

Dans les deux cas, les équipes sont constituées des combattants suivants: Agaric, Cactus et Baobab d'un côté et Bonzaï, Sorgho et Burdock de l'autre (répartition rappelée dans le coin inférieur gauche des cartes « Combattant » concernées). Ambiance « un pour tous, tous pour un » garantie (esprit d'équipe et sens du sacrifice exigés) car seule la victoire par équipe compte !

Mode 3 : Brothers in arms

Pour 3, 4 ou 6 joueurs par équipe de 2

A 3 joueurs, chacun gère 2 combattants au style de combat assez proche (des frères d'armes) et tente d'éliminer les deux autres paires de combattants pour l'emporter. A 4 joueurs, chacun joue un seul combattant mais est associé à un frère d'armes avec lequel il doit éliminer la paire adverse pour l'emporter. A 6 joueurs, chacun joue également un seul combattant associé à son frère d'armes mais cette fois-ci, les deux compères doivent éliminer les deux paires de combattants adverses pour l'emporter.

Dans tous les cas, les paires de frères d'armes sont les suivantes : Agaric et Baobab les lanceurs de pierre, Bonzaï et Burdock les manieurs de lames et Cactus et Sorgho les as de la pique (répartition rappelée dans le coin inférieur droit des cartes « Combattant » concernées). Ambiance « on se serre les coudes » garantie car ici, c'est la preuve de la supériorité de son style de combat qui est en jeu !

Crédits

Auteur du jeu : Guillaume Blossier

Illustrations : Olivier Fagnère

Chef de projet : Franck Plasse **Conception graphique** : Goulven Quentel

Remerciements

L'auteur tient à remercier Olivier, Franck et Goulven pour tout leur travail sur ce jeu, Frédéric Henry à l'origine de la rencontre avec les XII singes ainsi bien sûr que tous les gentils gladiateurs de la première heure, en particulier Madia Camara, Sonia Blet, Benjamin Laborie, Charly Cazals, Virginie et Nicola Labianca, Gabriel Robert, Stéphane Andrieu, Matthieu Schneider, Yannis Hagel, Alain Brakni, Roman Sixdenier, Fabien Berranger, Vincent Cuzin, Caroline et Thierry Gourdin, Bertrand Schaeffer, Mathieu Blayo et ses compères de la MAD.

Aide de jeu

 Initiative (1 à 6) servant à déterminer l'ordre d'action des combattants au cours d'un round (de la plus grande à la plus petite).

 Nombre de points de mouvement (0, 1 ou 2) que le combattant doit obligatoirement effectuer au cours de ce round.

 Nombre de dés à lancer pour effectuer une attaque en combat.

 Nombre de dés à lancer pour effectuer une attaque au tir.

 Résultat minimum à obtenir sur chaque dé d'attaque (combat ou tir) pour faire perdre des points de vie à ce combattant.

TC Taille de la cible

Bottes secrètes

Chaque combattant a une botte secrète qu'il peut utiliser une seule fois au cours de la partie (carte reconnaissable au disque de couleur derrière la caractéristique concernée et au résumé de son effet dans la bande de couleur). Elle est définitivement défaussée après utilisation.

Le tonnelet de poudre d'Agaric : Ce « tir explosif » d'une puissance de 3 dés affecte tous les combattants présents dans la zone de combat ciblée.

L'attaque kamikaze de Bonzaï : Plus Bonzaï est blessé, plus il est dangereux. Le nombre de dés de combat à lancer dépend donc de son nombre de points de vie restants au moment de cette attaque (voir tableau sur la carte).

Le filet de ronces de Cactus : Si la somme des 3 dés est supérieure ou égale à la taille du combattant ciblé, celui-ci perd 1 point de vie et est immobilisé (placez le jeton vert sur sa carte). Il a alors -1 à toutes ses caractéristiques ( /  /  / ) jusqu'à ce qu'il utilise 1 point de mouvement pour se dépêtrer du filet (retirez alors le jeton vert de sa carte).

La mise à mort du Terminotaure : Plus Sorgho a effectué de « passes » avant cette mise à mort, plus celle-ci est efficace. Le nombre de dés de combat à lancer est donc égal au nombre de cartes « Action » déjà jouées par Sorgho (cette carte comprise). Ce nombre de dés varie ainsi de 1 (première carte jouée) à 6 (dernière carte jouée avant de réutiliser les cartes défaussées).

Le « Finishing » de Burdock : Cette botte secrète n'est vraiment efficace que si elle permet d'achever un adversaire. Ainsi, si la cible n'a plus qu'un nombre de points de vie inférieur ou égal à 5, l'achèvement est possible donc Burdock a un bonus de +1 au résultat de chacun des 5 dés lancés. Si la cible est éliminée sur le coup, Burdock récupère comme par magie une partie de son énergie vitale. Il gagne 1 point de vie si sa victime a une taille inférieure à 10 ou 2 si elle est supérieure à 10. Par contre, si la cible a plus de 5 points de vie au moment de l'attaque, Burdock a un malus de -1 au résultat de chacun des 5 dés lancés.

Le « Strike » de Baobab : Très grand joueur de bowling, Baobab est capable de « faire d'une pierre plusieurs coups ». Si plusieurs combattants sont dans la zone de combat visée par Baobab, son joueur commence par préciser dans quel ordre il essaye de toucher tous les combattants présents. Son tir (4 dés) est ensuite résolu normalement contre la 1ère cible choisie par Baobab. Les résultats des dés qui « touchent » cette cible lui font perdre normalement des points de vie et ceux qui ne la « touchent » pas sont alors reportés sur la 2e cible (choisie par Baobab avant son tir) et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de combattants ciblés ou plus de résultats de dés à reporter.

Le coup de sandale « Dégage de là ! » de Zamioculcas : Ce dragon est capable de propulser dans les airs n'importe quel adversaire qui se trouve sur « sa » zone de combat centrale. L'attaque (4 dés) est résolue normalement contre le combattant ciblé. En outre, si la somme des résultats de ces 4 dés est supérieure ou égale à sa taille, ce combattant est projeté sur une zone de combat périphérique au choix du dragon. Si d'autres combattants se trouvent sur cette « zone d'atterrissage forcé », ils subissent tous une attaque équivalente à un tir de 1 dé si la taille du combattant catapulté est inférieure ou égale à 8, 2 dés si elle est comprise entre 9 et 12 et 3 dés si elle est supérieure ou égale à 13.

Règles spéciales du dragon

Zamioculcas ne sort jamais de sa zone de combat centrale. Il n'a qu'une seule carte « Action ». Son initiative dépend de la couleur de la case sur laquelle se trouve le « Gong » (3 si elle est bleue, 4 si elle est rouge). Il choisit à chaque round le combat (4 dés) ou le tir (5 dés). Il peut répartir ses 5 dés en tir (avant de les lancer) sur plusieurs combattants d'une même zone de combat. Il peut jouer sa botte secrète une fois dans la partie en retournant sa carte « Action ».



Pour 2 à 7 joueurs à partir de 10 ans

Contenu

7 cartes « Combattant » (recto personnage/cœur, verso zone de combat)

36 cartes « Action » (représentant les combattants en pleine action)

1 carte « Compteur de points de vie » (numérotée de 1 à 16)

7 pions « Compteur de points de vie » (de 7 couleurs différentes)

1 pion « Gong » (disque en position verticale sur un socle)

1 jeton « Filet de Cactus » (disque vert)

5 dés

Dans Mad Arena, il existe trois modes de jeu différents.

Mode 1 : Ultimate Warrior

Prévu pour 4 à 7 joueurs, chaque joueur y incarne un seul combattant. Ambiance « chacun pour soi » garantie (alliances et trahisons à prévoir) car bien sûr, à la fin, il ne pourra en rester qu'un : le seul, l'unique, le Guerrier Ultime !

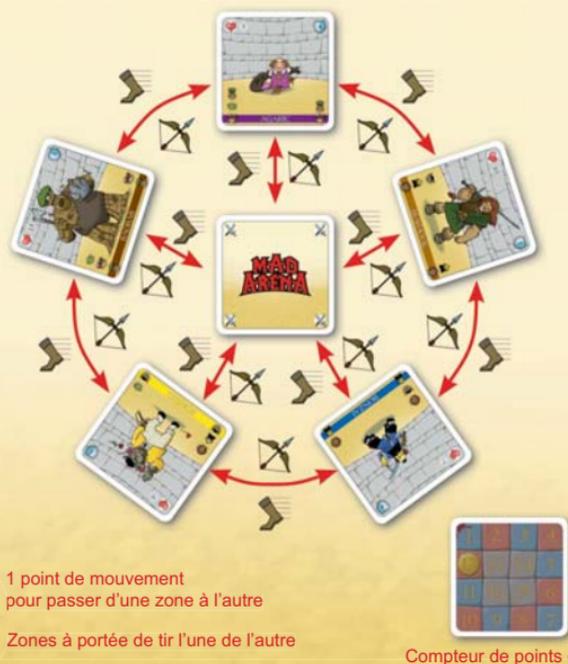
1. Préparation du jeu

Mélangez les 7 cartes « Combattant » face personnage cachée puis distribuez en une au hasard à chaque joueur.

Si un joueur incarne Zamioculcas, il pose sa carte face dragon visible au centre de la table pour représenter le centre de l'arène. Si aucun joueur n'incarne ce dragon, récupérez sa carte parmi celles non distribuées puis posez la au centre de la table face zone de combat (logo Mad Arena au centre et pictos combat aux quatre coins) visible pour représenter le centre de l'arène.

Chacun révèle ensuite le combattant qu'il va incarner pour cette partie en posant sa carte face personnage visible devant lui sur la table à une distance raisonnable de la carte centrale (dragon ou zone de combat) en l'orientant « les pieds vers le centre de l'arène » pour former à l'aide des murs une sorte d'arène circulaire virtuelle (voir schéma ci-dessous).

Exemple d'une partie à 5 joueurs sans Cactus ni Zamioculcas



1 point de mouvement pour passer d'une zone à l'autre

Zones à portée de tir l'une de l'autre

Compteur de points de vie

Remarque : Ces cartes « Combattant » seront toutes retournées lors du premier round de combat (voir plus loin) face zone de combat visible (pictos combat aux quatre coins) pour former l'arène définitive dans laquelle les combattants évolueront, en passant de zone en zone, jusqu'à la fin de la partie.

Chacun prend le pion « Compteur de points de vie » correspondant à la couleur de son combattant (reprise dans la bande de couleur en bas de chaque carte) : Violet = Agaric, Bleu = Bonzaï, Vert = Cactus, Jaune = Sorgho, Bronze = Burdock, Marron = Baobab, Rouge = Zamioculcas.

Chacun place son pion sur la case numérotée de la carte « Compteur de points de vie » (posée à l'écart de l'arène mais à la vue de tous) correspondant à son nombre de points de vie initiaux inscrit à côté du cœur sur sa carte. Cela va de 5 points de vie pour Agaric à 16 pour Zamioculcas : c'est injuste mais c'est comme ça, la vie !

Chacun prend en main toutes les cartes « Action » de son combattant (dos de carte à son effigie) : 6 pour Agaric, Bonzaï, Cactus, Sorgho et Burdock, 5 pour Baobab, 1 pour Zamioculcas. Les cartes non utilisées (moins de 7 joueurs) sont remises dans la boîte. Et c'est parti pour au maximum 12 rounds de combat !

2. Déroulement d'un round de combat

2.1 Déplacement du Gong

Au début du 1er round, placez le pion « Gong » sur la case 1 du « Compteur de points de vie » puis avancez le d'une case dans l'ordre croissant de la numérotation à chaque début de round. Si le « Gong » arrive sur la case 12 (disque doré), il retentit pour signifier qu'il s'agit du dernier round de combat.

2.2 Choix d'une carte Action

Chaque joueur (à l'exception du dragon, voir règle spéciale) choisit en secret une de ses cartes « Action » en main et la pose devant lui face action cachée.

Si un joueur n'a plus de carte « Action » (car chaque carte jouée est défaussée au round suivant), il récupère en main toutes ses cartes défaussées (à l'exception de sa botte secrète, voir plus loin) et en choisit une parmi elles.

2.3 Initiative

Procédez à voix haute à un compte à rebours allant de 6 à 1.

Dès qu'un joueur a une carte « Action » avec une initiative (⚡) équivalente au chiffre annoncé, il passe à l'action. Si plusieurs joueurs ont la même initiative, leurs combattants passent à l'action l'un après l'autre par ordre croissant de taille. La taille de chacun (liée au nombre de points de vie initiaux) est rappelée sur chaque carte dans la bande de couleur de part et d'autre du nom.

2.4 Actions

Pour passer à l'action, un joueur commence par remplacer sa carte déjà en jeu par celle choisie pour ce round.

Au 1er round, cela revient à retourner sa carte « Combattant » face zone de combat visible et à placer sa nouvelle carte face action visible sur cette zone de combat.

A partir du 2e round, cela revient à défausser sa carte déjà en jeu et à placer sa nouvelle carte sur la même zone de combat.

Une fois ce remplacement effectué, un joueur fait les actions indiquées sur sa nouvelle carte en jeu (dans l'ordre de son choix) :

• Mouvement

Pour chaque point de mouvement à sa disposition (➡), un joueur peut déplacer sa carte en jeu d'une zone de combat à une autre zone de combat voisine, c'est à dire soit située immédiatement à gauche ou à droite de celle sur laquelle son combattant se trouve ou au centre de l'arène s'il est sur une zone périphérique, soit sur n'importe quelle zone périphérique s'il se trouve sur la zone centrale (voir schéma de l'arène).

Un joueur est obligé d'utiliser tous les points de mouvement indiqués sur sa carte. En outre, si son combattant doit effectuer deux mouvements dans le même round, il ne peut pas (pris dans son élan) revenir sur ses pas après son premier mouvement donc il doit impérativement finir son déplacement sur une zone de combat différente de celle où il se trouvait au début de ce round.

• Combat

Un joueur peut attaquer un adversaire au corps à corps si son combattant se trouve sur la même zone de combat que sa cible. Cette attaque peut être effectuée avant, pendant ou après son mouvement.

L'attaquant lance un nombre de dés égal au chiffre indiqué sur sa carte à côté de X puis compare le résultat de chaque dé au chiffre indiqué dans le D de sa cible. Pour chaque résultat de dé supérieur ou égal à ce chiffre, la cible perd 1 point de vie. Pour chaque point de vie ainsi perdu, son pion « Compteur de points de vie » est déplacé de 1 case sur la carte « Compteur de points de vie » dans l'ordre décroissant de la numérotation.

• Tir

Un joueur peut attaquer un adversaire à distance si son combattant se trouve sur une zone de combat voisine de celle de sa cible (donc à une portée équivalente à un point de mouvement, voir schéma de l'arène). Cette attaque peut être effectuée avant, pendant ou après son mouvement.

L'attaquant lance un nombre de dés égal au chiffre indiqué sur sa carte à côté de X puis compare le résultat de chaque dé au chiffre indiqué dans le D de sa cible. Ensuite, même résolution que pour un combat.

3. Élimination

Si le pion « Compteur de points de vie » d'un combattant sort de la carte « Compteur » (plus aucun point de vie), ce combattant est éliminé. Le joueur qui l'a éliminé (en combat ou au tir) prend la carte en jeu de sa victime et la pose devant lui comme un trophée. Cette carte servira en fin de partie en cas de départage aux points. Si cet éliminé avait déjà éliminé d'autres combattants auparavant, son « éliminateur » lui prend en plus toutes ses cartes trophées.

4. Victoire

Si un combattant se retrouve seul dans l'arène, il est déclaré grand vainqueur et devient le nouveau Guerrier Ultime... jusqu'à la prochaine partie !

S'il reste plusieurs combattants dans l'arène à la fin du 12ème round de combat, la partie s'arrête et chaque survivant fait la somme des tailles de tous les combattants qu'il a en « trophée » devant lui, somme à laquelle il ajoute 3 points s'il a fini au centre de l'arène (la classe). Le survivant totalisant le plus gros score est déclaré vainqueur aux points !

Mode 2 : Team Spirit

Pour 2 ou 6 joueurs par équipe

A 2 joueurs, chacun gère une équipe de 3 combattants et essaye d'éliminer les 3 membres de l'équipe adverse. A 6 joueurs, chacun joue un seul combattant mais il fait partie de l'une des deux équipes de 3 combattants dont le but est d'éliminer l'équipe adverse.