

L'ARTROPP

Le jeu de cartes des gens de bonne compagnie

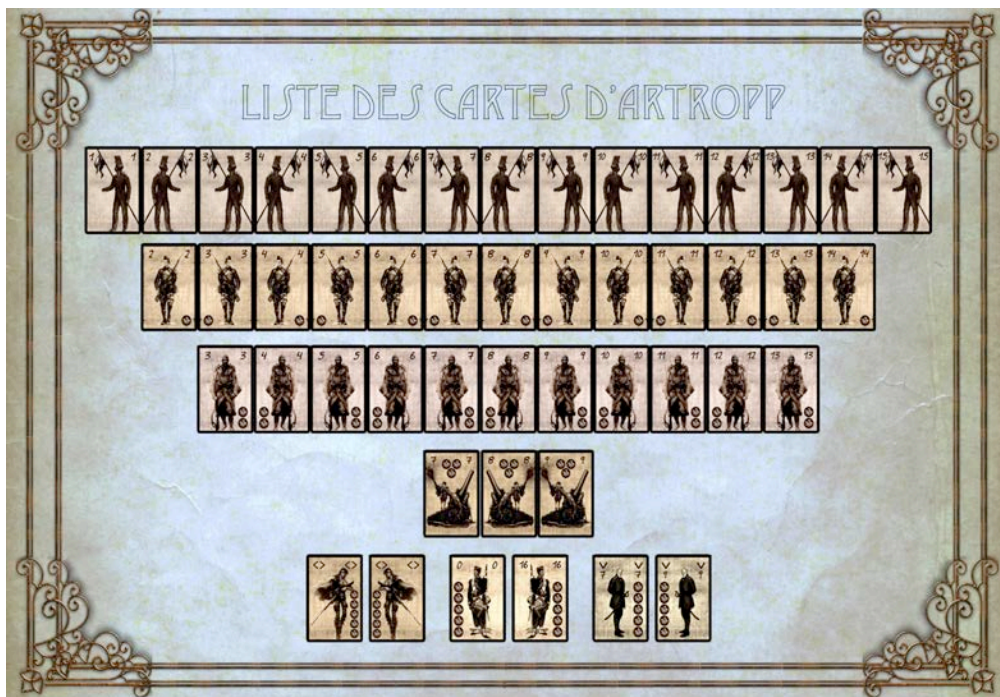
Le thème

La bataille d'Artropp fait rage. Les forces séparatistes se retranchent dans les rues de la cité. Les vaillants généraux fédéralistes doivent former des lignes d'assaut et les lancer à l'attaque de la cité. Mais équiper une armée coute cher. Qui en paiera le prix ?

Présentation

Voici ce qu'il ne faut pas faire : Il ne faut pas être le général qui mène les troupes à l'assaut car c'est lui qui en paie le prix. Chaque paquet contient 1 carte « flèche » ainsi que 48 cartes « unités militaires » pour un total de 74 symboles Br. (braves).

- 15 unités orcs numérotés de 1 à 15 bon marché sans symbole Br.
- 13 unités Lutinoïdes de 2 à 14 avec 1 symbole Br. chacune.
- 11 unités humaines de 3 à 13 avec 2 symboles Br. chacune.
- 3 unités d'artillerie de 7 à 9 avec 3 symboles Br. chacune.
- 6 unités spéciales à l'efficacité redoutable et 5 symboles Br. chacune :
 - o 2 tambours
 - o 2 snipers
 - o 2 officiers



Comment jouer

Avant de commencer une partie, les joueurs déterminent la valeur d'un symbole Br. par exemple, 50 braves. Pour 3 à 6 joueurs, mélanger le paquet de cartes.

Chaque général reçoit cinq cartes « unité militaire ». Le reste est posé en pile, faces cachées, vers le centre de la table. Le Général qui commence la partie dispose la carte flèche devant lui, pointant vers la droite, puis pose une première unité militaire de sa main au centre de la table et pioche une nouvelle carte unité militaire.

Puis, chacun leur tour, dans le sens de la flèche, les autres généraux ajoutent une unité militaire, dont le numéro est soit plus petit, soit plus grand que celles déjà posées. Après avoir posé une unité militaire, ne pas oublier de piocher une nouvelle carte !

Cas particuliers : les unités spéciales à 5 symbole Br. :

Les tambours

Jouez cette unité pour bloquer une extrémité de la ligne d'assaut.

L'officier

Empilez cette unité sur une unité de même numéro que celui indiqué. Cette unité militaire ne peut être jouée que sur une unité déjà présente dans la ligne d'assaut et portant le même numéro (7 ou 9).

Le sniper

Insérez cette unité militaire dans un espace libre entre deux autres numéros.

Par exemple entre 5 et 9, elle peut prendre la place du 6, 7 ou 8.

Attention !

Jouer une unité spéciale à 5 symboles Br. permet au général, s'il le désire, de changer le sens du tour de jeu. Il place alors la flèche devant lui, dans la direction de son choix. Le voisin ainsi désigné continue normalement le jeu...

A l'assaut !

Un général qui ne PEUT PAS ou ne VEUT PAS ajouter une unité doit crier « à l'assaut ! » ramasse la ligne d'assaut et compte le nombre de symbole Br. présent sur les cartes et mets dans le pot la somme correspondante.

Répartition du pot

Le général menant l'assaut choisi une des options suivantes :

- Plus haut
- Plus bas

Les autres généraux de la table sélectionne une carte de leur main et la pose devant eux, face cachée. Lorsque tous les généraux ont posé leur carte, elles sont retournées simultanément. Si l'option « plus haut » a été choisie, c'est le général qui a posé la carte avec le score le plus haut qui remporte le pot. En cas d'égalité, c'est l'unité qui possède le plus de symbole Br. qui l'emporte.

Si c'est l'option « plus bas » qui est choisi, c'est bien entendu la carte unité ayant la plus basse valeur qui l'emporte.

Cas particulier : le sniper.

Si le sniper est révélé par un général, les effets suivants sont appliqués :

- A 3 joueurs, le sniper abat l'unité du concurrent et, n'ayant plus de prétendant, le pot n'est pas attribué. Il sera cumulé avec le pot de la manche suivante.
- A 4 joueurs, le sniper abat, si son général le souhaite, l'une des unités de ses concurrents. L'unité rescapée remporte alors le pot.

Fin de manche et épuisement de la pioche

Une fois le pot donné au général ayant remporté la confrontation (ou une fois que le pot est mis de côté grâce à l'intervention du sniper), la manche est terminée. Les joueurs complètent leur main pour revenir à 5 cartes. Le général ayant perdu la manche précédente devient alors le premier joueur et peut poser une première carte sur la ligne d'assaut.

Lorsque la pioche est épuisée, la défausse est mélangée, coupée puis placée en tant que nouvelle pioche.

Parties en duel

On joue sur trois lignes d'assaut différentes, disposés en étoile. Pour plus de commodité, les cartes peuvent être superposées. Au départ de chaque manche, la flèche est dirigée dans le sens horaire. Le premier général commence une ligne. Puis, le deuxième général commence une deuxième ligne. Puis, le premier général commence une troisième ligne. Puis le deuxième général continue avec la première ligne etc. Il y a ainsi trois lignes d'assaut sur la table, complétées alternativement. Lorsqu'un général ne peut pas ou ne veut pas ajouter une unité, il lance l'assaut. La somme des symboles Br. est faite et le général lançant l'assaut paye la somme correspondante à son adversaire, met la ligne d'assaut dans la défausse, puis débute

une nouvelle ligne au même endroit, sans toucher les deux autres. Lorsque la pioche est vide elle est mélangée sert de nouvelle pioche.

JEU D'ARGENT ET BIENSÉANCE

L'Artropp est un jeu d'argent. Avant de s'asseoir à une table, il faut être en capacité d'assumer les pertes éventuelles.

On ne peut entrer ou sortir d'une table qu'entre deux manches.