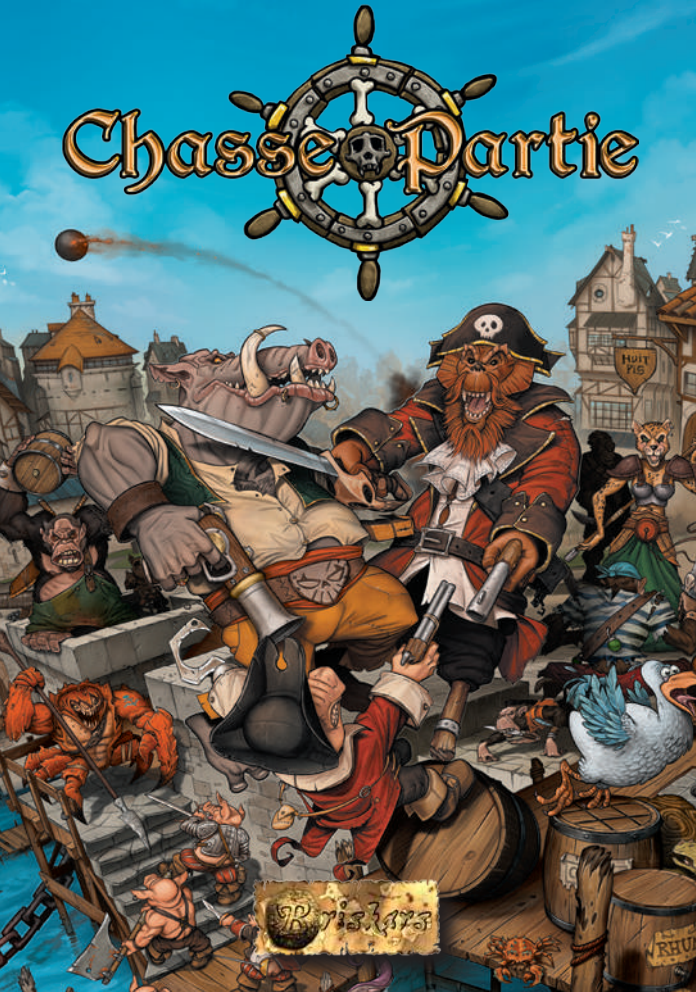


Chasse-Partie



La Chasse-Partie des Briskars

La Chasse-Partie est une convention qui sert de code de conduite pour les Briskars, régissant la vie à bord d'une embarcation et lors des aventures et des pillages qui rythment leur vie.

La toute première fut érigée par Crimp, qui dans la fleur de l'âge, avait su maintenir pendant de longues années une bande de marins disparates et belliqueux...

Grâce à ce code, ils entrèrent dans la légende et vécurent mille aventures...

- I. Tous les Briskars se valent à bord, chacun a sa voix et peut la faire valoir en cas de vote; il peut boire tout son saoul dans les butins du jour, mais si la pénurie frappe l'équipage le rationnement se fera de la manière la plus équitable qui soit.
- II. On ne touche pas aux enfants, et ils ne sont pas tolérés à bord, la seule exception sont les demandes de rançon, dans ce cas il devra être traité avec toutes les attentions.
- III. Le couvre-feu à bord est fixé à 20h chaque soir pour économiser huile et chandelles, passé ce délai, un Briskar qui veut continuer à boire ira sur le pont sans éclairage.
- IV. Il est interdit de jouer aux jeux d'argent à bord, les Briskars devront attendre d'être à terre pour perdre leur solde. Les contrevenants sont punis par 20 coups de chat à 9 queues.
- V. Un Briskar est responsable de ses armes, il doit les entretenir pour qu'elles soient toujours opérationnelles.
- VI. Lors d'un combat les déserteurs seront condamnés à mort ou seront exilés sur une île déserte.
- VII. Aucune rixe n'est tolérée entre les Briskars d'un même équipage, les différends se résolvent à terre, selon le code du duel Briskar.
- VIII. Un Briskar choisit de le devenir, il ne peut changer de vie que si ses blessures l'empêchent de se comporter comme tel.
- IX. Toute blessure reçue lors d'un combat sera compensée par un prélèvement dans les caisses communes, 50 pièces d'or pour une jambe ou un bras, 30 pièces d'or pour un pied ou une main, 15 pièces d'or pour un œil et 50 pour les deux. Les autres blessures feront l'objet d'une étude au cas par cas.
- X. Les butins seront répartis équitablement entre les membres d'équipage, toutefois le Capitaine recevra 2 parts supplémentaires, le Quartier Maître une, et le Maître Queux une demie.

Ce mode de vie, libre et insouciant a eu tôt fait d'être transformé en un jeu de cartes par les Briskars. Lorsqu'ils mouillaient l'ancre, les parties de ce joyeux passe-temps, les emmenaient tard dans la nuit à la lueur des bougies éclairant les tables des tavernes et les cercles de jeux de tout Anthrophia.

En voici une version remise au goût du jour qui vous permettra de goûter à l'ambiance des folles soirées qu'ils vécurent...

Contenu.

Chasse-Partie est composée de 110 cartes réparties en 52 cartes de Briskars (13 dans chaque faction) et 58 cartes actions, permanentes ou instantanées (Cf. P.7) ainsi que du présent livret de règles.

But du jeu.

Le but du jeu est simple, après tout vous êtes un Briskar et vos motivations sont basiques! Votre quotidien se résume à peu près à ça : aborder d'autres navires et ferrailer avec leurs équipages pour amasser du butin!

Le vainqueur est celui qui aura atteint la valeur de butin fixée par le nombre de joueurs dans la partie. On amasse des cartes butin chaque fois que l'on gagne une manche, on enchaîne les manches jusqu'à la victoire d'un joueur (Cf. P.6)!



1. Mise en place.

On distribue 5 cartes à chacun, le reste constituera la **pioche**.

On révèle ensuite le premier Briskar de la pioche (en défaussant les cartes actions piochées avant), ce sera la **carte butin** à remporter pour la manche. Laissez cette carte face visible au centre de la table jusqu'à la fin de la manche.

Les cartes éliminées vont à la **défausse**. Cette dernière est à nouveau mélangée lorsque la pioche est épuisée.

Le dernier joueur à être monté à bord d'un bateau ou, à défaut, le plus jeune, commence la partie puis passe la main à son voisin de droite ; eh oui ! Vous êtes des Briskars ! Tachez donc d'éviter de choper le mal de mer !!!

2. Un tour de jeu.

Lorsque c'est son tour de jouer, on pioche une carte et on peut :

- ajouter une **carte Briskar** de sa main à son équipage ou à celui d'un de ses adversaires. Une fois qu'il est dans un équipage, un Briskar ne peut le quitter que par le biais d'une carte action.
- jouer une **carte action** instantanée : appliquer son effet avant de la défausser.
- jouer une **carte action** permanente, on la pose à côté de son équipage ou de celui d'un adversaire et ses effets s'appliquent tant qu'elle reste en jeu.

On peut jouer autant de cartes action que l'on veut mais on ne peut poser qu'un seul Briskar par tour, sauf si une action permet le contraire.

On joue ses cartes dans l'ordre que l'on souhaite : on peut jouer des cartes action avant ou après un Briskar. On peut, ne pas en jouer si on ne peut pas ou si on ne le veut pas.

Sur les cartes de Briskars on peut lire deux valeurs :

- ☠ une de « **crew** » (« membre d'un équipage » en Anglais) représentée par ce symbole. C'est le nombre de Briskars dont l'équipage doit être constitué pour être complet ; c'est cette valeur qui détermine la durée d'une manche



« Chasse - Partie »

☠ le « butin » qu'elles rapportent en Pièces d'Or (PO) représenté par ces symboles.



5 crew et 3 PO, on doit avoir 5 Briskars dans son équipage pour prétendre au butin de 3 pièces d'or qui s'ajoutera au trésor final.



Un joueur ne peut pas avoir plus de 5 cartes en main à la fin de son tour, si c'est le cas, il devra en défausser pour revenir à 5.

On passe ensuite la main à son voisin de droite.

Devant le joueur.



Équipage.

Carte
action
permanente.

Dans sa main.



À jouer puis
défausser.

À poser
dans un
équipage.

3. Fin d'une manche.

Dès qu'un joueur a atteint le nombre de Briskars requis par la valeur de « crew » de la **carte butin** au centre de la table, on stoppe la manche et le butin est remporté par l'équipage le plus fameux. Le vainqueur de la manche conserve la carte butin.

Chaque joueur défausse ses cartes restantes et on redistribue alors à chacun une nouvelle main de 5 cartes. On débute une nouvelle manche en commençant par le joueur à la droite de celui qui a terminé la précédente.

On joue des manches successives jusqu'à la victoire d'un des joueurs (Cf. P.6).



- ☠ si l'équipage est composé d'une seule faction avec un Capitaine, il est automatiquement vainqueur.
- ☠ les Mercenaires (cartes vertes) aident à compléter l'équipage mais ne comptent pas dans le décompte final, sauf si l'équipage ne comporte que des Mercenaires.
- ☠ un Capitaine double la valeur des Briskars de sa faction (mais pas la sienne).
- ☠ on soustrait les valeurs des Briskars de la faction la moins présente (en nombre de cartes) dans l'équipage.

Calcul de la valeur d'un équipage en fin de manche.

Capitaine = x2 x2 -4 0



Même faction : on additionne.



Faction différente : on soustrait.



Mercenaire : ne compte pas.

Dans ce cas de figure, le Capitaine apporte sa valeur et double celle de ses Briskars tandis que l'on soustrait la valeur de la Sundar et ignore celle du Mercenaire.

$$\text{Soit : } 6 + (4 \times 2) + (3 \times 2) - 4 + 0 = 20.$$

Le joueur qui possède l'équipage ci-dessus remporte la carte butin de la manche, si aucun autre ne l'égale ou ne le dépasse en valeur.

En cas d'égalité à l'heure du décompte, le joueur qui possède un Capitaine dans son équipage l'emporte automatiquement ; si personne n'a de Capitaine, celui qui a le plus grand nombre de membres d'équipage d'une même faction l'emporte.

Si l'égalité persiste, c'est la valeur cumulée de « crew » qui détermine le vainqueur.

4. Victoire.

À 2 joueurs, le premier joueur à accumuler 18 PO de **carte butin** gagne la partie.

À 3 joueurs, le premier joueur à accumuler 15 PO de **carte butin** gagne la partie.

À 4 joueurs, le premier joueur à accumuler 13 PO de **carte butin** gagne la partie.

À 5 joueurs, le premier joueur à accumuler 13 PO de **carte butin** gagne la partie.



5. Répartition des cartes.

Il existe 52 **cartes Briskars** (13 cartes par faction) qui peuvent être posées face visible devant soit pour constituer son équipage, ou devant un de ses adversaires pour tenter de leur constituer rapidement un équipage hétéroclite de moins grande valeur.

1 Capitaine : C=6 / PO=6.



1 Quartier Maître : C=5 / PO=5.



1 Marabout : C=5 / PO=3.



1 Charpentier : C=4 / PO=4.



1 Maître Queux : C=4 / PO=4.



2 Canonniers : C=3 / PO=5.



3 Combattants : C=3 / PO=3.



3 Tireurs d'élite : C=3 / PO=3.



Vous calculerez la valeur de votre équipage à la fin de la manche selon les conditions présentées P.5 pour déterminer le vainqueur qui conserve la carte **butin**.



Briskars

Il existe aussi 58 **cartes action** instantanées ou permanentes qui viennent modifier le déroulement de l'affrontement en cours.



Instantané : tous les joueurs défaussent de leur équipage, toutes les cartes Briskars de la valeur de crew de votre choix.



Instantané : piochez immédiatement une carte. La « Botte secrète » ne vous permet cependant pas de dépasser 5 cartes en main à la fin de votre tour.



Instantané : prenez un Briskar de votre choix dans un équipage et ajoutez-le à un autre équipage. Le « Vieux roublard » est immunisé.



« Chasse - Partie »



Instantané : choisissez entre poser 2 Briskars dans le ou les équipage(s) de votre choix ce tour ou faire piocher immédiatement 2 cartes à chaque joueur, vous inclus

Instantané : regardez la main d'un adversaire, prenez-y une carte et mettez-là dans votre main. L'« Espion » ne vous permet cependant pas de dépasser 5 cartes en main à la fin de votre tour.



Instantané : choisissez un Briskar d'un équipage et défaissez-le.

Instantané : à jouer à la fin du tour de n'importe quel joueur. Jouez un tour complet puis la partie reprend où elle s'était arrêtée.



Briskars



Permanent : tant que cette carte est posée à côté de votre équipage, les joueurs jouent avec l'équipage de leur voisin de droite.



Instantané : le joueur doit inverser la carte butin de la manche en cours avec un Briskar d'un des équipages en jeu.



Instantané : tirez la première carte Briskar de la pioche, toutes les cartes ayant la même valeur de butin dans tous les équipages, sont défaussées.





X1

Instantané : le joueur ciblé pioche 3 cartes.

La « Mascotte » ne vous permet cependant pas de dépasser 5 cartes en main à la fin de votre tour.

Instantané : échangez votre main avec celle d'un adversaire. Vous devez pouvoir échanger au moins 1 carte avec le joueur ciblé.



X3

Instantané : sacrifiez de votre main, autant de cartes que vous le désirez, ciblez un joueur qui doit faire de même.



X4

Instantané : éliminez toutes les cartes actions permanentes en jeu. Peut aussi se jouer comme une contre-action, en réponse instantanée quelle que soit l'action, et quelle que soit la cible.



X5





X1

Instantané : piochez une carte au hasard dans la main d'un adversaire.

La « Rançon » ne vous permet cependant pas de dépasser 5 cartes en main à la fin de votre tour.



X5

Permanent : posez cette carte à côté d'un équipage. Tous les Briskars qui le composent rapportent 1 butin de moins lors du calcul de la valeur de cet équipage.



X2

Instantané : défaussez votre main et piochez-en une nouvelle du même nombre de cartes. Il faut posséder au moins 1 carte en main après avoir joué « Sauve-qui-peut ! »



X3





Permanent : posez cette carte à côté de l'équipage d'un joueur, la taille de sa main est réduite à 3 jusqu'à la fin de la manche (le joueur doit défausser immédiatement pour avoir une main de 3 cartes si ce n'est pas le cas).

Permanent : attribuez cette carte à un capitaine, il ne subit plus aucun effet tant qu'elle est en jeu.



Instantané : récupérez la première carte de Briskar de la défausse et mettez-la dans votre main.

Le « Vol à la tire » ne vous permet cependant pas de dépasser 5 cartes en main à la fin de votre tour.



Vous appréciez Chasse-Partie et son univers?

Prenez réellement le contrôle des
Briskars en jouant à



Le jeu de figurines.

Un format escarmouche (seulement
3 à 6 figurines par joueur), des parties
rapides et palpitantes à 2 joueurs et plus.
Téléchargez gratuitement les règles dès
maintenant sur notre site, essayez le jeu
et craquez pour votre faction préférée...



*Des starters de
faction et de
nombreuses
figurines à
l'unité!*



9 factions différentes à collectionner, dans un univers haut en couleurs!

2+ 1h 10+



*Des règles de base,
un mode Campagne,
un mode coopératif,
les Colosses, la Cavalerie...
Tout le monde d'Anthropia
à découvrir!*



WWW.TGCMCREATION.FR

TGCM

Chasse Partie



Un jeu de



1^{ère} édition 2021.

Crédits :

Règles du jeu : Emmanuel Pontié.

Mise en page et relecture : Elodie Pontié.

Béta test : Damien Quaeysbeur, Elodie Pontié, Emmanuel Pontié,
Gwénaél Jouy-Boulard, Marc Deldicque.

Couverture : Vivien Gros. Illustrations : ann&seb, Jérémy Theng, Vivien Gros.

WWW.TGCMCREATION.FR