Bataille Clash

Un jeu de Eliott Cardineaux,Tylian Emeriault, Louis-Amaury Skoracki et Maël Bujon-Morin, élèves du lycée agricole de Venours et illustré par Ophélie « Pimgri » Pimbert-Gris.

À partir de 8 ans
4 joueurs
Durée : 10’

MATÉRIEL

52 cartes (4 couleurs, 13 cartes de chaque numérotées de 1 à 10, les figures valent 10)

- 1 dé de couleur customisé (3 faces **2**, une face **3**, une face **épée**, une face **crâne**)
- 1 dé blanc

BUT DU JEU

Accumuler le plus de points pour rendre son clan victorieux.

MISE EN PLACE

Une couleur est attribuée à chaque joueur qui mélange son paquet et le place en pile devant lui. Les dés sont au centre de la table.

Chaque joueur révèle la première carte de sa pile. La valeur la plus forte commence. La carte est remise ensuite sous la pile. En cas d’égalité, recommencer.

DÉROULEMENT DU JEU

- Le joueur actif lance le dé de couleur, ses effets sont appliqués ;
- Le joueur actif fait ensuite 2 jets du dé blanc, une fois après l’autre, et applique les effets de chaque jet ;
- Chaque joueur joue une carte (ou plus selon le mode de jeu en cours). Le ou les vainqueurs se partagent les cartes remportées dans cette bataille. Le joueur actif est prioritaire, il peut de plus choisir ses cartes récompenses, puis la distribution se fait dans le sens horaire.
- Les cartes non jouées sont perdues et placées dans la défausse.

Effets du dé de couleur

- **Face 2 ou 3** : tous les joueurs piochent le nombre de cartes indiqué par le dé.
- **Face épée** : le joueur actif vole deux cartes à un adversaire parmi ses plis remportés. On passe au joueur suivant.

Bataille Clash

- **Face crâne** : le joueur actif regarde la première carte du dessus de son paquet et la place sur le dessus de la pile d'un adversaire de son choix. On passe au joueur suivant.

Effets du dé blanc

- **1er jet**
  - **Sur 1, 2 ou 3 :** c'est la valeur la moins forte qui emportera le pli ;
  - **Sur 4, 5 ou 6 :** c'est la valeur la plus forte qui emportera le pli.

En cas d'égalité, les joueurs concernés re-piochent une nouvelle carte.

- **2e jet**
  - **Sur 1 et 5 (mode S - Solo)** : chacun joue pour soi ;
  - **Sur 2 et 4 (mode 2v2 - 2 contre 2**) : le joueur actif choisit un partenaire. Les cartes de chaque paire de joueurs s'ajoutent pour déterminer quels clans emportent les plis ;
  - **Sur 3 et 6** (**mode 1v3 - 1 contre 3**) : le joueur actif joue sa carte et peut, s'il le souhaite, jouer 1 carte supplémentaire. Les autres joueurs doivent jouer leur plus petite carte, celles-ci seront additionnées et confrontées à la valeur des cartes du joueur actif. En cas de victoire des 3 joueurs, les cartes gagnées sont distribuées dans le sens horaire à partir du joueur à la gauche du joueur actif.

FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes dans sa pioche, la partie s'arrête, sans finir le tour en cours.

COMPTER LES POINTS

- Chaque carte vaut 1 point ;
- Les cartes 5 et 7 valent 2 points ;
- Les cartes 6 valent 3 points.

Le vainqueur est celui qui a le plus de points.

||||||||||||||||||||||||

Avec Thomas Favrelière, Ophélie « Pimgri » Pimbert-Gris et Valentin Gaudicheau. Sous la houlette d'Héloïse Noc, professeure de mathématiques du lycée agricole de Venours.

Dans le cadre de la Forge ludique, résidence d'auteurices de jeux de société orchestrée par l'association Le grenier des Gobelins.
www.legobelinrose.com



Projet réalisé avec le soutien de la Préfecture de région Nouvelle-Aquitaine (DRAC), la Région Nouvelle-Aquitaine, Grand Poitiers communauté urbaine, la ville de Rouillé, les lycées agricoles Xavier Bernard (Rouillé) et Kyoto (Poitiers).