

CrocoNounours

Par perno, version du 27/03/10.

Présentation du jeu.

CrocoNounours est tout simplement le meilleur jeu du monde.

Si. si. Je vous assure.

A condition d'aimer les nounours et les crocos en gélatine bien sûr.

Parvenir à un tel résultat ne se fait pas tout seul. Il a fallu que je plagie m'inspire de quelques excellents jeux : « Les Rois du Ring » et « Zarketypes ». Si vous lisez ces lignes, nul doute que vous connaissiez ces jeux que je ne représente donc pas.

Merci à leurs auteurs (Chien sauvage et Dragontigre) pour m'avoir donné envie de publier ces règles.



VS



Matériel nécessaire.

Pour jouer à CrocoNounours, vous aurez besoin...

- Un adversaire sympathique.
- D'un paquet de 54 cartes (ou 52 à la limite).
- D'un paquet de bonbons en forme de crocos.
- D'un paquet de bonbons en forme de nounours.
- D'un plateau de jeu carré de 7 cases de côté.
- Des cure-dents.
- De savon.
- D'une brosse à dent et de dentifrice.

Quelques petites choses à noter sur les bonbons... Déjà, vous aurez peut-être besoin de plusieurs paquets si vous voulez faire plusieurs parties.

Ensuite, il faut des bonbons rouges, jaunes, verts et orange. Si vous n'avez pas de crocos orange (ce qui arrive chez certaines marques de bonbons), il est quand même possible de jouer. Si vous avez des nounours blancs et/ou noirs, ils ne servent à rien pour ce jeu.

Vous pouvez donc d'ores et déjà les manger.

Pour les cure-dents, vous pouvez les planter dans les bonbons afin de faciliter les manipulations en cours de partie.

Et ce sera plus hygiénique.



Les Warriors.

Chaque joueur dispose d'une équipe de 3 Warriors. Un rouge, un vert et un jaune.

Pour faire simple : le rouge tape fort, le jaune tire de loin et le vert est vachement résistant.

L'un des joueurs dispose bien sûr d'une équipe de Warriors nounours tandis que l'autre dispose d'une équipe de Warriors crocos.

Si les deux joueurs sont d'accord, avant le début de la partie, chaque joueur peut se composer, en secret, une équipe de 3 Warriors en choisissant librement la couleur de chacun d'entre eux.

A noter qu'il existe également des Warriors orange qui n'ont rien de particulier. Ils sont en fait tellement nuls que personne n'en a au début de la partie.

Le jeu de cartes.

Idéalement, vous devriez disposer d'un paquet de 54 cartes. Si vous n'avez pas de Jokers, c'est pas un drame. Si vous n'avez qu'un paquet de 32 cartes, ça fera l'affaire aussi.

On considérera que l'As est plus fort que le Roi. Le Joker est plus fort que toute autre carte. Il est même plus fort qu'un autre Joker quand il s'agit de se défendre.

Les 4 couleurs (cœur, trèfle, pique et carreau) n'ont pas d'influence sur la valeur des cartes mais sont très importantes en cours de jeu. Un Joker peut compter comme une carte de n'importe quelle couleur, au choix du joueur qui le joue.

Le plateau de jeu.

Une case du plateau est adjacente aux huit autres qui l'entourent.

On distingue les cases adjacentes « en diagonales » des cases adjacentes « droites ».

Dans l'exemple ci-contre, A est adjacent en diagonale avec les cases X.

X	Y	X
Y	A	Y
X	Y	X

A est également adjacent en ligne droite avec les cases Y.

Mise en place du jeu.

Chaque joueur pioche une carte. Celui obtenant la carte la plus forte est le premier joueur. Piochez une nouvelle carte en cas d'égalité jusqu'à obtenir un premier joueur. Les cartes piochées sont alors remises dans le paquet qui est mélangé.

Le premier joueur choisit un coin du terrain de jeu et y déploie un Warrior. Il place ensuite ses deux autres Warriors dans les cases adjacentes en ligne droite avec son premier Warriors.

Son adversaire fait de même dans le coin opposé.

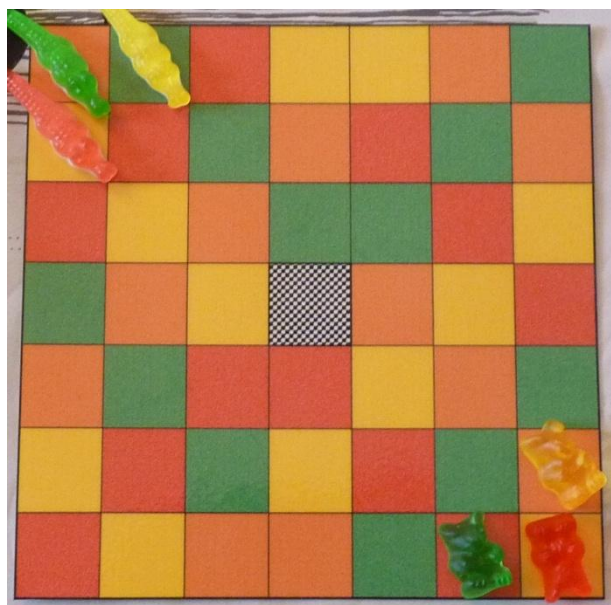
Chaque joueur pioche ensuite une main de 7 cartes.

Organisation du tour de jeu.

Au cours d'un tour de jeu, chaque joueur joue à tour de rôle son propre tour en commençant par le premier joueur. Quand les deux joueurs ont joué, le tour est terminé et un autre commence.

Au cours de son tour de jeu, chaque joueur résout dans l'ordre les phases suivantes :

- 1) Phase de défausse.
- 2) Phase de pioche.
- 3) Phase d'action.



Un déploiement standard...

Phase de défausse.

Au cours de cette phase, le joueur peut choisir de défausser tout ou partie de sa main.

Phase de pioche.

Le joueur pioche jusqu'à un maximum de 3 cartes sans que sa main ne puisse dépasser 7 cartes.

Mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche s'il n'y a plus de cartes dans celle-ci.

Phase d'action.

Le joueur peut jouer tout ou partie de ses cartes pour faire agir ses Warriors. Chaque carte jouée sur un Warrior lui permet d'accomplir une action. Un Warrior peut accomplir autant d'actions qu'il le veut, tant qu'il reste des cartes pour l'activer.

A la fin de la phase d'action, le joueur conserve en main les cartes qu'il n'a pas utilisées. Il est conseillé de garder quelques cartes en réserve à chaque tour.

Les actions disponibles sont les suivantes :

- Un Warrior peut se déplacer en utilisant une carte noire.
- Un Warrior peut attaquer un autre Warrior en utilisant une carte rouge.



Déplacements.

Un Warrior peut se déplacer sur une case adjacente en ligne droite en utilisant une carte trèfle.

Il peut se déplacer sur une case adjacente en diagonale en utilisant une carte pique.

Attaque.

Un Warrior peut attaquer un adversaire qui se trouve sur une case adjacente en ligne droite en utilisant une carte carreau.

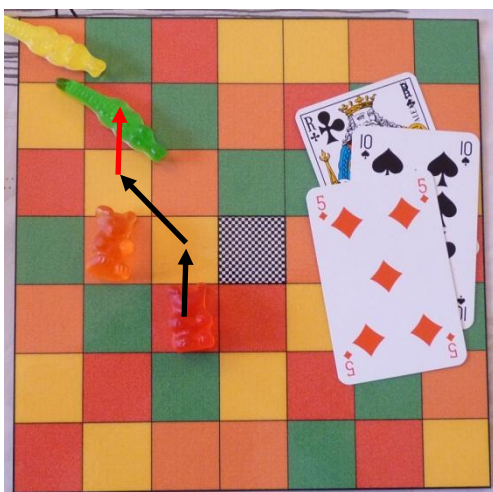
Il peut attaquer un adversaire sur une case adjacente en diagonale en utilisant une carte cœur.

Lorsqu'il effectue une attaque, un Warrior doit préciser s'il veut blesser son adversaire ou le repousser.

Un Warrior qui se fait blesser est immédiatement éliminé. Le joueur responsable de l'attaque peut le manger immédiatement.

Un Warrior qui se fait repousser se déplace immédiatement d'une case à l'opposé de son agresseur. Si ce déplacement est impossible (case occupée ou inexistante), le Warrior est blessé à la place.

Les choses ne sont cependant pas aussi simples. En effet, un Warrior attaqué peut tenter de se défendre en esquivant ou en parant l'attaque. Si l'esquive ou la parade réussit, les conséquences de l'attaque n'ont pas lieu.



Le nounours rouge se déplace d'abord d'une case en ligne droite avec le trèfle puis d'une autre case en diagonale avec le pique afin de bouffer le croco vert avec le carreau...

Esquive.

Une attaque de cœur peut être esquivée par du trèfle. Une attaque de carreau peut être esquivée par du pique. Le joueur doit simplement jouer une carte de la couleur appropriée et de valeur supérieure à celle de la carte jouée pour effectuer l'attaque. Il peut également choisir de jouer 2 cartes de cette couleur (sans tenir compte des valeurs).

Le Warrior qui esquive doit immédiatement se déplacer d'une case conformément à la couleur utilisée pour esquiver. Si ce déplacement est impossible, l'esquive ne peut avoir lieu.

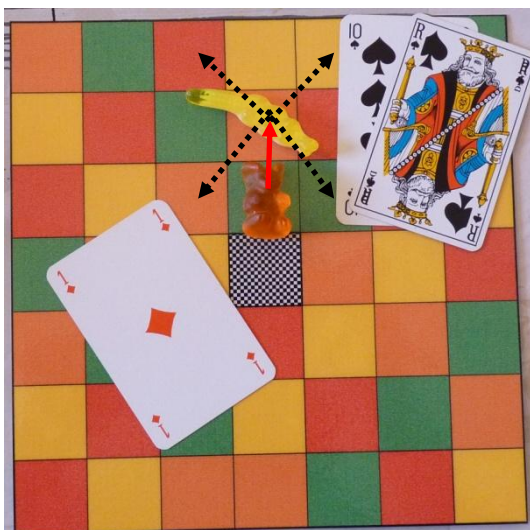
Parade.

Une parade est effectuée en jouant une carte de même couleur que celle utilisée pour l'attaque et de valeur supérieure à celle-ci ou en jouant 2 cartes de cette couleur (sans tenir compte des valeurs).

Le nounours attaque le croco avec du carreau.

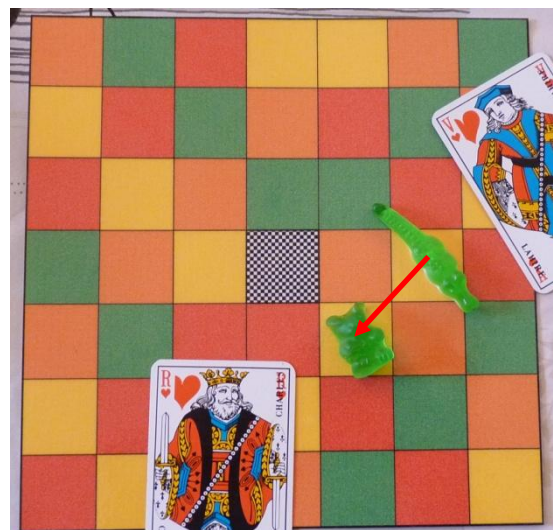
Le croco doit donc esquiver avec du pique.

Comme il ne dispose pas de carte plus forte que l'as, il doit utiliser 2 cartes pour esquiver et doit ensuite se déplacer sur l'une des cases indiquées.



Le croco attaque avec du cœur.

Le nounours pare avec une carte de même couleur et de valeur supérieure.



Warriors verts.

Un Warrior vert est très résistant. Quand il est mangé la première fois, il est remplacé par un Warrior orange. Si vous ne disposez pas de crocos orange, retournez simplement le croco sur le dos (le joueur responsable de l'attaque peut manger un bonbon du paquet en compensation).

Warriors rouge.

Les attaques d'un Warrior rouge sont plus difficiles à parer (mais pas à esquiver). La victime d'une attaque d'un Warrior rouge doit donc dépenser une carte de plus de la couleur appropriée pour parer l'attaque (sans tenir compte de la valeur de celle-ci).

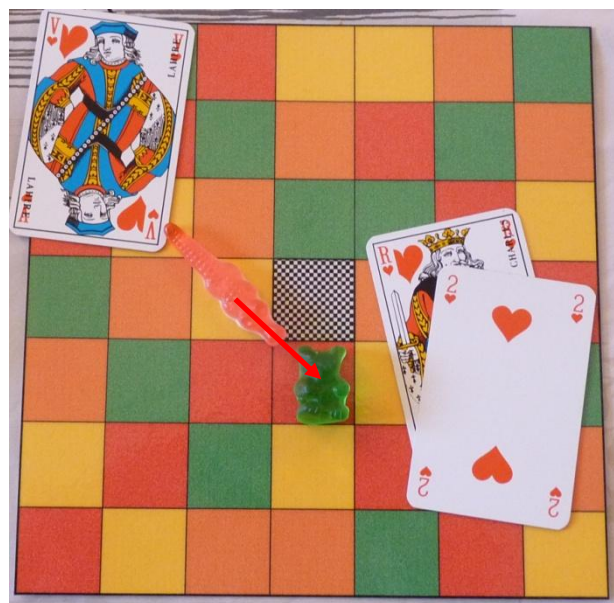
De plus, un Warrior vert blessé par un Warrior rouge et qui ne réussit pas à esquiver ou à parer le coup est définitivement éliminé sans être remplacé par un Warrior orange.

Le croco rouge attaque le nounours vert avec un valet de cœur. S'il ne se défend pas, le nounours vert sera directement éliminé sans être remplacé par un nounours orange !

Ne pouvant esquiver, il choisit de parer avec du cœur.

Normalement, son roi aurait du faire l'affaire. A cause de la capacité du rouge, ce n'est pas le cas et le croco doit utiliser un autre cœur pour se défendre.

Un simple 2 suffit.



Warriors jaune.

Les Warriors jaune peuvent attaquer un adversaire situé à 2 cases de lui exactement (il doit attaquer normalement tout adversaire avec lequel il est adjacent). Une telle attaque ne peut servir que pour blesser l'ennemi, pas pour le repousser.

Pour effectuer cette attaque de tir, le joueur utilise une carte rouge de son choix (cœur ou carreau donc) quelle que soit la position de sa cible.

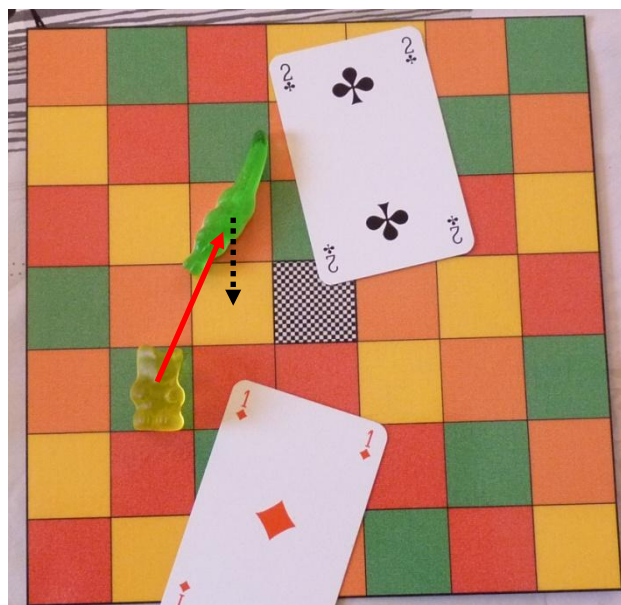
Son adversaire ne peut pas parer l'attaque mais il peut l'esquiver en utilisant n'importe quelle carte noire (trèfle ou pique) indépendamment de la couleur et de la valeur de la carte utilisée pour effectuer le tir. Les autres règles de l'esquive s'appliquent normalement.

X	X	X	X	X
X	Y	Y	Y	X
X	Y	A	Y	X
X	Y	Y	Y	X
X	X	X	X	X

A peut tirer sur toutes les cases X mais pas sur les cases Y ni plus loin.

Le nounours jaune tire sur le croco vert.

Il utilise pour cela n'importe quelle carte rouge...



Le croco vert esquive alors avec un simple 2 de trèfle. Ce n'est pas une opération très rentable pour le nounours.

D'autant plus que le croco en profite pour se rapprocher.

Fin de la partie.

La partie se termine quand l'un des joueurs n'a plus de Warriors sur la table.

Son adversaire est le vainqueur.

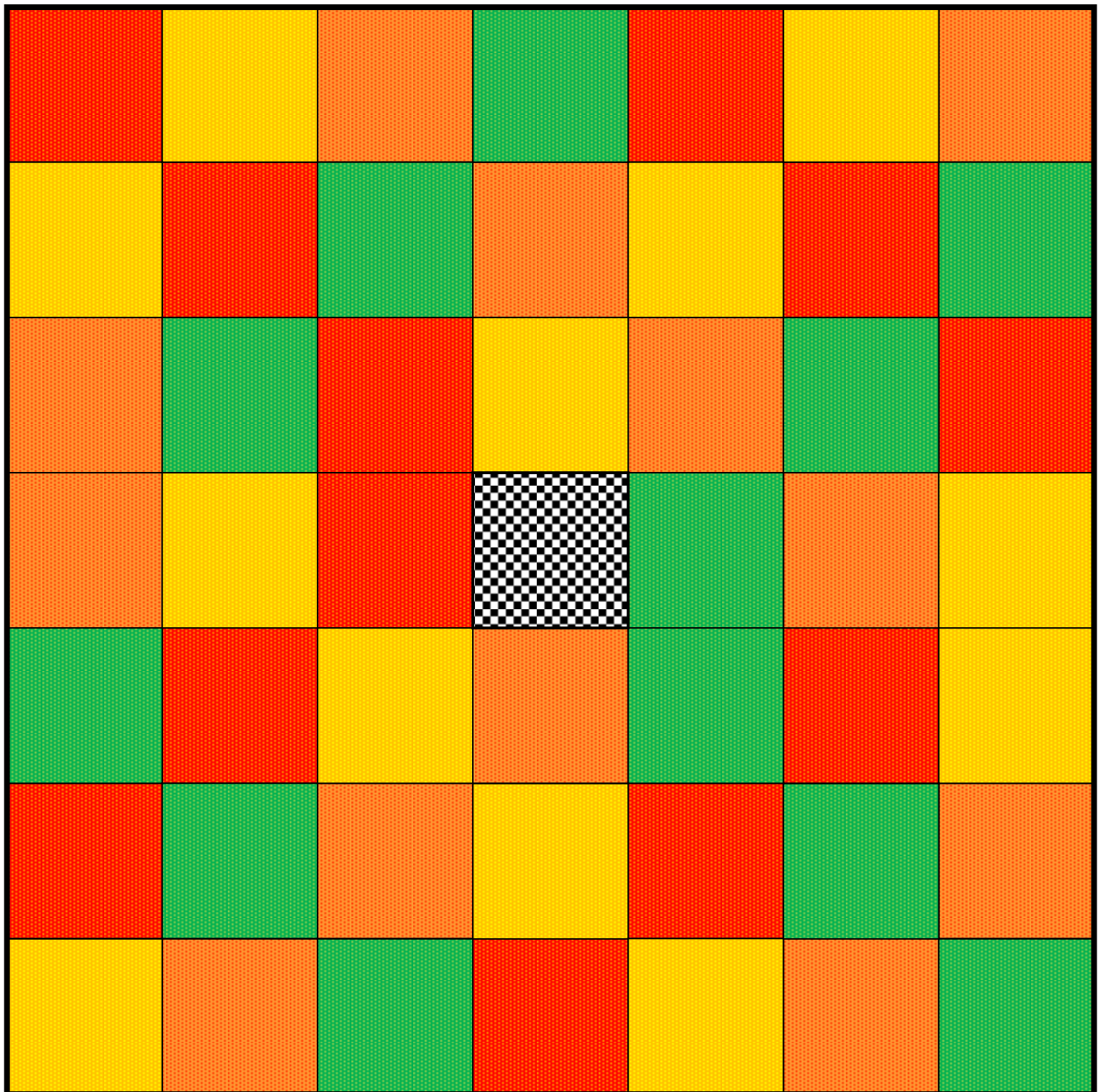
F.A.Q.

- A quoi sert le savon ? *A vous laver les mains avant de jouer.*
- Et le dentifrice ? *A vous laver les dents après la partie.*
- Que gagne le vainqueur ? *Rien. Il a déjà bouffé plus de bonbons que son adversaire !*
- Peut-on jouer une campagne ? *Oui. Il suffit d'enchaîner les parties jusqu'à épuisement de vos paquets de bonbons. Le vainqueur de la campagne est celui à qui il reste des Warriors en réserve à la fin de la campagne. Ou celui qui n'a pas fait de crise de foie.*
- A quoi sert la faq ? *A rien.*

Lavez-vous les dents ! Ou sinon...



Le plateau de jeu :



Vous êtes bien sûr libre de créer vos propres variantes de ce plateau...

Règles optionnelles.

Couleur des cases.

Vous pouvez jouer à CrocoNounours sur n'importe quel plateau de votre composition (y compris une simple feuille quadrillée). Mais si vous choisissez d'utiliser le plateau de jeu officiel disponible à la page précédente, il serait dommage de vous priver de cette variante...

Le plateau officiel comporte en effet 12 cases rouges, 12 cases orange, 12 cases vertes et 12 cases jaunes. Comme les couleurs de Warriors quoi.

Un Warrior qui se trouve sur une case de sa propre couleur ne peut jamais être blessé par un adversaire, seulement se faire repousser.

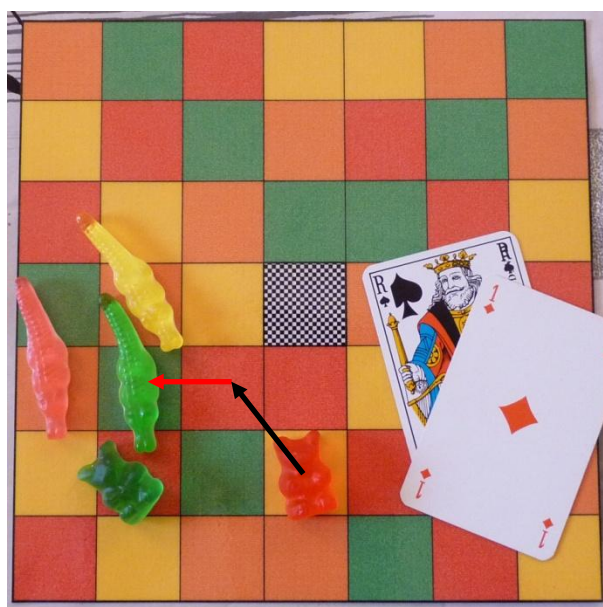
A moins que le Warrior qui l'attaque ne soit lui-même sur une case de sa propre couleur.

La case centrale du plateau (à carreaux blancs et noirs) prend automatiquement la couleur du Warrior qui se trouve dessus.

Une situation intéressante. Les crocos ont établi une position très défensive. Le croco vert ne peut être blessé vu qu'il est sur une case verte.

De plus, le nounours vert ne peut pas le repousser vu que la case de recul est occupée par le croco jaune.

C'est donc le nounours rouge qui va se déplacer sur la case rouge afin d'attaquer. Depuis cette case, il sera capable de blesser le croco puisqu'il se trouve lui-même sur une case de sa couleur !



Décor.

Pour encore plus de diversité, vous pouvez aussi rajouter des obstacles sur votre plateau de jeu. Chaque obstacle doit être représenté par un bonbon ne pouvant être confondu avec un Warrior.

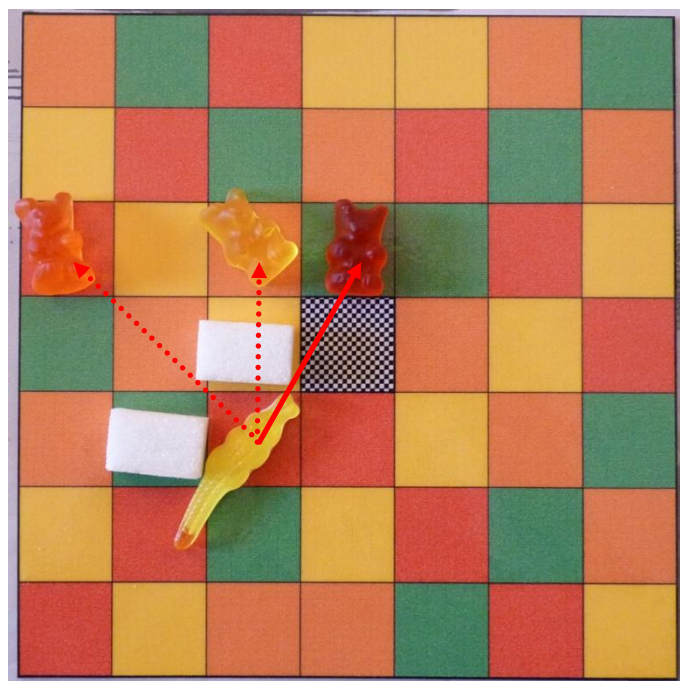
Chaque joueur dispose de 3 obstacles en début de partie. Après avoir déployé leurs Warriors, chaque joueur, en commençant par le premier, déploie ses 3 obstacles où il le veut sur le plateau en dehors des cases adjacentes aux Warriors ennemis.

Un Warrior peut attaquer normalement un obstacle pour le blesser ou le repousser. L'obstacle ne se défend jamais. S'il est blessé, il est immédiatement retiré du jeu et mangé.

Si deux obstacles sont adjacents en diagonale, il est impossible pour un Warrior de passer entre eux deux lors de son déplacement de même qu'il lui est impossible d'attaquer un ennemi situé de l'autre côté des obstacles.

De plus, les obstacles peuvent gêner les tirs des Warriors jaunes. En effet, un Warrior jaune ne peut pas tirer sur un ennemi situé juste derrière un obstacle avec lequel il est en contact. Il ne peut pas non plus tirer entre 2 obstacles adjacents.

- Les obstacles sont représentés ici par du sucre.
- Le croco jaune ne peut pas tirer sur le nounours jaune situé juste derrière le morceau de sucre...
- Il ne peut pas non plus tirer sur le nounours orange car le tir passerait entre les deux morceaux.
- Il peut par contre tirer librement sur le nounours rouge.



Jouer à plusieurs.

Il est possible de jouer à 3 ou 4 joueurs du moment que vous trouvez un moyen de bien distinguer vos Warriors. Au pire, l'un des joueurs peut ne jouer que des crocos Warriors jaune et un autre que des verts et rouges tandis que le 3^e joue des nounours.

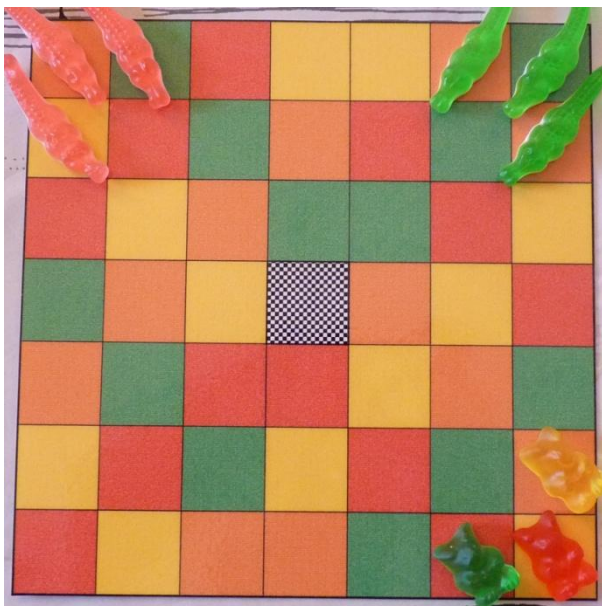
Il doit être également possible de jouer d'autres types de Warriors, je vous laisse chercher.

Quoi qu'il en soit, le premier joueur est déterminé normalement. L'ordre dans lequel joue les autres joueurs est déterminé par le sens des aiguilles d'une montre (à aiguilles... avec les montres sans aiguilles, ça marche pas).

A quatre joueurs, vous pouvez choisir de jouer par équipe. Dans ce cas, vous souhaitez peut-être adapter les règles de déploiement et sur l'ordre du tour de jeu selon vos désirs (afin que deux joueurs d'une même équipe ne jouent pas l'un après l'autre par exemple).

A noter qu'à trois joueurs, l'un des protagonistes se retrouvera forcément coincé entre les deux autres. Pour compenser ce désavantage, ce joueur bénéficiera d'une carte supplémentaire au premier tour de jeu.

Le reste de la partie se joue tout à fait normalement, ça ne change rien aux règles.



Une partie à 3 joueurs...

Le joueur ayant les crocos verts commencera la partie avec 8 cartes au lieu de 7.