

CHOC • Règles du jeu

BUT DU JEU

Survivre à ses adversaires. Un joueur qui n'a plus de point de vie est éliminé.

AVANT DE COMMENCER

On dépose tous les jetons MANA au centre de la table pour créer une **cagnotte**.

Les joueurs choisissent un personnage, prennent **5 dés** et pigent **3 cartes**.

Les joueurs initialisent leur **compteur de vie à 50**.

DÉROULEMENT: L'attaquant commence en utilisant son pouvoir (★) **OU** en attaquant aux dés.

Le pouvoir (★) permet d'infliger des dommages à l'adversaire qui est à sa gauche, et de gagner des vies, sans avoir à jouer les dés ni de carte. Le pouvoir peut être utilisé en attaque seulement. Il remplace l'attaque aux dés. Une attaque avec le pouvoir est imparable. **Utiliser le pouvoir coûte 5 MANA**, il est donc impossible de l'utiliser au premier tour.

Si l'**attaquant** ne joue pas son pouvoir, il peut brasser les 5 dés jusqu'à 3 fois, en gardant ceux qu'il désire, pour créer une série. Les séries d'attaque aux dés sont indiquées sur le plateau. Elles permettent d'infliger des dommages et de gagner des Mana. L'attaquant joue ensuite une carte, pige et son tour est terminé.

TOUR EN ATTAQUE (on attaque le joueur à sa gauche)

1. Utiliser son pouvoir (★) en payant 5 MANA et le tour est terminé.

OU

1. Jouer les dés d'attaque (*pareils, suite ou main pleine (3 pareils + 2 pareils)*).
2. Jouer une carte (*voir description des cartes ci-dessous*).
3. Piger une carte (*toujours avoir 3 cartes en main*).
4. Fin du tour.

Le **défenseur** réplique en lançant **1 seul dé**. La série défense aux dés est indiquée sur le plateau.

TOUR EN DÉFENSE (on se défend contre le joueur à sa droite)

1. Lancer 1 dé une seule fois. (*voir la description des résultats sur la carte personnage*).
2. Fin du tour.

MANA 🍀

Les jetons MANA servent de monnaie pour utiliser le pouvoir (★)

On prend ou on remet les MANA dans la cagnotte sauf dans le cas de la carte VOLEUR où on donne un MANA à l'adversaire.

DESCRIPTION DES CARTES

✂ = Vous infligez des dommages à l'adversaire qui perd des points de vie. Joué en attaque seulement.

🛡 = Bloque la carte d'attaque.

❤ = Vous gagnez des points de vie.

+ 🍀 = Vous gagnez des MANA.

- 🍀 = L'adversaire remet 1 MANA dans la cagnotte.

🎲 = Vous jouez une attaque de dés supplémentaire (*2 lancés seulement*). Vous ne rejouez pas d'autre carte.

∞ = Vous volez 1 MANA à l'adversaire de votre choix.

CONTENU DU JEU

- 6 cartes personnages
- 4 compteur de vie
- 54 cartes d'actions
- 20 dés
- 30 jetons