



Stupeur dans le monde animal :

Le lion est mort ce soir... Il faut un nouveau roi !

Les animaux des quatre coins de la planète organisent donc un grand tournoi d'où sortira le nouvel élu. Au terme de maintes et maintes épreuves, un combat final a lieu entre les meilleurs concurrents dans une arène emplie d'un public en liesse. Attention, ici, tous les coups sont permis afin d'être le combattant le plus renommé ou tout simplement le dernier en lice, et de remporter ainsi la prestigieuse couronne...

A vos griffes, prêts, chargez !

MATÉRIEL

5 paravents, 5 cartes *Pouvoir*, 45 cartes *Action*, 1 carte *Rage !*, 21 jetons *Point de Renommée*, 15 jetons *Armure*, 16 jetons *Courage*, 1 feutre effaçable.

BUT DU JEU

Sortir vainqueur de la grande arène en étant le dernier combattant en jeu ou en obtenant le premier 5 jetons *Point de Renommée* (👑).

INSTALLATION

Chaque joueur choisit un animal, prend le paravent et les 9 cartes *Action* qui lui correspondent ainsi que 3 jetons *Armure* (🛡️) et 1 jeton *Courage* (👊) qu'il place derrière son paravent.

Enfin, il se choisit un nom qu'il écrit sur l'emplacement réservé de son paravent.

Attention : les noms doivent être prononçables et ne pas comporter plus de trois syllabes. Hormis cela, tous les noms sont permis !

PRÉPARATION

Avant de commencer, choisissez un des deux modes de jeu.

MODE INSTINCTIF : chaque joueur tire au hasard 2 cartes *Action* parmi les 9 dont il dispose, et les pose face cachée à côté de lui, ces cartes constituent sa défausse. Il ne les jouera pas lors de la première manche.

Remarque : pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer avec ce mode de jeu.

MODE CONTRÔLE : chaque joueur choisit 2 cartes *Action* parmi les 9 dont il dispose, et les pose face cachée à côté de lui, ces cartes constituent sa défausse. Il ne les jouera pas lors de la première manche.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en deux manches maximum, chacune composée de sept tours (soit une carte par tour). Un tour comporte trois phases :

- I - L'APPROCHE
- II - LA PASSE D'ARMES
- III - LA MISE À TERRE

I - L'APPROCHE

Chaque joueur choisit une carte parmi celles qu'il a en main et la pose face cachée dans l'arène, devant son paravent. Il annonce ensuite « *Prêt !* ».

Attention : dès qu'un joueur a dit « *Prêt !* », il ne peut plus changer de carte.

Lorsque tous les joueurs sont prêts, la phase *Passé d'Armes* commence.

II - LA PASSE D'ARMES

Les joueurs comptent ensemble « *1, 2, 3 !* », puis retournent simultanément leur carte.

La valeur de *Rapidité* indiquée en bas de chaque carte détermine l'ordre de résolution des cartes : de la plus élevée à la plus faible.

Exemple : Roméo joue une carte *Glaive de Rapidité 40*, Gaspard joue une carte *Courage de Rapidité 9* et Clément une carte *Salut au Public de Rapidité 5*. On commencera donc par appliquer l'effet de la carte *Action* de Roméo, pour continuer avec Gaspard et enfin Clément.

LES CARTES ACTION



BOUCLIER (X 2)

Vous ne pouvez pas être touché lors de ce tour, ni par le *Glaive*, ni par le *Filet*.



GLAIVE (X 2)

Une carte *Glaive* nécessite de défausser un jeton *Courage* (👑) ; si vous ne le pouvez pas, cette carte n'a aucun effet.

Au moment précis où les joueurs retournent leur carte, vous devez crier le nom du personnage que vous attaquez. Si vous le nommez un peu après, l'effet de votre *Glaive* est annulé (un vrai combattant n'hésite pas quand il frappe !).

- Si le joueur que vous attaquez n'a pas joué de carte *Bouclier*, il est touché et perd 1 jeton *Armure* (👑), qui retourne dans la boîte. Vous prenez un jeton *Point de Renommée* (👑), à placer derrière votre paravent.

- Si le joueur que vous attaquez a joué une carte *Bouclier*, il n'est pas touché, et vous ne gagnez pas de jeton *Point de Renommée* (👑).

Attention : que le personnage attaqué ait été touché ou non, vous devez défausser 1 jeton Courage (👑).

Remarque : si plusieurs joueurs attaquent un même personnage qui n'a pas joué de carte Bouclier, ce dernier perd un jeton Armure (👑) pour chaque joueur qui l'a attaqué.



COURAGE (X 2)

Prenez 1 jeton *Courage* (👑) et placez-le derrière votre paravent.

Important : si vous avez 2 jetons Courage (👑) derrière votre paravent, cela équivaut à 1 Point de Renommée (👑) !



FILET (X 1)

- Si aucun joueur n'a posé de carte *Bouclier*, le *Filet* fonctionne : tous vos adversaires sont touchés et défaussent 1 jeton *Armure* (👑). Vous prenez 1 *Point de Renommée* (👑).

- Si au moins un joueur a posé une carte *Bouclier*, votre attaque échoue : aucun adversaire n'est touché et vous perdez 1 jeton *Armure* (👑).

Remarque : Le Filet est l'attaque des lâches : il ne nécessite pas de défausser 1 jeton Courage (👑).



SALUT AU PUBLIC (X 1)

- Si aucun joueur ne vous touche, c'est réussi : vous saluez le public en plein combat, la foule est en délire, prenez 1 *Point de Renommée* (👑).

- Si au moins un joueur vous touche, c'est raté : vous ne gagnez aucun jeton *Point de Renommée* (👑).



DÉSARMER (X 1)

Quand tous les joueurs ont annoncé « Prêt ! », retournez cette carte juste avant le décompte « 1, 2, 3 ! », en criant « Désarmer ! », puis nommez un des joueurs. Prenez la carte que celui-ci a jouée et placez-la devant vous face cachée : c'est votre nouvelle carte pour ce tour.

Le joueur désarmé se saisit alors de ce qui traîne dans l'arène : il prend la première carte de **vosre défausse**. Chacun regarde sa nouvelle carte, et le décompte commence.

À la fin du tour, les cartes de chaque joueur retournent dans leur défausse respective.

Remarque : si plusieurs adversaires jouent la carte Désarmer lors d'un même tour, ils se désarment eux-mêmes. Chacun remplace alors sa carte Désarmer par la première carte de sa défausse.



III - LA MISE À TERRE

Une fois toutes les cartes Action résolues, on passe à la phase **Mise à terre**.

Si un joueur n'a plus de jeton **Armure** (🛡️), il doit le signaler en criant : « Aïe, aïe, aïe ! ».

Il n'est pas éliminé, mais il est mis à terre, le voilà à la merci du joueur qui l'a touché lors de ce tour : ce dernier va décider s'il continuera à combattre.

S'il veut rester en jeu, le joueur à terre doit faire une offre à son agresseur. Cette offre peut comprendre des jetons **Point de Renommée** (👑) et des jetons **Courage** (👊) à donner pour ce tour, ou promis pour les tours à venir, ainsi que des propositions d'alliance. Une fois l'offre énoncée, et après d'éventuelles négociations, l'agresseur prend sa décision et avance son poing fermé au centre de la table.

- **S'il accepte l'offre**, il pointe son pouce vers le haut : son adversaire est gracié et peut rester dans l'arène. Celui-ci doit alors donner immédiatement les jetons **Point de Renommée** (👑) et les jetons **Courage** (👊) convenus pour ce tour. En revanche, pour ce qui est des promesses et des alliances convenues pour les tours à venir, seul son honneur le forcera à les respecter !

- **S'il refuse l'offre**, il pointe son pouce vers le bas : son adversaire est déclaré perdant, il quitte immédiatement l'arène et est éliminé de la partie. Il pourra prendre sa revanche à la partie suivante.

Quand il y a plusieurs mises à terre dans le même tour, celles-ci doivent être résolues une par une !
La valeur de *Rapidité* indiquée en bas de chaque carte des agresseurs détermine l'ordre de résolution des négociations : de la plus élevée à la plus faible.

Attention : si un joueur se retrouve à terre à la fin du tour après avoir été touché par plusieurs joueurs, alors chacun de ces joueurs est considéré comme son agresseur. La victime devra donc faire une offre à chacun d'eux.

Si à la fin de la phase **Mise à terre**, un joueur a été gracié par tous ses agresseurs, il revient en jeu avec 3 jetons **Armure** (🛡️), comme au début de la partie.

Remarque : si un joueur se retrouve à terre à cause d'un **Filet** qui a échoué, il doit faire une proposition au(x) joueur(s) ayant mis un **Bouclier**.

Exemple : Roméo a mis à terre Gaspard avec une carte **Glaive de Rapidité 40**, Clément a également mis à terre Gaspard avec une carte **Glaive de Rapidité 39** et Marjolaine a mis à terre Clément avec une carte **Glaive de Rapidité 37**. On commence par la négociation entre Roméo et Gaspard ; si Gaspard n'est pas éliminé, on passe à la négociation entre Clément et Gaspard (si Gaspard est éliminé, Clément ne négocie évidemment pas...) ; enfin, on termine par la négociation entre Marjolaine et Clément.

FIN DU TOUR

Chaque joueur pose la carte qu'il vient de jouer, face cachée, sur le dessus de sa défausse.
Un nouveau tour peut alors débuter.

DEUXIÈME MANCHE

Quand toutes les cartes ont été jouées, si aucun joueur n'a remporté la partie, une nouvelle manche débute. Les joueurs encore en jeu reprennent en main leurs 9 cartes et en défaussent à nouveau 2.
La partie se poursuit.



CONDITIONS DE VICTOIRE ET FIN DE PARTIE

Il y a plusieurs conditions de victoire ; dès que l'une d'elles est atteinte par un joueur, la partie s'arrête.

- AVOIR 5 POINT DE RENOMMÉE

Dès qu'un joueur atteint 5 jetons *Point de Renommée* (👑), il est déclaré immédiatement grand vainqueur (même s'il est mis à terre dans le même tour) et devient donc le nouveau Roi.

Remarque : n'oubliez pas que 2 jetons Courage (👊) équivalent à 1 jeton Point de Renommée (👑) !

- ÊTRE LE DERNIER COMBATTANT DANS L'ARÈNE

Si un joueur est le dernier combattant présent dans l'arène, il est déclaré grand vainqueur et devient le nouveau roi.

- LA NUIT EST TOMBÉE

Au bout de deux manches, si aucune de ces deux conditions de victoire n'a été atteinte, la nuit tombe et c'est la fin des combats. La partie est terminée. Le joueur ayant le plus de jetons *Point de Renommée* (👑) est déclaré vainqueur et nouveau Roi.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le plus de jetons *Courage* (👊) ; s'il y a encore égalité, c'est celui qui a le plus de jetons *Armure* (🛡️) ; si l'égalité persiste, il y a plusieurs vainqueurs.

VARIANTE ENFANT

Avant de commencer, retirez les cartes *Salut au Public*, *Filet* et *Désarmer*. Utilisez uniquement les cartes *Glaive*, *Bouclier* et *Courage*, et ne défaussez pas de cartes avant chaque manche.

VARIANTE POUVOIR

Quand vous vous êtes familiarisés avec le jeu, vous pouvez passer à la variante **Pouvoir**.

INSTALLATION

Placez la carte *Rage !* au centre de la table.

DÉROULEMENT

Chaque joueur prend la carte *Pouvoir* qui correspond à son animal et la place devant lui. Ce pouvoir pourra être utilisé une fois par manche. Un joueur qui veut en bénéficier doit frapper sur la carte *Rage !* et crier l'expression correspondant au pouvoir, tout ceci avant le décompte « 1, 2, 3 ! ». Sitôt qu'il l'a utilisée, le joueur retourne sa carte *Pouvoir* pour le reste de la manche.

*Attention : à chaque tour, un seul joueur peut utiliser son pouvoir ; seul le premier joueur à frapper sur la carte *Rage !* en bénéficie...*

LES POUVOIRS

LA TIGRESSE :

Dites « Grrrr ! » et lors de ce tour, les joueurs (vous y compris) qui jouent une carte *Courage* ne prennent pas de jeton *Courage* (🐾).

LE CROCODILE :

Dites « Plouf ! » et lors de ce tour, aucun joueur ne peut crier votre nom pour une attaque (attention : vous pouvez quand même être victime du *Filet*).

LE RHINOCÉROS :

Dites « Chargez ! » et lors de ce tour, les joueurs (vous y compris) qui perdent un ou plusieurs jeton(s) *Armure* (🐘) en perdent un supplémentaire.

L'OURS POLAIRE :

Dites « Givré ! » et lors de ce tour, les cartes *Glaive* jouées deviennent des *Boucliers*, et les cartes *Bouclier* deviennent des *Glaives*.

LE GORILLE :

Dites « Banana ! » et lors de ce tour, les joueurs (vous compris) qui jouent une carte *Glaive* n'ont pas besoin de défausser un jeton *Courage* (🐾) pour attaquer.

F.A.Q :

1) Si un joueur oublie de signaler qu'il a mis une carte *Désarmer*, que se passe-t-il ?

- La carte *Désarmer* n'a aucun effet.

2) Si un joueur touche un autre joueur alors que ce dernier a déjà perdu lors de ce tour son dernier jeton *Armure*, prend-il quand même un jeton *Point de Renommée* ?

- Oui, bien sûr, et il est considéré comme un de ses agresseurs.

3) Si un même joueur a mis plusieurs adversaires à terre, dans quel ordre procède-t-il lors de son tour de négociations ?

- Dans l'ordre de son choix.

4) Si un joueur est mis à terre et que son agresseur a été éliminé lors de ce tour avant d'avoir pu procéder à la négociation, que se passe-t-il ?

- Comme son agresseur est éliminé, ce joueur est automatiquement gracié.