

Le Duc de Bourre

Mini-jeu de plateau Gros Génie Comix en print'n'play
par BFrاند

*" Morteburne ! Le convoi transportant les Reliques de Sainte-Roglande a été attaqué par un Ogre Fisteur dans la forêt de Couilledure !
Le Duc de Bourre rassemble ses hommes pour aller les récupérer mais il semble que les Morts-Vivants de Branlemort le Vampire soient aussi intéressés !"*

Incarnez les Croisés Pignolards dirigés par le Duc de Bourre ou les Suceurs de la Nuit de Branlemort le Vampire et mettez-vous sur la tronche pour récupérer les Reliques ! Faites cependant gaffe à l'Ogre Fisteur qui sommeille au fin fion de la Forêt de Couilledure !

Installafion :

1. La table :

Délimitez une surface de jeu carrée de 2 réglettes 'L' de côté (soit 54 x 54 cm) que nous appellerons table. Placez au centre une tuile de Décor et éparpillez quelques autres Décors un peu partout sur la table. Placez un pion Trésor au centre de la table et deux autres éparpillés n'importe où à plus d'une réglette 'M' du pion central.

Le but va être de récupérer ces Trésors et d'éliminer les Persos adverses, en faisant gaffe à pas se faire choper par l'Ogre Fisteur !

2. Les bandes :

Chaque joueur choisi une bande, prend la Fiche de bande correspondante et la pose devant lui.

Mélangez le paquet de cartes Activation qui doit contenir une carte pour chaque Personnage + 2 cartes Événements (donc 12 cartes au total : 2 Événements rouges, 5 roses pour les Croisés et 5 bleues pour les Suceurs de la Nuit.)

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui fait le plus grand résultat déploie toute sa bande collée au bord de table de son choix. Son adversaire fait ensuite de même au bord de table opposé.

Déroulement d'un tour de jeu :

1. Activation :

Tirez une carte du paquet Activation. Le joueur dirigeant la bande correspondant à la couleur de la carte tirée peut Activer un de ses Perso qui n'a pas déjà été activé ce tour-ci. Si une carte Événement est tirée, consultez la feuille d'Événement. Une fois que l'Événement a été résolu ou que le Perso a terminé son Activation, tirez une nouvelle carte Activation jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte dans le paquet.

2. Fin de tour :

Vérifiez les conditions de victoire, résolvez les effets se déroulant lors de cette phase. Retirez les cartes Activation si des Persos ont été tué lors du tour. Remélangez le paquet de cartes Activation puis recommencez un nouveau tour.

Conditions de victoire :

La partie dure 6 tours. Chaque joueur marque un Point de Victoire par ennemi tué. Le chef adverse et l'Ogre Fisteux rapportent deux Points de Victoire chacun et les Trésors ramassés 3 Points.

Activation d'un Perso :

Un Perso ne peut être activé qu'une seule fois par tour. Lors de son activation, il peut effectuer un Mouvement de base puis une Action au choix parmi :

- Courir
- Charger
- Tirer
- Lancer un Sort
- Faire une Action Spéciale (comme ramasser un Trésor).

Si le Perso est déjà engagé dans une Bagarre au moment de son Activation, il ne peut effectuer qu'une seule Action : Attaquer ou Fuir.

Mouvement de base :

Le Perso se déplace dans n'importe quelle direction d'une distance maximale indiquée par la réglette de Mouvement 'Courte'. La Cavalerie utilise à la place la réglette 'Moyenne'.

On mesure à partir du bord du socle du Perso. Il peut effectuer autant de rotation qu'il souhaite durant ce Mouvement.

Il ne peut approcher à moins d'une case de sa réglette d'un Perso ennemi mais peut traverser les Persos amis.

Courir :

Le joueur jette 1D6 et déplace son Perso en ligne droite dans la direction de son choix d'une distance maximale indiquée par sa réglette de Mouvement.

Il ne peut approcher à moins d'une case de sa réglette d'un ennemi.

Charger :

Le joueur doit annoncer quel Perso il souhaite Charger et lancer le Cri de Guerre de son Perso en lançant 1D6.

Le Perso se déplace en ligne droite vers sa cible du nombre de cases correspondant à sa réglette de Mouvement.

Si son chemin n'est bloqué par aucun autre Perso et qu'il arrive à moins d'une case de sa réglette de sa cible, il est déplacé au contact de celle-ci, du côté de son socle le plus proche de sa position de départ. Un Perso ne peut ainsi jamais être engagé par plus de 4 autres Persos en même temps (un de chaque côté de son socle).

Le Perso effectue ensuite immédiatement une Attaque contre sa cible !

Note sur les Décors : les Persos utilisent toujours la réglette Courte lorsqu'il Courent/Chargent/Fuient lorsqu'ils passent dans un Décor !

Attaquer :

Le joueur jette 1D6 correspondant à l'attaque de base de son Perso +1D6 si il a chargé en lançant son Cri de Guerre !
Le Perso obtient une touche pour chaque résultat obtenu supérieur ou égal à sa Qualité.

Sa victime lance ensuite 1D6 par touche et chaque résultat supérieur ou égal à son Armure annule une touche.

Enfin, consultez le Tableau des Blessures ci-dessous pour connaître l'effet de chaque touche qui n'a pas été annulée :

Tableau des Blessures :

- 1 : *"En pleine tronche !"*
La victime subit deux Blessures ! Placez sur sa carte deux marqueurs Blessure. Sa Qualité est détériorée d'un point par Blessure. Si sa Qualité arrive à 7 ou plus, elle est tuée, retirez-la du jeu !
- 2-5 : *"Aïe, dans les burnes !"*
La victime subit une Blessure. Placez sur sa carte un marqueur Blessure. Sa Qualité est détériorée d'un point par Blessure. Lorsque cette dernière arrive à 7 ou plus, elle est tuée, retirez son Pion du jeu !
- 6 : *"Trop de la chatte !"*
La victime n'a rien !

Exemple d'attaque :

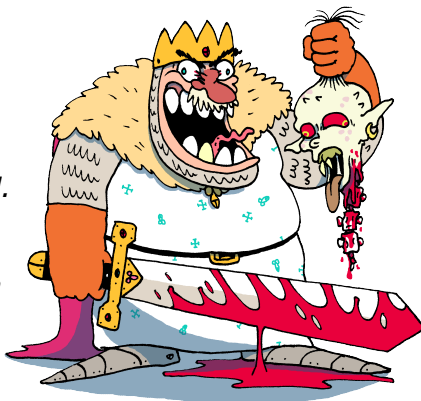
Branlemort (Qualité 3+) attaque Galard.

Il n'a pas chargé à ce tour donc il lance 1 dé d'attaque. Il obtient un 4, ce qui est supérieur ou égal à sa Qualité : cela cause donc une touche à Galard.

Galard fait un jet d'Armure. Il doit obtenir un 5 ou plus pour annuler la touche car son Armure est de 5+.

Il obtient 2, la touche n'est pas annulée et lui cause donc 1 Blessure comme indiqué sur le Tableau des Blessures. On place un Marqueur sur sa Fiche.

Sa Qualité est dégradée d'un point, passant alors de 4+ à 5+.



Tirer :

Le Perso peut cibler un ennemi qui n'est pas dans une Bagarre, situé à Portée de la réglette 'L' et dans sa ligne de vue. Une cible est hors ligne de vue si un Décor entier se situe entre elle et le tireur. Si la cible est située dans un Décor autre que celui du Tireur ou derrière un autre Perso, elle bénéficie d'un Couvert.

Une fois la cible du Tireur désignée, celui-ci lance 1D6. Une touche est obtenue si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à la Qualité du Tireur. Relancez le dé si vous obtenez une touche alors que la cible est à Couvert !

Comme lors d'une Attaque, la victime lance ensuite 1D6 par touche et chaque résultat supérieur ou égal à son Armure annule une touche. Les touches non-annulées peuvent donner lieu à des Blessures en consultant le même Tableau des Blessures que pour une Attaque.

Lancer un Sort :

Le Sorcier peut cibler un Perso situé à Portée de la réglette 'L' et dans sa ligne de vue comme pour un Tir. Les Sorts sont Magiques et ignorent les Couverts.

Une fois la cible du Sort désignée, le joueur doit lire le nom du Sort et lancer 1D6. Le Sort est lancé avec succès si le résultat est supérieur ou égal à la Qualité du Sorcier, résolvez son effet.

Par défaut, tous les Sorciers connaissent le Sort "Boulus de Foutrus" qui a le même effet qu'un Tir.

Déjà dans la Bagarre :

Si il est déjà au contact d'un ennemi, le Perso doit remplacer toutes ses Actions pour ce tour contre une action au choix parmi :

- Attaquer (voir le paragraphe correspondant)

- Fuir : lancez 1D6.

Si le résultat est supérieur ou égal à sa Qualité, le Perso peut se déplacer d'une distance maximale de la réglette 'C' à l'opposé de l'ennemi qu'il vient de fuir. Sinon, il reste sur place !

Ramasser un Trésor (exemple d'Action spéciale) :

Le Perso lance 1D6 sur le Tableau des Trésors ci-dessous et doit effectuer l'action indiquée en face du résultat obtenu :

1-2 : Relique de Jean Fion de Porc :

Tu dois faire le cri du cochon pendant 3 secondes !

3-4 : Masque de Goule Farceuse :

Fais ta plus belle grimace à tes adversaires en ricanant !

5-6 : Bracelet Perce-cul :

Imite l'Ogre Fisteux pendant 3 secondes !

Une fois l'action réalisée, le joueur place le pion Trésor sur la fiche de son Perso. Il doit le garder avec lui jusqu'à la fin de la partie ! Si il est tué, le pion Trésor est remplacé sur la table à la place de celui-ci !

Bon Jeu!

Chaque Fiche de bande existe en deux variantes : débutant et expert. Pour commencer, utilise la première pour te familiariser avec les mécaniques du jeu. Ensuite tu peux jouer avec la seconde qui ajoute des règles donnant du caractère à chaque Personnage !

Tu peux également concevoir tes propres scénarios, décors et tes bandes grâce aux Fiches de bandes et pions Personnages vierges du fichier pdf !

N'hésite pas à me faire part de ton retour sur le jeu en m'envoyant un mail à benfcontact@gmail.com ;)

Merci à tous les joueurs et testeurs pour leurs remarques et mention spéciale à Stefano le maître du Bâton Crotté !

*Retrouvez tout l'univers du Duc de Bourre et plein d'autres sur :
www.grosgeniecomix.fr*

Un jeu de BFrاند - Tous droits réservés - Gros Génie Comix - 2022