

# ARENA

Un petit jeu de combat tactique

©2011 Pascal Colpron.

(version 0.2)

Âge : à partir de 10 ans.

Durée : 30-45 min.

Joueurs : de 2 à 6.

## But du jeu :

Vaincre tous ses adversaires dans un temps limite de 10 tours, et devenir ainsi le seul combattant encore debout dans l'arène, sinon tous les combattants seront déclarés perdants et éliminés brutalement par les Maîtres de l'Arène.

## Matériel de jeu :

- Un plateau de jeu comprenant une grille de 37 hexagones disposés en rosace hexagonale. À chacun des 6 coins de la rosace se situe un point de départ pour les combattants, marqué par un cercle. À l'extérieur de la rosace, dix espaces numérotés représentent les 10 tours de jeu que compte la partie. (fig.1);
- Un tableau indicateur des points de vie des combattants (fig.2);
- Un tableau indicateur de la posture des combattants (fig.3).
- Un compteur pour les tours de jeu;
- 4 pions d'une même couleur pour chaque joueur;
- 4 dés à 6 faces.

fig.1

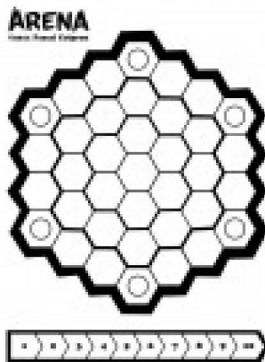


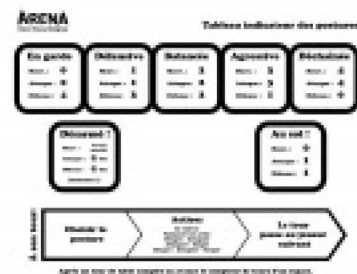
fig.2

A 5x6 grid table with the following content:

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

Each cell contains a number from 1 to 6. The rightmost column (column 6) contains a skull icon in each row.

fig.3



## Préparation :

1. Chaque joueur se choisit une couleur et prend les 4 pions correspondants.
2. Chaque joueur place un pion sur le plateau de jeu, sur un des points de départ marqués d'un cercle : 2 joueurs se placent sur des coins opposés, 3 sur des coins disposés en triangle équilatéral, etc, pour viser la symétrie.
3. Chaque joueur place un autre de ses pions sur une des cases marquées 7 dans le tableau indicateur des points de vie;
4. Chaque joueur place un autre pion sur le tableau indicateur de la posture des combattants, et garde le dernier en réserve;
5. On place le compteur de tours sur la case 1.

### **Début du jeu :**

Le hasard détermine qui joue en premier; par la suite, le jeu procède autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **Le tour de jeu :**

À son tour, chaque joueur détermine sa posture; (en garde, défensive, balancée, agressive, ou déchaînée), déplace son pion sur l'espace approprié dans le tableau indicateur, et fait une action parmi les suivantes :

- Bouger puis attaquer un adversaire;
- Attaquer un adversaire puis bouger;
- Bouger, attaquer un adversaire puis terminer son mouvement.
- Se relever (si **au sol**);
- Ramasser son arme (si **désarmé**);

Un joueur peut aussi décider de faire **reprendre des forces** à son combattant, dans lequel cas il doit choisir la posture « en garde » et ne rien faire d'autre à son tour. Après un tour de table, lorsque viendra le temps de jouer à nouveau, si aucun joueur ne l'a attaqué, il regagnera un point de vie (maximum de 7).

Après un tour de table complet, on avancera le compteur de tours d'un espace. À la fin du 10e tour de table, le jeu est terminé. S'il reste plus d'un survivant, tous sont éliminés, et personne ne gagne. Par contre, s'il ne reste qu'un survivant, celui-ci est épargné et proclamé champion de l'épreuve.

### **Bouger :**

À chaque tour, la posture du combattant détermine le nombre d'hexagones qu'il devra traverser, tel qu'indiqué sur le tableau indicateur :

- En garde : 0
- Défensive : 1
- Balancée : 2
- Agressive : 3
- Déchaînée : 4

On doit bouger du nombre exact de cases que la posture indique, pas moins. En d'autres mots, **le mouvement doit se faire au complet**, quitte à terminer le mouvement après avoir attaqué l'adversaire.

Le mouvement peut se faire dans toutes les directions, mais il est **interdit de passer sur la même case deux fois** au cours d'un même déplacement, et en outre, on ne peut **ni traverser ni s'arrêter dans une case occupée par un adversaire**.

Un combattant **au sol** (voir plus bas) ne peut bouger d'aucun espace : avant de bouger, il devra prendre un tour pour se relever.

### **Attaquer :**

Pour attaquer un adversaire, le combattant doit se placer sur une case adjacente. Le joueur lance alors un nombre de dés équivalent à sa posture, tel qu'indiqué sur le tableau indicateur :

- En garde : 0
- Défensive : 1
- Balancée : 2
- Agressive : 3
- Déchaînée : 4

Le défenseur, lui, lance un nombre de dés équivalent à sa propre posture :

- En garde : 4
- Défensive : 3
- Balancée : 2
- Agressive : 1
- Déchaînée : 0

On compare le total des dés. Si le total de l'attaquant est supérieur à celui du défenseur, son coup porte, et le défenseur est **blessé** (voir plus bas). Si le total de l'attaquant est égal ou inférieur à celui du défenseur, celui-ci évite ou pare le coup.

### **Blessures :**

Lorsqu'un coup porte, et que le défenseur est blessé, on consulte les postures des adversaires sur le tableau et on soustrait la valeur de défense du défenseur à la valeur d'attaque de l'attaquant. La différence donne le nombre de points de vie à enlever au blessé sur le tableau indicateur de points de vie (de 1 à 4). Si le résultat de cette soustraction est égal à 0 ou moins, le résultat est quand même 1. En d'autres mots, un coup porté enlève toujours **au moins 1** au blessé.

### **Handicap:**

Tel qu'indiqué sur le tableau des points de vie, à 3, 2 ou 1 points de vie, le combattant souffre d'un **handicap** qui limite son mouvement. Il ne peut pas bouger d'un nombre d'espaces plus grand que son total de points de vie, même s'il prend une posture qui le lui permet. Par contre, **le handicap n'affecte pas les valeurs d'attaque ni de défense.**

### **Reprendre des forces :**

Tel qu'indiqué plus haut, il est possible pour un joueur de faire regagner des points de vie à son combattant en lui faisant prendre un tour complet de repos. À son tour, il doit choisir la posture « en garde » et ne rien faire d'autre. Après un tour de table, lorsque viendra le temps de jouer à nouveau, si aucun joueur ne l'a attaqué, il regagnera un point de vie (maximum de 7).

### **Zéro points de vie :**

Lorsque le total des points de vie arrive à zéro, le combattant est vaincu. On fait basculer le pion sur sa case. Cette case-ci est désormais considérée bloquée, on ne peut la traverser, ni s'y arrêter.

### Résultats spéciaux découlant d'une attaque:

Si la posture du défenseur est « en garde » (4) et que l'attaquant rate son coup, sur un résultat de **défense** (total du lancer de dés) **pair**, l'attaquant est **désarmé** (voir plus bas).

Si la posture de l'attaquant est « déchaînée » (4) et qu'il rate son coup, sur un résultat d'**attaque** (total du lancer de dés) **impair**, celui-ci tombe **au sol** (voir plus bas).

Un attaquant « déchaîné » qui attaque un défenseur « en garde », **quel que soit le résultat de l'attaque**, fera tomber le défenseur **au sol** (voir plus bas).

### Conséquences des cas spéciaux :

**Au sol** : Sur le tableau indicateur de la posture, le joueur place le pion représentant son combattant sur l'espace indiqué « au sol ».

Jusqu'à ce qu'il prenne un tour pour se relever, le combattant a :

- Bouger : 0
- Attaque : 1
- Défense : 1

**Désarmé** : Sur le tableau indicateur de la posture, le joueur place le pion représentant son combattant sur l'espace indiqué « désarmé ». Si le pion est déjà sur la case « au sol », il prend son pion de réserve pour le placer sur l'espace « désarmé ».

Jusqu'à ce qu'il prenne un tour pour ramasser son arme (obligatoirement sur la case où il l'a échappée), le combattant a :

- Bouger : aucune pénalité
- Attaque : -2 dés de pénalité (**minimum de 1**)
- Défense : -2 dés de pénalité (**minimum de 1**)

### Fin du jeu :

Un joueur qui aura réussi à mettre hors-combat tous ses adversaires avant la fin du 10e tour sera considéré le vainqueur de l'épreuve. Si, à la fin du 10e tour, il reste encore plus d'un combattant vivant dans l'arène, tous seront déclarés perdants et éliminés.

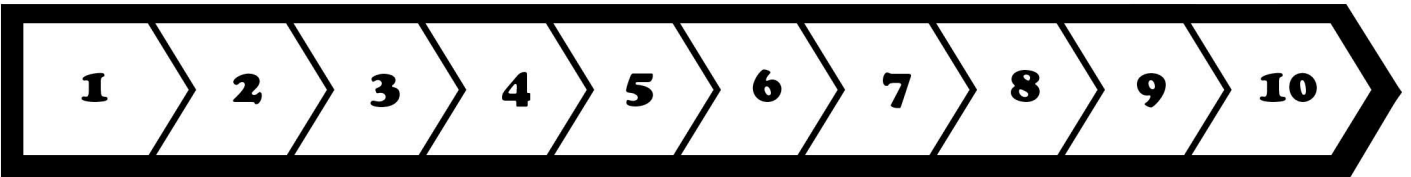
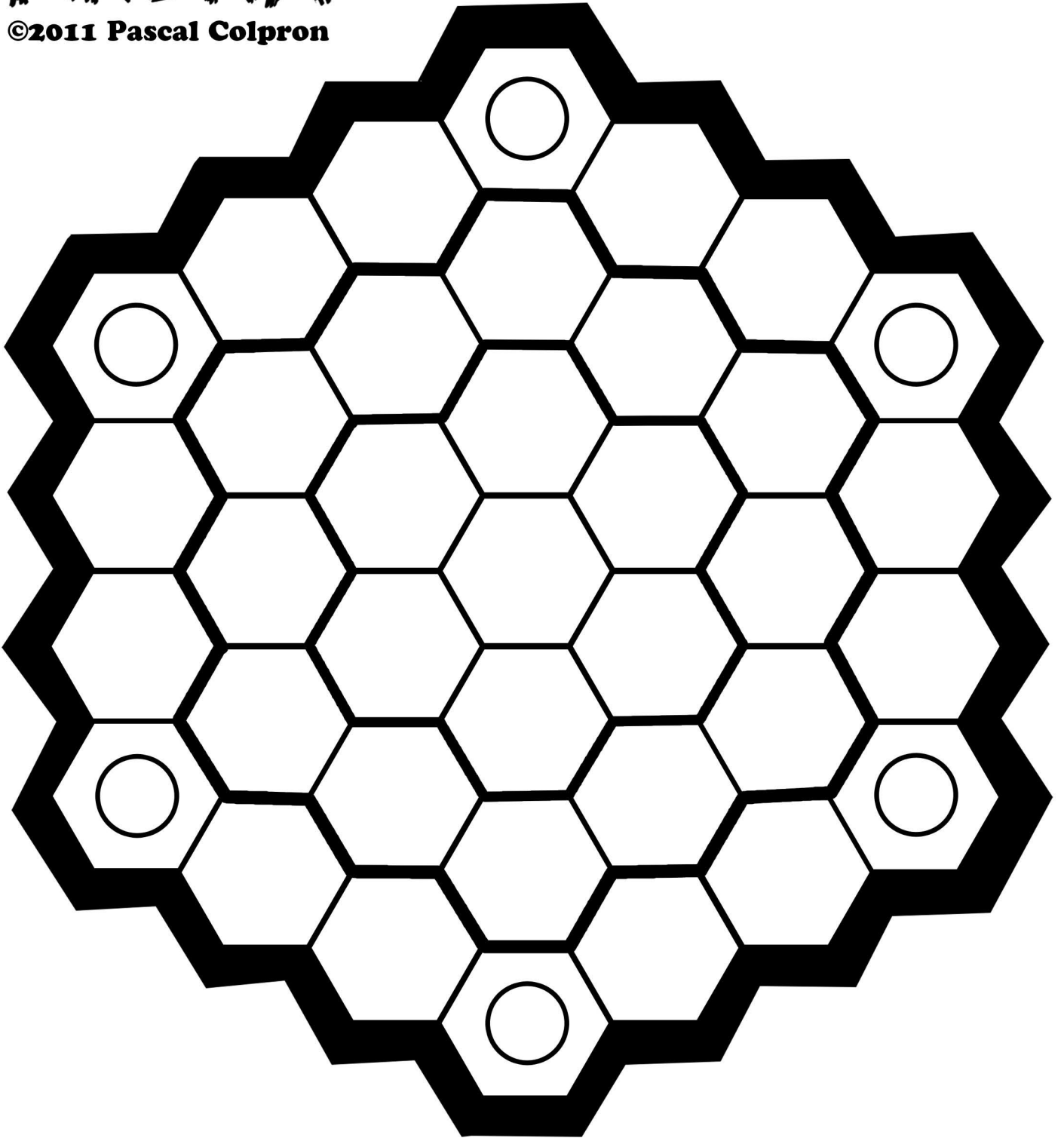
Pascal Colpron

26 décembre 2011







Testeurs : Gabriel Olivier-Fortier et André Fortier

# ARENA

©2011 Pascal Colpron



# Tableau indicateur des points de vie

7	6	5	4	3	2	1	
7	6	5	4	3	2	1	
7	6	5	4	3	2	1	
7	6	5	4	3	2	1	
7	6	5	4	3	2	1	
7	6	5	4	3	2	1	

## Tableau indicateur des postures

**En garde**

Bouge : **0**  
Attaque : **0**  
Défense : **4**

**Défensive**

Bouge : **1**  
Attaque : **1**  
Défense : **3**

**Balancée**

Bouge : **2**  
Attaque : **2**  
Défense : **2**

**Agressive**

Bouge : **3**  
Attaque : **3**  
Défense : **1**

**Déchaînée**

Bouge : **4**  
Attaque : **4**  
Défense : **0**

**Désarmé !**

Bouge : Aucune pénalité  
Attaque : **-2** dés  
Défense : **-2** dés  
(minimum 1)

**Au sol !**

Bouge : **0**  
Attaque : **1**  
Défense : **1**



Après un tour de table complet on avance le compteur de tours d'un espace.