

BraveRats™




blue orange
Hot Games Cool Planet

Original game idea by Seiji Kanai.
Illustration by Christophe Swal.
©2014 Blue Orange.

Histoire

Highlands, XIII siècle.

Avec la soudaine disparition du Roi des Rats, le Royaume est maintenant sans souverain.

Deux clans de rats, les Yarg et les Applewood, s'affrontent pour s'octroyer le contrôle du royaume.

Les Yargs sont des rats-barbares qui manient le marteau de guerre et la hache comme personne.

Couleur : le bleu.

Les Applewood sont plus civilisés. Ils adorent tout ce qui brille et ont plein de bijoux rutilants.

Couleur: le rouge.

Ils ont rassemblé leurs alliés pour commencer cette lutte pour le pouvoir. Mais un lourd secret pèse sur ces deux clans: chacun de leur Prince est secrètement amoureux de la Princesse du clan adverse...

Qui va gagner cette lutte pour la couronne ?

Aperçu du jeu

Durée: 5 minutes

Nombre de joueurs: 2

Chaque joueur représente un clan qui se bat pour prendre le contrôle du royaume.

Contenu

16 cartes

1 livret de règles

Préparation

Chaque joueur prend les 8 cartes de sa couleur.

Comment jouer

Chaque joueur choisit secrètement une de ses cartes, et il la pose face cachée devant lui. Lorsque les deux joueurs ont choisi leur carte, on les révèle simultanément.

On appelle ceci une « manche ».

Chaque carte possède une valeur et une capacité spéciale, et c'est ce qui décide quelle carte l'emporte. En principe, la carte avec la valeur la plus haute l'emporte, mais les capacités spéciales peuvent changer la donne.

Les capacités spéciales sont obligatoires, c'est à dire que vous devez les appliquer à chaque fois.

Les cartes utilisées pour la manche restent là où elles sont. Retournez la carte qui vient de perdre face cachée de manière à voir rapidement qui a gagné la manche. On procède ensuite à une nouvelle manche:

chaque joueur prend une nouvelle carte de sa main, et la place devant lui face cachée, et les deux joueurs les révèlent simultanément, et ainsi de suite...

En cas d'égalité (par exemple, si les deux cartes ont la même valeur), on met la manche en attente. Dans ce cas, le vainqueur de la manche suivante remportera deux manches. (Il se peut que plusieurs manches soient en attente).

Fin du jeu

La partie se termine dès qu'un joueur a obtenu la victoire dans 4 manches. Si les joueurs n'ont plus de cartes avant que l'un d'entre eux ait gagné 4 manches, alors c'est une égalité. Vous pouvez rejouer la partie.

Les cartes



Prince

« Vous gagnez la manche »



Cette carte remporte la manche contre toutes les cartes, sauf la Princesse et le Musicien.

On ne tient pas compte de la capacité de l'Assassin à inverser la règle de base.

Cependant le Musicien met toujours la manche en attente.

Attention, si votre adversaire joue sa Princesse en face de votre prince, il gagne non seulement la manche, mais aussi la partie.

Général



« Votre carte de la prochaine manche voit sa valeur augmentée de +2 »



La capacité du Général affecte la prochaine manche. (N'importe quel Magicien joué par l'adversaire pendant la manche suivante n'annule pas la capacité du Général).

Magicien



« Annule la capacité spéciale de la carte jouée par l'adversaire »



Annule la capacité spéciale de la carte jouée par l'adversaire, ce qui signifie que seule la carte avec la valeur la plus forte l'emportera.

Ambassadeur



« Si vous gagnez avec cette carte, cela compte pour 2 manches. »



(Cet effet est valide même si une manche est en attente. Dans ce cas, la prochaine manche vaudra 3 manches pour le joueur qui a joué l'Ambassadeur s'il gagne).



Assassin

« La valeur la plus faible l'emporte. »



La valeur la plus faible l'emporte, sauf face à un Prince.



Espion

« A la prochaine manche, votre adversaire révèle sa carte avant que vous choisissiez la vôtre. »



Si les joueurs ont joué leur espion pendant la même manche, leurs capacités s'annulent.



Princesse

« Si votre adversaire a joué son Prince, vous remportez la partie . »



Si votre adversaire a joué son Prince, la partie se termine immédiatement et vous gagnez, sans tenir compte du nombre de manches remportées.



Musicien

*« Cette manche est annulée
et mise en attente. »*



Cette capacité l'emporte sur toutes les autres capacités sauf celle du Magicien

Variantes

Vous pouvez combiner certaines variantes entre elles.

A. Le Traître

Avant de commencer la partie, les joueurs échangent une carte au hasard.

B. Pioche

Les 8 cartes de départ sont mélangées pour former une pioche.

Chaque joueur prend 3 cartes en main, et ensuite il en choisit une parmi ces 3 cartes. Dès qu'un joueur joue une carte, il en pioche une nouvelle.

C. Fast Rat

On joue la partie en 3 manches au lieu de 4.

D. Draft

Mélangez les 16 cartes. Un joueur en prend 4, il en choisit une à garder et il donne le reste à l'autre joueur qui en choisit une, et ainsi de suite jusqu'à ce que ces 4 cartes soient distribuées. Ensuite l'autre joueur en pioche 4 nouvelles, il en choisit une et il passe le reste à son adversaire. Cela se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées.

E. Au hasard

Mélangez les 16 cartes, et distribuez-en 8 à chaque joueur.

F. L'attaque de la Princesse

Avant de commencer la partie un joueur échange son Prince contre la Princesse de son adversaire.

Cela signifie, qu'un joueur commence avec les 2 Princes, et son adversaire avec les 2 Princesses.

G. L'empereur

Jouez en 3 parties, le premier à en gagner 2 l'emporte.

Tableau récapitulatif

		Yargs							
		7 - Prince	6 - General	5 - Magicien	4 - Ambassadeur	3 - Assassin	2 - Espion	1 - Princesse	0 - Musicien
Applewoods	7 - Prince	X* ^①	A	A	A	A	A	Yargs gagne la partie	X
	6 - General	Y	X	A	A	Y	A	A	X
	5 - Magicien	Y	Y	X	A	A	A	A	A
	4 - Ambassadeur	Y	Y	Y	X	Y	A	A	X
	3 - Assassin	Y	A	Y	A	X* ^②	Y	Y	X
	2 - Espion	Y	Y	Y	Y	A	X	A	X
	1 - Princesse	Applewoods gagne la partie.	Y	Y	Y	A	Y	X	X
	0 - Musicien	X	X	Y	X	X	X	X	X* ^③

X: Manche annulée et mise en attente

Y: Manche remportée par le clan Yargs

A: Manche remportée par le clan Applewood

Si le Général a été joué à la manche précédente:

*^① Le joueur qui a joué le General au tour précédent l'emporte (9 contre 7)

*^② Le joueur qui n'a pas joué le General au tour précédent l'emporte (valeur la plus faible)

*^③ La manche est annulée et mise en attente.