SERIE III

PRIMAIRE

Jeu à imprimer

Règles de jeu

Joueurs : 2
Age : 8+

© 2011 / GPMS

http://www.gamespapermodelstudio.com

Table des matières

INTRODUCTION.....3
ACCESSOIRES DE JEU.....3
OBJECTIF.....3
LE GAGNANT.....3
LE PLATEAU DE JEU.....3
LES PIONS DE COMBAT.....3
MISE EN PLACE DU JEU.....4
LA PIOCHE.....4
PRINCIPE GLOBAL DU JEU.....4
LES ALIGNEMENTS (Séries).....5
Alignements en cascade :.....5
LE COMBLEMENT.....5
JEU BLOQUE 6
LE TOUR.....6
LES PIONS DE COMBATS (points).....6
Les entraînements :.....6
Les attaques :.....6
La défense :.....7
Les potions :.....7
Les points de vie :.....7
Les pions de résistance :.....7
MEMO.....7

www.gamespapermodelstudio.com

INTRODUCTION

Dans le monde " Primaire " l'art du combat n'est pas qu'une question de force. L'esprit du combattant doit etre aussi aiguisé que son arme. Observez, anticipez, réagissez : et vous aurez des chances de gagner.

ACCESSOIRES DE JEU

- Un plateau de jeu.
- Des pions de combats.

OBJECTIF

Effectuer des alignements (appelés aussi Série) de 3, 4 ou 5 pions de combat (entraînements, attaques...) identiques pour obtenir des points qui vous permettrons de combattre votre adversaire, de vous défendre ou de vous soigner.

LE GAGNANT

Le combattant qui ramène les points de vie de l'adversaire à 0 gagne le combat. Vous pouvez aussi vous donner un temps de combat. Passé ce temps le joueur ayant le plus de points de vie a gagné.

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau se présente de manière à placer les joueurs face à face (Joueur 1 et Joueur 2). Les pavés centraux représentent la grille de combat sur laquelle vous allez effectuer les alignements.

A droite de chaque joueur se trouve le panneau de combat. Dessus sont représentés par des icônes toutes les informations nécessaires au combat. De haut en bas :

Attaque : 8 cases pour noter les points de dégats obtenus aux alignements.

Défense : 4 cases pour noter les points de défense obtenus aux alignements.

Potion : 3 cases pour noter les points de soins obtenus aux alignements.

Vie : 24 cases de points de vie pour noter les dégats subits.

LES PIONS DE COMBAT

Pions entraînement : vous rapporte des points de dégats pour vos attaques.

Pions d'attaque : vous permet d'attaquer.

Pions de défense : vous rapporte des points de défense lors d'une attaque.

Pions de potion : vous rapporte des potions de soins.

Pion de résistance : vous fait regagner 1 point de vie.

MISE EN PLACE DU JEU

- Placez tous les pions de combat face cachée à proximité du plateau ou dans un sac pour constituer la pioche.
- Un premier joueur (*désigné au hasard d'un dé ou d'une pièce*) tire et place, comme il veut, 8 pions de combat sur la première rangée de la grille de combat, coté Entrée.
- Le second joueur tire et place également 8 pions de combat sur la rangée suivante… Continuez ainsi jusqu'à remplir la grille de combat.
- Quand toutes les rangées du plateau sont complètes, la partie peut commencer.

Attention : vous ne pouvez pas former d'alignement pendant la mise en place des pions.

LA PIOCHE

Elle symbolise le flux d'énergie du combat. C'est avec ce flux que vous devrez puiser votre force et montrer votre combativité. Mais c'est aussi de ce flux que peut venir votre faiblesse.

Vous pouvez organiser ce flux d'énergie (la pioche) comme vous voulez, simplement en jouant sur la quantité de certains pions, et ainsi faire des combats plus ou moins intenses.

Voici un équilibre pour une partie dites " Standard " :

36 pions d'entraînement.

24 pions d'attaques.

24 pions de défense.

24pions de soins.

8 pions de résistance.

De là vous pouvez organiser des combats de résistance ou de force simplement en augmentant et/ou diminuant la quantité de certains pions.

PRINCIPE GLOBAL DU JEU

Le principe est simple, quand c'est votre tour vous devez intervertir 2 pions adjacents, au choix, dans le but d'aligner verticalement ou horizontalement 3, 4 ou 5 pions identiques (Entraînement, Attaque, Bouclier ou potion).

Chaque alignement ou série vous rapporte des points, que vous pourrez dépenser pour une attaque, une défense ou un soin.

Ensuite vous devez combler les trous. En premier en faisant glisser les pions de combat présents sur le plateau et en second avec ceux de la pioche.

Voici un petit exemple :

Exemple :

Le pion entraînement peut etre interverti avec celui d'attaque.

Cet alignement vertical aligne 3 pions d'entraînement .

Ainsi vous gagnez 1 point de dégat que vous infligerez lors d'une attaque .

LES ALIGNEMENTS (Séries)

Toute interversion de pions doit conduire obligatoirement à 1 alignement minimum, sauf pour le pion de résistance (voir " Les combats ").

Si vous ne pouvez pas faire d'alignement vous devez déclarer votre tour bloqué (Voir " Jeu Bloqué ").

Si plusieurs possibilités d'alignements s'offrent à vous (sauf durant le comblement) vous ne devez en choisir qu'un.

Si l'interversion de 2 pions conduit à plusieurs alignements cela provoque des alignements en cascade (voir " Alignements en cascades ").

Tous les alignements doivent etre retirés du jeu avant de passer au comblement.

Alignements en cascade :

Ce sont des alignements supplémentaires provoqués par un alignement initial ou un comblement. Il est obligatoire de les jouer. Sitôt qu'un alignement en cascade se fait vous devez le retirer, comptabiliser vos points et combler…

Astuces pratique : *pour enlever les pions alignés du plateau sans heurter les pions autour, utilisez une allumette avec au bout une petite boulette de pate repositionnable.*

LE COMBLEMENT

Le comblement consiste à boucher les trous laissés par un ou plusieurs alignements. Sitôt qu'un alignement est effectué vous devez combler les trous : d'abord en faisant glisser les autres pions de l'Entrée vers la " Sortie " puis avec les pions de la pioche en allant du camp adverse vers son camp et toujours de l'Entrée vers la Sortie.

Vous ne devez pas regarder le pion que vous piochez. Il doit etre retourné une fois au dessus de sa case de destination.

Lors du comblement si un pion conduit à un alignement vous devez le régler de suite comme un alignement normal et continuer le comblement…

Voici un petit exemple de comblement par **glissé** et par **pioche**.

Par glissé : il doit se faire de l'entrée vers la sortie.

Par pioche : il doit se faire de la sortie vers l'entrée et du camp adverse vers le sien. Les numéros indiquent l'ordre dans lequel combler ce trou.

JEU BLOQUE

Cette situation restant rare il peut arriver que la disposition des pions sur le plateau ne permette plus de faire des alignements. Dans ce cas le joueur bloqué enlève un premier pion sur le plateau et son adversaire comble le trou, puis un second… Ainsi de site jusqu'à 7.

Quand tous les pions sont en place, le joueur qui était peut jouer à nouveau. Si des alignements ne sont toujours pas possibles, recommencer autant de fois nécessaires.

Attention : si un joueur déclare son tour bloqué et que l'adversaire voit qu'un ou plusieurs alignements sont possibles alors le joueur, dit bloqué, perd son tour et son adversaire prend le tour. Si les deux joueurs se rendent compte qu'un ou plusieurs alignements sont possibles après avoir enlevé des pions, l'ordre du tour reste inchangé, la partie continue normalement.

LE TOUR

1) Intervertir 2 pions de combat pour effectuer un alignement qui vous permettra soit de gagner des points soit d'effectuer une attaque sur votre adversaire.
2) Notez les points obtenus avec une croix en face de l'icône concernée (**1 point = 1 case**). Ou résoudre le combat (Voir " Les combats ").
3) Retirer les pions alignés et les remettre dans la pioche et mélanger.
4) Combler les trous (Voir " Comblement ").

LES PIONS DE COMBATS (points)

Les entraînements :

Chaque fois que vous alignez des pions " **Entraînement**s " vous gagnez des points de dégats que vous infligerez à votre adversaire lors d'une ou plusieurs attaques.

- Série de 3 pions vous gagnez 2 points de dégats. Cochez 2 cases Attaques.
- Série de 4 pions vous gagnez 3 points. Cocher 3 cases Attaques.
- Série de 5 pions vous gagnez 4 points. Cocher 4 cases Attaques.

Les attaques :

Chaque fois que vous alignez des pions " **Attaque** " vous pouvez effectuer une ou plusieurs attaques sur votre adversaire ce qui lui inflige des dégats. Chaque dégat infligé doit etre effacé.

- Série de 3 pions vous pouvez effectuer 1 attaque.
- Série de 4 pions vous pouvez effectuer 2 attaques.
- Série de 5 pions vous pouvez effectuer 3 attaques.

Quelque soit le nombre d'attaques vous pouvez infliger de 1 à autant de point de dégats que vous disposez.

Si vous n'avez pas de points de dégats, toute attaque est perdue, quelque soit l'alignement d'attaque : 3, 4 ou 5 pions.

La défense :

Chaque fois que vous alignez des pions de " **Défense** " vous gagnez des points de défense (ou bouclier) que vous pouvez dépenser pour annuler les dégats d'une ou plusieurs attaques. Par exemple, votre adversaire vous inflige 5 points de dégats lors de son attaque et vous disposez de 2 points de défense. L'attaque ne vous infligera que 3 points de dégats (5 – 2).

- Série de 3 pions vous gagnez 2 boucliers. Cocher 2 cases Défense.
- Série de 4 pions vous gagnez 3 boucliers. Cocher 3 cases Défense.
- Série de 5 pions vous gagnez 4 boucliers. Cocher 4 cases Défense.

Chaque point de défense dépensé doit etre effacé.

Les potions :

Chaque fois que vous alignez des pions de " **Potion** " vous gagnez des potions pour vous soigner.

- Série de 3 pions vous gagnez 1 potion. Cocher 1 case Potion.
- Série de 4 pions vous gagnez 2 potions. Cocher 2 cases Potion.
- Série de 5 pions vous gagnez 3 potions. Cocher 2 cases Potion.

Il vous faut 3 potions pour regagner 1PV. Donc, à la troisième potion gagnée vous regagner 1 point de vie.

Les points de vie :

La vie de chaque combattant est représenté par 24 cases. Chaque fois qu'un combattant subit 1 point de dégat vous devez cocher une case. Quand vous n'avez plus de cases, vous perdez le combat.

Les joueurs peuvent se mettre d'accord sur le nombre de vies engagées pour la partie.

Les pions de résistance :

Lorsqu'un ou plusieurs pions " Résistance " apparaissent, vous pouvez le ou les acheminer jusqu'à la dernière ligne du plateau. Le joueur qui place 1 ou plusieurs pion de résistance sur la dernière ligne regagne 1PV par pion. Ceci ne fait pas gagner de PV supplémentaires si vous avez tous vos PV.

Le pion de résistance peut etre interverti sans obligation d'alignement d'autres pions. Toute fois il doit uniquement etre interverti en direction de la sortie ou sur un coté. La sortie des pions de résistance est définitive pour toute la partie. Son alignement ne rapporte rien.

MEMO

Voici 2 panneaux Memo. Dessus sont notés les valeurs de points. Bien que vous vous familiariserez très rapidement avec ces valeurs ils vous seront toujours utiles lors de parties avec des débutants.

Imprimez, découpez et collez chaque panneau d'aide sur un support cartonné.

SERIE III
PRIMAIRE

Crédits :

Auteur : *Christophe Peres-Dauzat*
Réalisation graphique : *Christophe Peres-Dauzat*
Distribution : *GPMS*
http://www.gamespapermodelstudio.com

© ***Games Paper Models Studio****. Tous droits réservés. Toutes reproductions et/ou distributions partielles ou totales sont strictement interdites sans autorisation de l'auteur, quelque soit le support et la raison.*