

Joueur.se 1



Joueur.se 2

Laaancez ! Règle du Jeu

2 joueur.se.s
Dès 10 ans
30 minutes

Matériel : 2 feuilles Zone de Combat, 1 dé (à fournir), 2 stylos noirs et 2 feutres rouges (à fournir)

But du jeu : Réussir à éteindre la bougie de l'autre en premier.

Préparation du jeu : Chaque joueur.se place devant lui.elle sa zone de Combat, puis se munit d'un stylo et d'un feutre rouge. Le jeu est prêt à commencer.

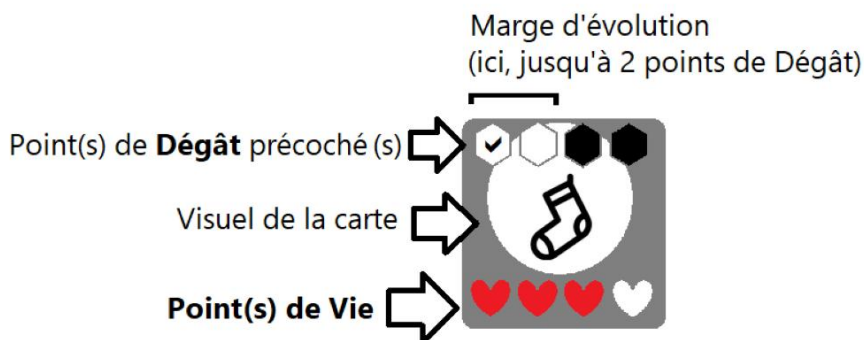
Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule en deux grandes phases :

- 1/ Le recrutement des objets à lancer
- 2/ Le combat

Phase de recrutement

Chaque objet se compose comme suit :



Au plus un objet a de Points de Vie, au plus il faudra à l'adversaire de points de Dégât pour le détruire. Ces Points de Vie ne peuvent pas être augmentés.

Cependant, il est possible d'augmenter les points de Dégât pour infliger des dommages plus importants. Cette augmentation est possible jusqu'à la limite de la marge d'évolution (dans l'exemple ci-dessus, on peut cocher une case supplémentaire pour amener le total de points de Dégât à 2). Cette marge varie selon le type d'objet choisi.

A tour de rôle en commençant par le.la Joueur.se 1, chacun.e lance le dé et les deux joueur.se.s agissent simultanément, en choisissant chacun.e :

- de copier l'un des objets correspondant au choix sur sa zone de Combat ;

OU

- de cocher une case point de Dégât sur un objet précédemment recruté sur sa zone de Combat (s'il s'agit d'une des options disponibles).

Il y a deux choix disponibles par résultat du lancer de dé.

La zone de Combat est constituée de deux lignes de 5 cases chacune, puis deux lignes de 3 cases chacune, et enfin d'une ligne d'une case (la bougie). La reproduction d'un objet se fait n'importe où sur une case libre de son plateau (c'est-à-dire sans objet préexistant).

Exemple 1 de tour de jeu : Délia lance le dé et fait un 3. Elle se réfère à la fiche des résultats et décide de recopier le bonnet du Père Noël sur une case de son Armée. Pendant ce temps, Julien choisit plutôt de recopier le sucre d'orge. Tous les deux prennent soin de noircir les cases correspondant à la marge d'évolution, de cocher les cases de Dégât préexistantes et colorient en rouge le nombre de cœurs requis (les points de vie).

Exemple 2 de tour de jeu : C'est au tour de Julien de lancer le dé. Cette fois, c'est un 4 qui sort. Julien décide d'augmenter la force du sucre d'orge qu'il a recruté à un tour précédent, et coche le point de Dégât correspondant. Quant à Délia, elle préfère recopier le cadeau et le place sur la première ligne de sa zone de Combat.

Objet spécial: le Bouclier

Une fois le Bouclier recruté, celui-ci protège l'objet immédiatement à sa droite et l'objet immédiatement à sa gauche. Lors de la phase de combat, l'adversaire devra détruire le Bouclier en premier avant de pouvoir viser les objets protégés.

Fin de la phase de recrutement : Dès que l'un.e des joueur.se.s finit de compléter sa propre zone de combat, le recrutement est terminé et on passe au combat (même si l'autre joueur.se n'a pas terminé de compléter sa propre zone). *Précision : une feuille est complète dès que toutes ses cases contiennent un objet (peu importe le nombre de points de Dégâts cochés).*

Phase de combat

Les joueur.se.s placent leur feuille face à l'autre, de manière à ce que la première ligne de combat soit face à la première ligne adverse.

À tour de rôle en commençant par le.la Joueur.se 1, chaque joueur.se envoie l'un de ses objets de la première ligne sur un objet qui se situe n'importe où sur la première ligne adverse.

Pour ce faire, le.la joueur.se actif.ve pointe d'abord un des objets de son propre camp, puis désigne l'un des objets de la ligne directement en face. Le.la joueur.se adverse barre **autant de cœurs (les points de vie) que de points de Dégât** infligés par l'assaillant. S'il y a **autant** ou **davantage** de points de Dégât que de points de vie, alors l'objet visé est détruit : le.la joueur.se attaqué.e barre la case entière. Sinon, l'objet n'est pas barré : il a simplement moins de points de vie, ce qui le rendra plus vulnérable aux prochains coups.

C'est ensuite au tour du.de la deuxième joueur.se de pointer l'un des objets non détruits de son propre camp, puis l'objet adverse visé. Il.elle inflige ensuite le nombre de points de Dégâts indiqués.

Cas particuliers :

Si un objet a 0 point de Dégât, il ne peut pas attaquer un objet adverse : on ne peut pas le choisir pour le lancer sur ses ennemis.

S'il y a un Bouclier adverse sur la ligne en jeu, alors il faut le détruire en premier avant de pouvoir viser le ou les objets directement à sa droite ou à sa gauche. Cependant, les objets protégés par le Bouclier peuvent être utilisés pour attaquer.

Fin de bataille

La bataille (ligne contre ligne) est perdue dès que

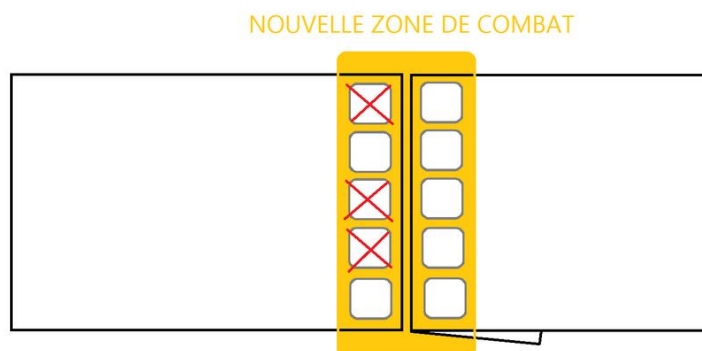
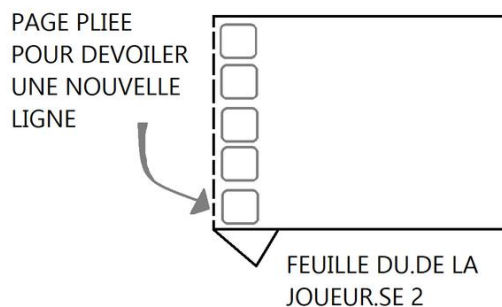
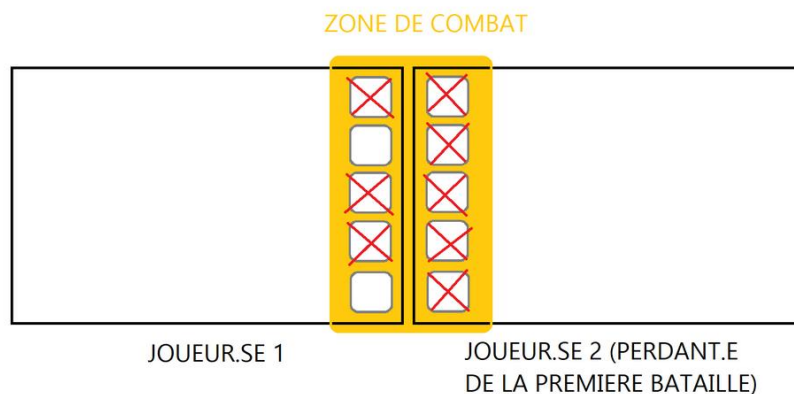
- toutes les cases Objet d'un.e joueur.se sont barrées

ou

- il ne reste plus que des objets à 0 point de Dégât sur la ligne d'un.e joueur.se.

Le.la joueur.se qui a perdu la bataille doit donc **plier sa feuille pour faire passer la ligne détruite sous sa page, puis place la nouvelle ligne de combat face à la ligne adverse.**

Exemple de fin de bataille :



Dès qu'un.e joueur.se remplit les conditions de défaite, il plie sa feuille pour laisser apparaître la ligne suivante, réduisant au fur et à mesure sa zone de combat.

Fin du jeu : Lorsqu'un.e joueur.se plie sa feuille pour la dernière fois, c'est-à-dire au niveau de la ligne de sa bougie, il.elle peut encore tenter d'attaquer avec sa bougie (qui peut infliger un point de Dégât) lors de son tour. Cependant, dès qu'un.e joueur.se arrive à détruire la bougie adverse, il.elle remporte immédiatement la victoire.