

MASTERS' REVENGE

La revanche des 8 maîtres

Ils ne sont qu'une poignée à vous avoir fait mordre la poussière et celui qui se dresse devant vous, prêt à en découdre, est l'un d'entre eux.



Vos mains s'élèvent pour former une garde impénétrable... L'heure de la revanche a sonné !

Matériel



Ce livret de règles

- ① 4 plateaux réversibles représentant l'aire de combat et le combattant incarné
- ② 100 cartes représentant les coups portés par les combattants
- ③ 8 cartes « salut » (2 par joueur)
- ④ 36 jetons d'effet
- ⑤ 4 marqueurs « santé »
- ⑥ 4 marqueurs « furie »

Aperçu et but du jeu

8 Masters' Revenge est un jeu de combat pour 1 à 4 joueurs.

Vous êtes un maître en arts martiaux et devez, coup après coup, venir à bout de vos adversaires. Vos 2 mains, représentées par les 2 cartes en jeu, sont vos seules armes. Trouvez la faille dans la défense de votre adversaire pour lui infliger des dégâts.

Dès que son marqueur « santé » atteint la dernière case de sa jauge de vie (variable en fonction du nombre de joueurs), il est éliminé.

Le dernier joueur en lice remporte le combat.

Mise en place



Chaque joueur place 2 cartes « salut » côte à côte dans les zones d'attaque au centre de son aire de combat.



Le premier joueur est déterminé au hasard suivant la méthode définie par les joueurs. Il mélange les cartes du paquet et en distribue 2 à chaque joueur. Les cartes restantes forment la pioche.

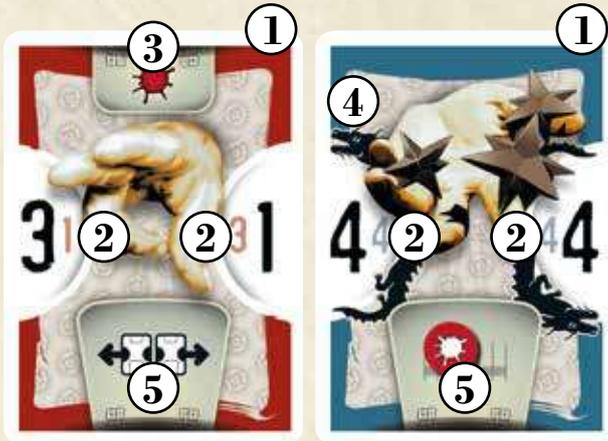
[Optionnel] Les joueurs peuvent incarner un des 8 combattants disponibles (choisi ou pioché au hasard). Les règles spécifiques sont détaillées dans la section « Incarner un personnage » ci-après.

Saluez votre adversaire... le combat peut commencer !

Principes généraux

Cartes

Les cartes représentent les coups portés par les combattants.



Chaque carte possède :

- 1 Une couleur parmi 4 (bleu, rouge, vert, jaune)
 - 2 2 chiffres pris en compte pour déterminer la valeur d'attaque et de défense du joueur
Astuce : les chiffres sont indiqués 2 fois sur chaque carte afin d'être plus facilement lisibles lorsque les cartes sont tenues en main.
- Certaines cartes possèdent également :
- 3 Un nombre de dégâts infligés lorsque l'attaque touche un adversaire
 - 4 Un symbole « Dragon » utile pour contrer les attaques adverses
 - 5 Un effet, pouvant affecter indifféremment le joueur ou un adversaire, appliqué lorsque la carte est défaussée de l'aire de combat.

Aire de combat

L'aire de combat matérialise l'espace dans lequel se déplace chaque combattant. Elle est composée de zones d'attaque et de zones de blocage.



Marqueur « santé » et jauge de vie

Lorsqu'un combattant encaisse des dégâts, son marqueur santé est décalé sur sa jauge de vie. Lorsque le marqueur atteint la dernière case de la jauge de vie (variable en fonction du nombre de joueurs), le joueur est éliminé.



Jetons d'effet

Certaines cartes ont un effet « durable » matérialisé par un jeton pouvant être placé, suivant les cas, sur une carte en jeu ou sur une zone d'attaque.



Marqueur « furie »

Le marqueur « furie » est utilisé pour indiquer qu'un combattant est dans l'état « furie » (voir section « Incarner un personnage » ci-après).



Tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire.

A son tour, un joueur doit réaliser l'une des deux actions suivantes :

- **piocher 2 cartes**, sans toutefois dépasser 4 cartes en main

Remarque : Lorsqu'un joueur a déjà 3 cartes en main, il ne pioche qu'une seule carte.

Après avoir réalisé cette action, le joueur peut déplacer 1 jeton d'effet « dégât »  présent :

- sur une de ses cartes, vers la carte adjacente
- sur une zone d'attaque de son aire de combat, vers une zone d'attaque adjacente sur laquelle il n'y a pas de carte.

Remarque : Si au cours de la partie, la pioche ne contient plus de cartes, les joueurs doivent mélanger la défausse pour former une nouvelle pioche.

ou

- **attaquer en mettant une carte en jeu**

Le joueur doit placer une carte sur l'une de ses zones d'attaque inoccupée (par une autre carte) adjacente à l'une des 2 cartes déjà en jeu.

La carte non adjacente à celle mise en jeu est défaussée (« le coup est porté ») puis l'attaque est résolue dans l'ordre suivant :



1. Appliquer l'effet des jetons d'effet (le cas échéant)

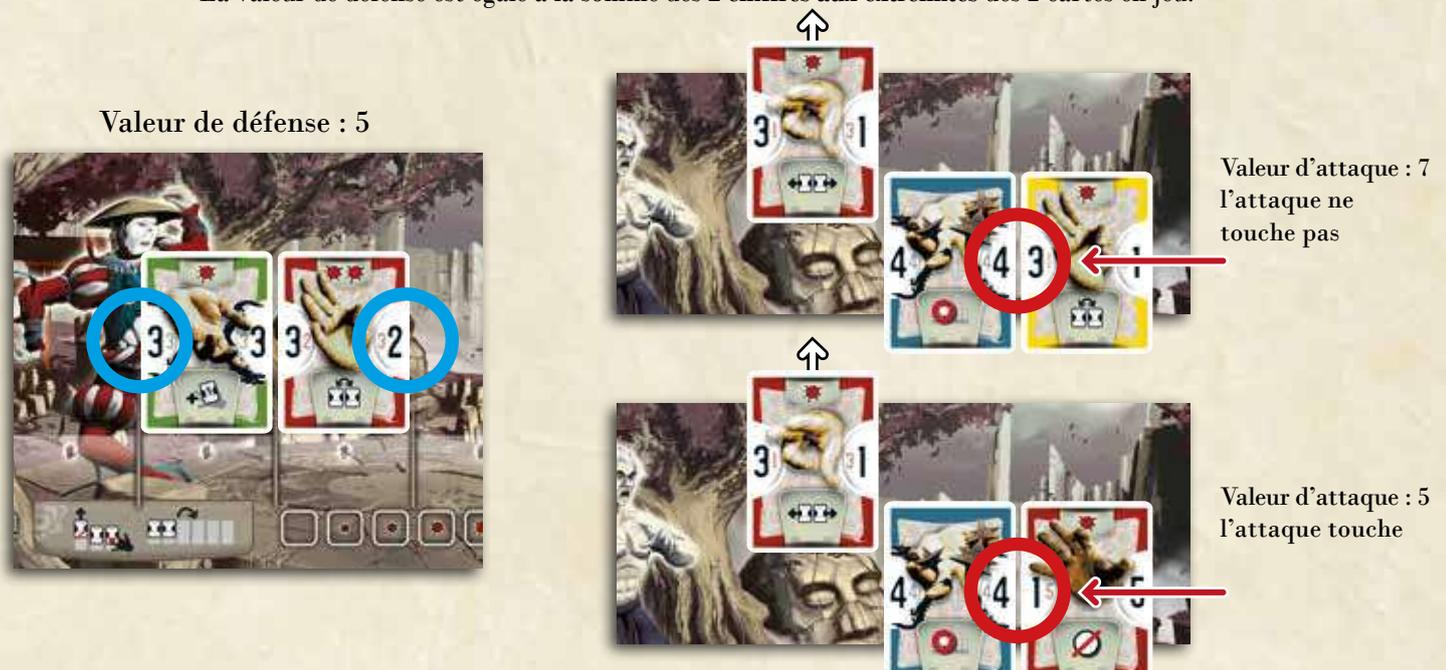
Si des jetons d'effet sont présents sur la zone d'attaque recouverte par la carte mise en jeu, ou sur la carte défaussée, alors leur effet est appliqué et les jetons sont défaussés (voir la section « effets des cartes »).

2. Vérifier si l'attaque touche

Une attaque touche si la valeur d'attaque du joueur est strictement égale à la valeur de défense de son adversaire.

La valeur d'attaque est égale à la somme des 2 chiffres au centre de la carte mise en jeu et de celle qui lui est adjacente.

La valeur de défense est égale à la somme des 2 chiffres aux extrémités des 2 cartes en jeu.



3. Allouer les dégâts si l'attaque a touché

Si l'attaque touche, les dégâts figurant en haut de la carte défaussée sont infligés à l'adversaire qui peut les réduire en bloquant l'attaque ou les annuler en la contrant.



Bloquer une attaque

Si le défenseur possède, en jeu, une carte de la même couleur que la carte défaussée par l'attaquant, il peut la descendre dans la zone de blocage pour annuler 1 dégât qui lui est infligé.



Attention !

- Une carte située dans la zone de blocage est résolue normalement lorsqu'elle est défaussée. En revanche, elle ne peut plus bloquer d'attaque ni former de paire (voir point 5 ci-dessous).
- Lorsqu'une attaque touche (sans être bloquée ou contrée), la carte défaussée inflige 2 dégâts supplémentaires si elle est de la même couleur qu'une carte présente dans la zone de blocage du défenseur.
- Un joueur ne peut pas bloquer une attaque après avoir tenté de la contrer.

Contrer une attaque

Si une attaque touche, le défenseur peut tenter de la contrer. Pour contrer, le défenseur doit immédiatement mettre en jeu une carte avec le symbole « Dragon » dans une zone d'attaque de son aire de combat (sur laquelle il n'y a pas de carte) adjacente à une autre carte possédant le symbole « Dragon ». La carte non adjacente à celle mise en jeu pour contrer est défaussée sans être résolue.



Si son attaque est contrée, l'attaquant peut décider de « surcontrer » en mettant lui aussi en jeu une carte avec le symbole « Dragon » dans une zone d'attaque de son aire de combat, adjacente à une autre carte possédant le symbole « Dragon ». Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse (ou ne veuille) plus mettre en jeu de carte avec le symbole « Dragon ».

Si le contre est réussi, le tour de l'attaquant s'achève immédiatement (même en cas de paire). Les dégâts et l'effet de sa première carte défaussée au moment de l'attaque ne sont pas résolus.

Si le contre échoue, le tour de l'attaquant se poursuit normalement. Les dégâts et l'effet de sa première carte défaussée au début de l'attaque sont résolus.

4. Appliquer l'effet de la carte défaussée

Le joueur peut appliquer l'effet de sa carte défaussée (voir la section « effets des cartes »), même si son attaque n'a pas touché.

5. Rejouer en cas de paire

En temps normal, les joueurs effectuent une seule action durant leur tour. Toutefois, après résolution de l'effet de sa carte défaussée, si les 2 chiffres au centre de sa paire de cartes encore en jeu sont identiques (ex : 1/1, 2/2, 3/3, etc), le joueur peut immédiatement rejouer (mettre une carte en jeu ou piocher une seule carte).



Attention ! Lorsque le joueur rejoue et décide de piocher, il ne peut piocher qu'une seule carte.

Exemple de séquence de jeu



Ludovic



Bruno



Bruno attaque en mettant une carte en jeu et obtient une valeur d'attaque de 4 (2+2). La défense de Ludovic est de 5 (3+2). L'attaque de Bruno ne touche pas mais l'effet de sa carte défaussée est appliqué (Bruno déplace ses cartes sur son aire de combat). Comme Bruno a réalisé une paire (2/2), il peut immédiatement rejouer : piocher 1 (seule) carte ou mettre une carte en jeu pour attaquer. Il décide de piocher 1 carte.



- ① C'est au tour de Ludovic qui met une carte en jeu pour attaquer avec une valeur d'attaque de 6 (4+2). La défense de Bruno est de 6. L'attaque de Ludovic touche et doit infliger 2 dégâts à Bruno.
- ② Bruno décide de contrer l'attaque de Ludovic en mettant en jeu une carte avec le symbole « Dragon » adjacente à la carte avec le symbole « Dragon » déjà présente sur son aire de combat. L'effet de la carte défaussée par Bruno au moment de son contre n'est pas appliqué.



- ③ Ludovic décide de surcontrer en jouant également une carte avec le symbole « Dragon ». L'effet de sa carte défaussée suite au surcontre n'est pas appliqué non plus.

Bruno ne peut pas sur-surcontrer, il encaisse les 2 dégâts de la carte initialement défaussée par Ludovic. Ludovic peut désormais appliquer l'effet de la carte défaussée au début de son attaque.



Incarner un personnage

Les joueurs peuvent décider d'incarner l'un des 8 combattants disponibles. Chaque combattant dispose de 2 techniques martiales qu'il peut utiliser lorsqu'il est en furie (voir « techniques martiales des combattants » ci-après).



Le combattant passe automatiquement dans l'état « furie » au début d'un tour de jeu (le sien ou celui d'un adversaire) si ses 2 cartes en jeu ont la même couleur. Le combattant quitte l'état « furie » si, au début d'un tour de jeu, ses 2 cartes en jeu ne sont pas de la même couleur.

Parties en solo

La mise en place est la même qu'à 2 joueurs à ces exceptions près :
votre adversaire n'a pas de cartes en main

placez 1 marqueur et 1 marqueur de part et d'autre du plateau de jeu adverse.

empilez (en les mélangeant) 3 jetons et 3 jetons auxquels vous ajoutez suivant la difficulté recherchée :

- 4 jetons pour une partie facile
- 2 jetons pour une partie normale
- 0 jeton pour une partie difficile



Vous débutez la partie avec votre combattant.
Vous remportez le combat si le marqueur « santé » de votre adversaire atteint la dernière case de sa jauge de vie.



A votre tour

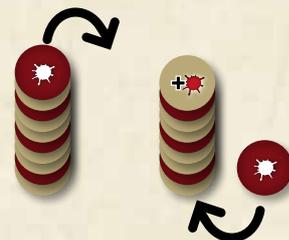
Vous jouez normalement. Votre adversaire ne peut pas contrer mais bloque systématiquement les attaques qu'il peut bloquer.

Au tour de votre adversaire

Placez le jeton du sommet, sous la pile de jeton. Le jeton ainsi révélé et le marqueur qui lui est identique vous indiquent la direction dans laquelle les actions de votre adversaire sont menées.

Si vous révélez le jeton :

- votre adversaire n'agit pas à ce tour-ci.
- piochez une carte pour votre adversaire. Mettez là en jeu sur son aire de combat suivant les règles normale, du côté du marqueur identique au jeton révélé.



Exception : Si une seule zone d'attaque est disponible sur l'aire de combat de votre adversaire, la carte piochée doit y être mise en jeu, peu importe ce qu'indique le jeton révélé (+ ou -).

Les attaques adverses vous touchent et infligent leurs dégâts **quelque soit votre valeur de défense**.
Vous pouvez les bloquer ou les contrer normalement.
Votre adversaire ne rejoue pas en cas de paire et n'applique que les effets de carte suivants :

vos cartes sont déplacées vers l'extrémité de votre aire de combat, du côté du marqueur identique au jeton révélé. Si vos cartes s'y trouvent déjà, alors elles sont déplacées vers l'autre extrémité de votre aire de combat.

le jeton est placé dans une zone d'attaque adjacente à l'une de vos cartes, du côté indiqué par le jeton révélé. Si une seule zone d'attaque est disponible sur votre aire de combat, vous y placez automatiquement le jeton dégât.

le jeton est placé sur celle de vos cartes qui est située du côté indiqué par le jeton révélé.

Parties à 3 ou 4 joueurs

A 3 joueurs, le nombre de points de vie de chaque combattant est de 8 (au lieu de 10).
Il passe à 6 dans une partie à 4 joueurs.

Combat chacun pour soi

A son tour, le joueur actif peut piocher ou mettre une carte en jeu pour attaquer **le joueur à sa gauche** (encore en lice).

En revanche, il peut appliquer l'effet de sa carte défaussée sur n'importe quel joueur, à l'exception des effets suivants  et  qui ne peuvent être appliqués que sur son voisin de gauche.

Le dernier joueur en lice remporte le combat.

Combat en équipe

Les joueurs forment 2 équipes de 2 joueurs et chaque joueur doit être assis entre ses 2 adversaires.

A son tour, le joueur peut piocher ou mettre une carte en jeu pour attaquer **le joueur à sa gauche**.

En revanche, il peut appliquer l'effet de sa carte défaussée sur n'importe quel joueur, à l'exception des effets suivants  et  qui ne peuvent être appliqués que sur son voisin de gauche.

Lorsqu'une attaque touche, si la carte défaussée par le joueur actif est de la même couleur que les 2 cartes sur l'aire de combat de son coéquipier, alors les dégâts de cette attaque sont infligés aux 2 adversaires.

Lorsqu'un joueur atteint la dernière case de sa jauge de vie il continue le combat mais :

- tous les dégâts qui devraient lui être infligés sont infligés à son coéquipier,
- il ne peut pas avoir plus de 2 cartes en main (au lieu de 4 en temps normal).

Une équipe est éliminée dès que le marqueur « santé » des 2 joueurs qui la composent atteint la dernière case de leur jauge de vie.

Crédits et remerciements

Edition : Serious Poulp
Un jeu de Ludovic Roudy et Bruno Sautter
Design & artworks : Ludovic Roudy

Merci à tous ceux qui ont participé aux séances de test et d'équilibrage pour leurs encouragements et conseils avisés : Ahmed, Cédric, David, Edouard, Fabien, Franck, Gérard, Gwendal, Jérôme, Laurence, Léonard, Louison, Malika, Marc, Nicolas, Olivier, Philippe, Pierre-Yves, Raphaëlle, Roul8, Roparz, Tristan.

Traduction anglaise réalisée par Pierre Gamberoni
Traduction allemande réalisée par Jürgen Kopsch
Traduction espagnole réalisée par Yvonne Longin

Plus d'infos sur www.seriouspoulp.com/8mastersrevenge



Effets des cartes



« D'un saut acrobatique, vous projetez votre adversaire à l'autre bout de l'aire de combat ou vous replacez en son centre. »

Vous pouvez décaler les cartes présentes sur n'importe quelle aire de combat vers la gauche ou la droite (dans une seule direction, d'autant de zones que vous le souhaitez).

Lors de ce déplacement, si les cartes passent sur une zone d'attaque occupée par un jeton « dégât », celui-ci est appliqué et le jeton est défaussé.



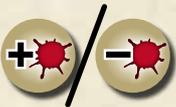
« Vous lancez une poignée de chausse-trappes au sol en espérant que votre adversaire marche dessus. »

Vous pouvez placer un jeton « dégât » sur une zone d'attaque (inoccupée par une carte). Dès qu'une carte est placée sur (ou déplacée au travers de) cette zone, le joueur auquel elle appartient encaisse le dégât et le jeton est défaussé.



« Vous empoignez votre adversaire et guettez la moindre faille pour lui faire une clef de bras. »

Vous pouvez placer un jeton « dégât » sur une carte en jeu. Dès que cette carte est défaussée, le joueur auquel elle appartient encaisse le dégât et le jeton est défaussé.



« Vous prenez de l'élan pour amplifier une de vos attaques ou réduire la puissance d'une attaque adverse. »

Vous pouvez placer ce jeton sur une carte présente sur une aire de combat pour augmenter ou diminuer de 1 le nombre de dégâts qu'elle infligera.



« D'un geste habile, vous contrecarrez les plans de votre adversaire. »

Vous pouvez retirer n'importe quel jeton d'effet présent en jeu.



« Vous adoptez une nouvelle posture de combat ou obligez votre adversaire à changer de garde. »

Vous pouvez intervertir les 2 cartes présentes sur n'importe quelle aire de combat.



« Vous vous concentrez pour mieux réfléchir au prochain coup que vous allez porter. »

Vous pouvez piocher 1 carte ou obliger un autre joueur à en piocher une (sans dépasser 4 cartes en main).



« Vous avez épié votre adversaire et êtes maintenant capable d'imiter un de ses gestes. »

Vous pouvez copier/appliquer l'effet de n'importe quelle carte présente sur une aire de combat.

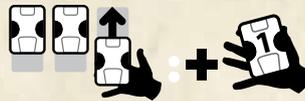
Techniques martiales des combattants



Les actions suivantes sont disponibles lorsque le combattant est en furie.



Lorsque vous mettez une carte en jeu, vous pouvez appliquer son effet au lieu d'appliquer celui de votre carte défaussée.



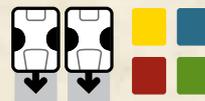
Lorsque vous mettez une carte en jeu, vous pouvez immédiatement piocher une carte et la mettre de côté. A la fin de votre tour de jeu, reprenez la/les carte(s) mise(s) de côté dans votre main et défaussez jusqu'à avoir au maximum 4 cartes en main.



Durant votre tour, avant d'agir, vous pouvez placer vos cartes sur n'importe quelle zone d'attaque de l'aire de combat (côte à côte, sans les intervertir) y compris si vos cartes sont sur une zone de blocage.



Au début de votre tour, vous pouvez révéler la carte du dessus de la pioche et appliquer immédiatement son effet. Si cette carte possède un symbole « Dragon », son effet n'est pas appliqué et vous subissez immédiatement 1 dégât.



Vous pouvez bloquer les attaques adverses quelque soit leur couleur.



Toutes vos attaques qui touchent occasionnent 1 dégât supplémentaire. Vous ne pouvez pas bloquer ni contrer les attaques qui vous ciblent.



Au début de votre tour, vous pouvez placer 1 jeton « corbeau » sur une zone d'attaque sur laquelle il n'y a pas de carte (3 jetons maximum en jeu). Lorsqu'une carte est mise en jeu sur la zone d'attaque sur laquelle ce jeton est présent, l'effet de la carte défaussée n'est pas appliqué. Les jetons « corbeau » restent en jeu lorsque vous n'êtes plus en furie.



Donnez ce marqueur à un joueur. Si ce joueur a plus de 3 cartes en main à la fin de son tour, il subit 1 dégât. Vous récupérez le marqueur dès que vous n'êtes plus en furie.



Lorsque l'une de vos attaques touche, vous pouvez - au lieu d'infliger ses dégâts - placer 1 jeton dégât sur une carte en jeu et rejouer immédiatement comme si vous aviez réalisé une paire.