *Prince*. Seul, l'*Écuyer* devient irrésistible face à un *Mendiant*. Dans ce jeu, on ne fait pas de cadeau à l'ennemi...



### L'Ermite

De valeur moyenne, l'*Ermite* est plutôt difficile à jouer, mais il permet cependant de remporter quelques points dans une colonne. Evitez de le placer dans une colonne avec un objectif de forte valeur, la présence de nombreuses cartes ne lui étant pas favorable. Joué pour clôturer une manche, sa capacité spéciale ne sera pas utilisée si la carte n'est pas retournée. Ce qu'il y a de mieux à faire avec cette carte est sans doute de la poser dans une colonne où vous n'avez aucune autre carte et dans laquelle un *Mendiant* adverse sévit sur de nombreuses cartes. Notez que la Sorcière n'élimine pas l'*Ermite*.



### Le Petit Géant

Le *Petit Géant* porte très bien son nom. De faible valeur, il peut battre les plus forts. Comme sa valeur augmente en fonction du nombre de cartes, il est intéressant de la placer dans une colonne avec un objectif de valeur importante. En effet, il y a de fortes probabilités que dans cette colonne, il y ait de nombreuses cartes jouées. Il est intéressant de placer cette carte sous une *Cape d'Invisibilité*, mais vos adversaires peuvent contrecarrer vos plans. Les véritables ennemis du *Petit Géant*, ce sont la *Sorcière* et le *Mendiant*. Attention également au *Traître* qui peut vous faire perdre l'objectif désiré.



### Le Dragon

Le *Dragon* de valeur moyenne perd contre la plupart des cartes, mais si sa capacité spéciale n'est pas neutralisée, le *Dragon* peut devenir très puissant, surtout lorsqu'il est combiné au *Petit Géant*. Le *Dragon* craint le *Magicien* qui l'élimine, et son effet est atténué si un autre *Dragon* est présent dans la colonne. Le *Dragon* a vraiment le mérite



# de Cape & d'Épée

## Le guide Stratégique

d'inciter les autres joueurs à ne pas placer de carte dans la colonne où il est placé. Ce peut être une stratégie payante surtout quand vous menez dans la colonne.



### Roméo

De faible valeur, *Roméo* se fait éliminer par la *Sorcière*, par la plupart des cartes et ne réussit pas seul à battre le *Mendiant*. Jouer *Roméo* sous une *Cape d'Invisibilité* peut porter ses fruits, à condition que vos adversaires se laissent abuser et que *Roméo* ne soit pas victime de cartes spéciales. Si *Juliette* l'accompagne, *Roméo* devient irrésistible.



### Le Mendiant

Contrairement aux autres cartes de faible valeur, le *Mendiant* est une carte puissante du fait de sa capacité spéciale et surtout peut l'emporter seul. Il craint la *Sorcière* qui l'élimine et surtout les 3 *Mousquetaires* qui lui font perdre son pouvoir. Ne jouez pas trop tôt votre carte du *Mendiant* dans une colonne, et placez la si possible là où de nombreuses cartes ont été posées. Si les cartes sont de forte valeur, c'est encore mieux. Prenez garde aux *Ecuyers* qui l'emportent face au *Mendiant* sans aucune pitié !!



### Le Sosie

En tant que tel, le *Sosie* n'a pas de valeur, mais sa capacité spéciale lui en attribue une. En fonction de la carte qui se situe en dessous, le *Sosie* peut avoir une très forte valeur ou au contraire une faible valeur. Cependant, en tant que carte spéciale, il est examiné en dernier. Joué trop tôt dans la colonne, l'incertitude est grande, joué trop tard, il peut ne rien valoir. Dans tous les cas, il est plus facile de contrôler la situation lorsque vous même posez une carte en dessous. Toutefois, il est probable que dans une colonne ayant un objectif de forte valeur à emporter les joueurs sortent leurs cartes de forte valeur. Jouer le *Sosie* ne garantit pas le succès, mais la prise de risque peut être payante. Qu'un de vos adversaires vous "donne" les points de son *Roi*, et le *Sosie* s'en sortira grandi...

# de Cape & d'Épée

## Le guide Stratégique

### Quelques Combos

*Pas facile à réaliser, une combinaison est l'association de plusieurs cartes qui dans certaines circonstances peut être décisive pour l'obtention d'un objectif. C'est aussi une manière élégante de l'emporter, ne vous en privez pas !*

**La Magie Noire:** Jouez une Sorcière et un Magicien dans la même colonne et éliminez toutes les cartes de la colonne. Seule la Sorcière survivra!!!

**La Tempête Mortelle:** Jouez d'abord un Assassin dans la colonne de votre choix. Dès qu'un joueur a ajouté une carte à la colonne et l'a finalement perdue en retournant l'Assassin, ajoutez une Tempête avant qu'une autre carte soit jouée dans cette colonne. Seul un Roi pourra battre cette combinaison.

**L'Écuyer Vagabond:** Dans une colonne où a été posé un Mendiant adverse et où vous n'avez encore placé aucune carte, vous jouez un Écuyer et subtilisez l'objectif au Mendiant.

**Magicien + Petit Géant.** Le Magicien élimine toutes les cartes de 10 et plus et le Petit Géant augmente de valeur pour chaque carte restante il peut même atteindre une valeur supérieure à 10! C'est généralement assez dévastateur.

**La Garde Royale** Placez votre Roi, votre Reine et vos 3 Mousquetaires dans la même colonne. A vous l'objectif !

**L'Ermite Errant :** Dans une colonne où vous n'avez aucune autre carte et dans laquelle un Mendiant adverse sévit sur de nombreuses cartes, posez votre Ermite.

**Roméo et Juliette :** «Ce que l'amour peut faire, l'amour ose le tenter.»

**Le Prince et L'Ecuyer :**

**Le frère du Roi :** Placez votre carte Roi en dessous de votre carte Sosie. La carte Sosie est l'égale du roi.

**Cape + petit géant :** Placez votre Petit Géant sous votre Cape d'Invisibilité dans une colonne où se trouvent de nombreuses cartes.

**N'hésitez pas à nous faire parvenir vos combos préférés.** Il nous fera plaisir de les ajouter à cette liste : [info@filosofiagames.com](mailto:info@filosofiagames.com)

L'éditeur voudrait remercier Stéphane Dehouck pour son dévouement à la rédaction de ce guide.

# de Cape & d'Épée

## Le guide Stratégique

### Les cartes sans capacité spéciale

	Valeur	Capacité
Roi	20	
Reine	16	
Juliette	14	
Alchimiste, Maître d'Armes, Seigneur, Marchand, Cardinal, Troubadour	12 ou 8	

### Les cartes avec capacité spéciale immédiatement

	Valeur	Capacité
Explorateur	13	Se déplace d'une colonne à droite
Assassin	9 <sup>1/2</sup>	Élimine la carte qui le dévoile
Tempête	9	Clôture l'objectif
Traître	10	Échange l'objectif
Cape d'Invisibilité	0	Dissimule une carte

### Les cartes avec capacité spéciale en fin de manche

	Valeur	Capacité
Les 3 Mousquetaires	11	Annule les capacités spéciales
Magicien	7	Élimine les cartes de 10 et plus
Sorcière	1	Élimine les cartes de 9 et moins
Prince	14	Gagne en présence de l'écuyer
Écuyer	2	Gagne en présence du Prince
Ermite	12 et moins	Perd 1 pour chaque carte dans sa colonne
Petit Géant	2	+3 par carte dans la colonne
Dragon	11	-2 pour chaque carte adverse
Roméo	5 ou 15	Vaut 15 avec Juliette
Mendiant	4	Fait gagner le plus faible
Sosie	x	Prend la valeur de la carte en dessous