

Brutal Ring

© David Chomard

Introduction

2099, la Terre n'est plus qu'un champ de ruines. Le monde est désormais aux mains de gangs qui s'affrontent pour le contrôle des quelques ressources restantes. Dans ce chaos un seul lieu fait encore autorité : le Brutal Ring. La politique, le commerce, la justice, tout se décide désormais dans le Brutal Ring. Les meilleurs Gladiateurs de chaque gang viennent s'affronter dans cette immense arène. Le clan victorieux repart avec un territoire, des armes, des esclaves... Le Brutal Ring dicte sa Loi !

Principe de jeu

Brutal Ring est un jeu de combat de cartes : 32 *Gladiateurs* + 46 *Armes*. Chaque carte a une partie haute (Gladiateur, Arme) et une partie basse : un *Trick* (bonus en combat). A vous de choisir entre jouer le côté 'haut' ou 'bas' de la carte. Equipez vos Gladiateurs pour un combat où tous les coups tordus sont permis. Le joueur ou le clan avec le plus de points de victoire gagne la partie !

Démarrage de la partie

Prévoyez une feuille et un crayon pour noter les scores de chacun, et une montre pour chronométrer.

Faites deux piles de cartes face cachées : une pile Gladiateur et une pile Arme. Mélangez-les.

A deux ou trois joueurs, chaque joueur a son propre score et c'est une victoire individuelle. A quatre joueurs, on forme 2 équipes de 2 joueurs. Les joueurs en diagonale jouent ensemble : les points de victoire se comptabilisent pour l'équipe, et c'est une victoire en équipe.

Pour déterminer qui commence à jouer, faites tourner le Couteau de Rahan (à défaut le crayon). Pour se rappeler qui est le Premier Joueur du tour, on peut placer un marqueur devant le joueur.

Les cartes *Gladiateur*

Trick d'attaque orange
Terminium a 1 symbole, il peut utiliser 1 *Trick* d'attaque orange.

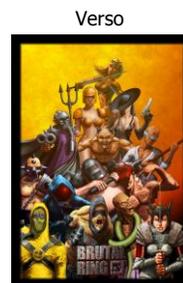
Trick d'attaque noir
Terminium a 2 symboles, il peut utiliser 2 *Tricks* d'attaque noir.

Trick de défense orange
Terminium a 1 symbole, il peut utiliser 1 *Trick* de défense orange.

Points de victoire
S'il est tué, Terminium rapporte 4 Points de victoire.

Trick de défense noir
Terminium a 2 symboles, il peut utiliser 2 *tricks* de défense noir.

Trick
Effet à appliquer quand on utilise la carte comme un *Trick* pendant un combat. Les cartes Gladiateur n'ont que des *Tricks* oranges. Par exemple, cette carte permet d'utiliser la compétence « *Attaque Fairplay* » pendant un combat.



Les cartes *Arme*

Attaque
L'épée a 3 d'Attaque

Défense
L'épée a 2 de Défense

Points de victoire
L'épée rapporte 2 Points de victoire si le Gladiateur qui la possède est tué.

Trick
Les cartes *Arme* n'ont que des *Tricks* de modificateurs de valeur d'Attaque ou de Défense. Par exemple, la carte épée permet de rajouter +3 en Attaque.



Dure d'une partie

La partie se joue en 4 tours.

Déroulé d'un tour de jeu

Un tour de jeu se décompose en 4 phases :

1. Pioche
2. Rentrée dans le Ring
3. Combats
4. Survivants

On passe d'une phase à l'autre quand TOUS les joueurs ont fini la phase actuelle.

PHASE 1 : Pioche

Tous les joueurs piochent en même temps des cartes *Gladiateur* et/ou *Arme*. On a le droit de regarder les cartes piochées au fur et à mesure.

Au premier tour, chacun pioche 8 cartes. Aux tours suivants, chacun pioche jusqu'à avoir 8 cartes en tout, en comptant ses cartes dans l'arène et ses cartes déjà en main. Par exemple un joueur avec 3 cartes en main et 1 Gladiateur avec 1 Arme dans l'arène pioche 8-3-2 = 3 cartes.

Chacun choisit combien il veut piocher de chaque paquet. Par exemple, on peut prendre 3 *Gladiateurs* + 5 *Arme*, ou encore 8 *Gladiateurs*, etc.

Si une pioche est vide, on prend les cartes de la défausse qu'on mélange pour refaire une pioche.

Quand tout le monde a pioché, on passe à la Phase 2.

PHASE 2 : Rentrée dans le Ring

Tous les joueurs font rentrer en même temps leurs Gladiateurs dans l'arène. Ils ont 1 minute. Chaque joueur peut faire rentrer autant de Gladiateur qu'il veut. Il peut aussi choisir de ne pas en faire rentrer du tout.

Chaque Gladiateur qui rentre est placé face cachée devant le joueur.

On peut lui rajouter 1 carte Arme et une seule de sa main en la plaçant sur le Gladiateur, face cachée elle aussi.

Une Arme donne des points d'Attaque et de Défense au Gladiateur.

Une fois le Gladiateur rentré dans le Ring, on ne peut plus jamais lui rajouter de cartes *Arme* depuis sa main.

On ne peut pas permuter des cartes d'*Arme* entre Gladiateurs dans le Ring. On peut faire rentrer un Gladiateur dans le Ring sans qu'il n'ait aucune carte d'*Arme*.

Quand la minute est écoulée, tous les joueurs retournent en même temps leurs cartes de Gladiateur et Armes.

PHASE 3 : Combats

Chaque Gladiateur dans le Ring peut faire 1 seule attaque sur 1 seul autre Gladiateur (sauf exception carte *Trick 'Double Attaque'*).

Pour chaque Gladiateur il y a 4 étapes :

- a. Engager un Gladiateur
- b. Attaque
- c. Tricks
- d. Résultat du combat

a. Engager un Gladiateur :

Le *Premier Joueur* commence. Il engage un de ses Gladiateurs : il tourne le Gladiateur de 90 degrés.

Ce Gladiateur peut alors attaquer tout de suite un autre Gladiateur ou bien passer. S'il passe, c'est au joueur à gauche du premier joueur d'engager un Gladiateur, etc. Une fois qu'il a passé, le Gladiateur engagé ne peut plus faire d'attaque pendant ce tour.

Tant qu'il a des Gladiateurs non-engagés, quand c'est son tour, un joueur doit engager un Gladiateur même si ce Gladiateur n'attaque pas.

b. Attaque :

Le Gladiateur qu'on vient d'engager peut attaquer un autre Gladiateur (engagé ou pas).

Si la valeur de l'Attaque de l'Arme de l'attaquant est STRICTEMENT supérieure à la valeur de la Défense de l'Arme du défenseur, l'attaquant est sur le point de tuer le défenseur. Mais tout n'est pas joué...

Exemple : Terminium s'engage et attaque Lucrecia. Terminium a 3 d'attaque, Lucrecia a 2 de défense : Terminium est sur le point de tuer Lucrecia, mais ils n'ont pas encore joué leurs Tricks...



c. Tricks :

L'attaquant et/ou le défenseur peuvent alors choisir de poser un ou plusieurs *Tricks* de leur main sur leur Gladiateur, en mettant les cartes face cachée.

Pour l'attaquant, seuls les Tricks d'Attaque (ronds aux bords rouges) seront pris en compte. Pour le défenseur, seuls ses Tricks de Défense (boucliers aux bords bleus) seront pris en compte. L'attaquant peut jouer des Tricks bleus pour bluffer son adversaire, mais ces Tricks n'auront aucun effet dans le combat. Idem si le défenseur joue des Tricks rouges.

Un joueur peut jouer 1 carte Trick par symbole identique sur sa carte. Exemple : Terminium peut jouer au maximum 1 carte de Trick d'attaque orange et 2 cartes de Tricks d'attaque noires.

Il n'y a pas d'ordre imposé pour poser ses Tricks, on peut en enlever et en remettre tant que les deux joueurs n'ont pas déclaré qu'ils ne voulaient plus changer. En équipe, son coéquipier peut aussi mettre des *Tricks* de sa main pour aider dans le combat.

Exemple : Terminium a 1 Trick orange et 2 Tricks noirs d'attaque. Il décide de jouer 1 Trick noir. Lucrecia a 1 Trick orange et 2 Tricks noirs de défense. Elle décide de jouer 1 Trick orange et 2 Trick noir.



Quand les 2 adversaires ne veulent plus changer les *Tricks* posés, l'attaquant révèle d'abord ses *Tricks* et exécute les éventuels effets, puis le défenseur révèle ses *Tricks* et exécute les éventuels effets.

Après avoir pris en compte les effets des *Tricks* des 2 joueurs, si la valeur de l'Attaque de l'attaquant est encore STRICTEMENT supérieure à la valeur de la Défense du défenseur, le défenseur est tué.

Toutes les cartes *Tricks* jouées sont mises dans la défausse.

Exemple : Terminium (l'attaquant) commence par révéler son Trick : « +2 en attaque ». Il a donc $3+2=5$ en attaque. Lucrecia (le défenseur) révèle ses Tricks : « Défense x2 », « +3 en défense » et « Contre-attaque ». Elle a donc $2 \times 2 + 3 = 7$ en défense donc elle a assez de défense pour résister aux 5 d'attaque de Terminium. Elle n'est pas tuée. Par contre, avec son Trick « Contre-attaque » elle attaque à 3 contre 1 en défense pour Terminium : Elle tue Terminium. Qui s'y frotte s'y pique ;)



d. Résultat du combat :

Si personne n'a été tué, il ne se passe rien.

Si un gladiateur a été tué, la carte du Gladiateur ainsi que son Arme sont mis dans la défausse.

Chaque joueur marque autant de points de score que de *Points de Victoire* du Gladiateur qu'il a tué + son *Arme*.

Dans l'exemple précédent, le joueur qui a tué Terminium marque $4+2=6$ points.

Même si il a été attaqué, et qu'il a survécu, le défenseur pourra attaquer pendant cette phase (s'il est encore vivant et s'il n'est pas déjà *engagé*).

Une fois l'attaque résolue, on passe au joueur à gauche, qui suit les mêmes étapes (Engage, Attaque, Trick, Résultat), et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Gladiateurs de tous les joueurs soient engagés ou morts. On passe alors à la phase Survivants.

PHASE 4 : Survivants

On désengage les Gladiateurs survivants (remettre la carte verticale).

Chaque joueur marque 2 points par Gladiateur survivant qui a une Arme.

Les joueurs peuvent alors se défausser de n'importe quelles cartes en main ou de Gladiateurs déjà dans l'arène (avec leurs armes).

Si c'est la fin du 4eme tour, la partie est terminée. Le joueur ou l'équipe avec le plus grand score gagne ! En cas d'égalité, le joueur avec le plus de gladiateurs dans l'arène gagne.

Si ce n'est pas la fin du 4eme tour, c'est le joueur à gauche du joueur qui avait fait rentrer le premier un Gladiateur qui devient le *Premier Joueur* (placer le marqueur devant lui). Il devient le premier à attaquer.

Et on redémarre un nouveau Tour en Phase 1 : Pioche.

Tricks d'attaque	Tricks de défense
 <p>Rajoute +1 à l'Attaque de l'attaquant</p>	 <p>Rajoute +1 à la Défense du défenseur</p>
 <p>Rajoute +2 à l'Attaque de l'attaquant</p>	 <p>Rajoute +2 à la Défense du défenseur</p>
 <p>Rajoute +3 à l'Attaque de l'attaquant</p>	 <p>Rajoute +3 à la Défense du défenseur</p>
 <p>Multiplie par deux l'Attaque de l'Arme de l'attaquant (pas les bonus de Tricks).</p>	 <p>Multiplie par deux la Défense de l'Arme du défenseur (pas les bonus de Tricks).</p>
 <p>Fairplay Annule et défaisse tous les <i>Tricks</i> joués par l'attaquant et le défenseur pour ce combat. Tous les effets des <i>Tricks</i> sont ignorés.</p>	 <p>Fairplay Annule et défaisse tous les <i>Tricks</i> joués par l'attaquant et le défenseur pour ce combat. Tous les effets des <i>Tricks</i> sont ignorés.</p>
 <p>Défausse Avant que le défenseur révèle ses <i>Tricks</i>, l'attaquant choisit 1 carte de <i>Trick</i> du défenseur et la met dans la défausse : cette carte n'aura aucun effet dans le combat.</p>	 <p>Contre-attaque Même si il est déjà engagé, si la valeur d'Attaque de l'Arme du défenseur est supérieure à la Défense de l'Arme de l'Attaquant, l'attaquant est tué. L'attaquant a le temps de porter son attaque avant de mourir.</p>
 <p>Double Attaque Le combat en cours est entièrement résolu, puis s'il n'est pas mort, le même attaquant peut faire un deuxième combat séparément contre n'importe qui. On peut utiliser de nouveaux Tricks pour le 2ème combat.</p>	 <p>Esquive Le défenseur esquive totalement l'attaque : il ne meurt pas, quelques soient les valeurs d'Attaque et de Défense.</p>

Liste des cartes de Gladiateurs (Illustrations © David Chomard)



XP-24



XP-24 is a muscular character with a yellow hood and mask, holding a device. The card features three stars, two red gear icons, and two green shield icons. A red gear icon with a red 'X' is overlaid on the bottom right.

HITME BAD



HITME BAD is a muscular character with a purple mask. The card features two stars, two red gear icons, and two green shield icons. A red gear icon with a red '-1' is overlaid on the bottom right.

YSFETAR



YSFETAR is a muscular character with horns and a red loincloth. The card features two stars, two red gear icons, and two green shield icons. A red gear icon with a red '-1' is overlaid on the bottom right.

SILENT HUNT



SILENT HUNT is a character in a black trench coat holding a camera. The card features two stars, one red gear icon, and one green shield icon. A blue shield icon with a blue 'X' is overlaid on the bottom right.

HASHSHASIN



HASHSHASIN is a character in a black hooded suit with a green visor. The card features three stars, one red gear icon, and two green shield icons. A red gear icon with two red swords is overlaid on the bottom right.

HASHSHASIN



HASHSHASIN is a character in a black hooded suit with a purple visor. The card features two stars, one red gear icon, and two green shield icons. A blue shield icon is overlaid on the bottom right.

HASHSHASIN

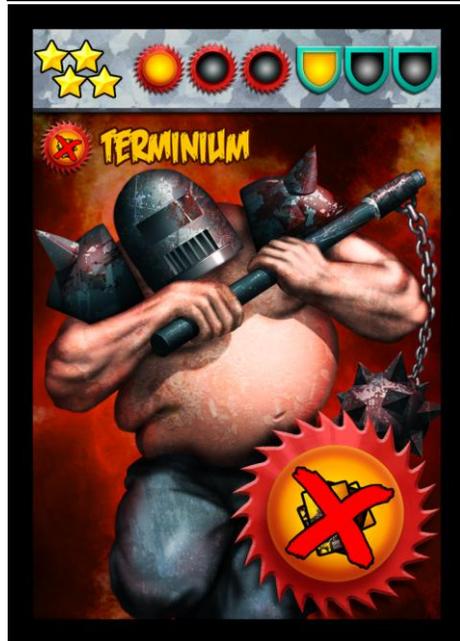
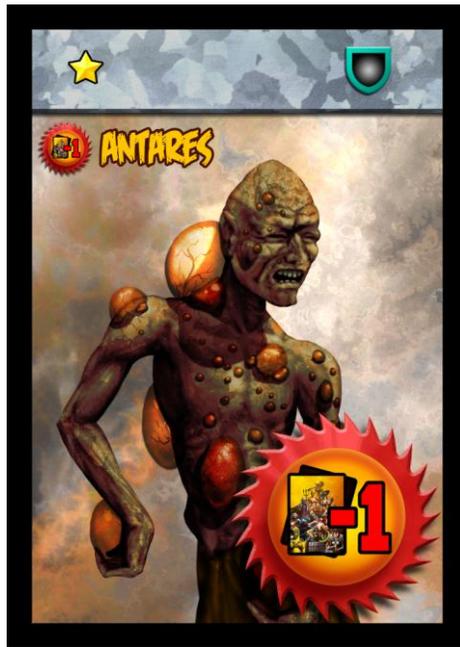


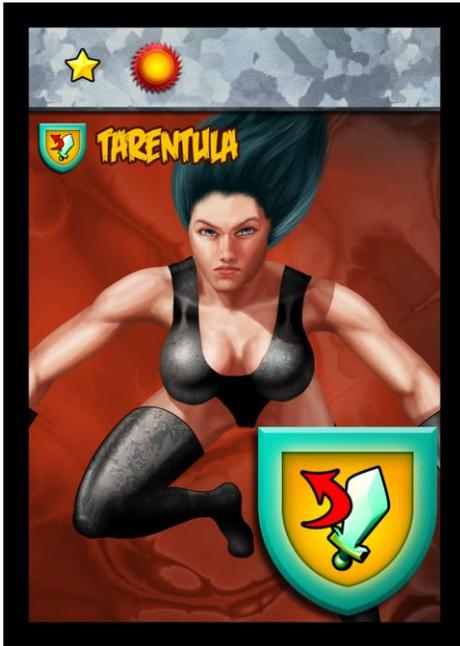
HASHSHASIN is a character in a black hooded suit with a yellow visor, holding a pitchfork. The card features three stars, two red gear icons, and one green shield icon. A red gear icon with a red 'X' is overlaid on the bottom right.

HASHSHASIN



HASHSHASIN is a character in a black hooded suit with a purple visor, holding a scythe. The card features two stars, one red gear icon, and one green shield icon. A blue shield icon with a red scythe is overlaid on the bottom right.





Liste des cartes d'Armes (Illustrations © David Chomard)

