



Spree!

it's a little like shopping.

Une nuit de printemps. Minuit. Le centre commercial vous tend les bras. Bienvenue à LeGrand Mall, le plus ancien et le moins bien sécurisé des centres commerciaux. Il est aussi étanche que le Titanic et aussi solide qu'un sac de papier humide. Cet endroit ne demande qu'à être dévalisé. Par vous. Et votre collection infantile d'amis.

Il ne suffit pas simplement de piller ce centre commercial. Vous devez le faire avec style. Ce qui revient à vous lancer dans une course nocturne au pillage avec des caddies, des lampes de poche, et des fusils. Garez donc votre voiture, lancez-vous dans le centre commercial, et chargez votre petit chariot rouge. Vous pouvez chaparder des choses dans les magasins si vous voulez, mais c'est encore plus amusant de voler vos amis. Ceci explique les flingues.

Ceci est l'édition "classique" de Spree, qui combine l'oeuvre originale de Phil Foglio et les règles extra-violentes de l'édition courte durée "Hong Kong".

C'est une simple course à travers un centre commercial, avec beaucoup de chaos, de violence, et d'hilarité, et juste assez de chance et de stratégie pour rendre tout le monde heureux.

Matériel :

En plus du plateau, vous pouvez ajouter ces choses ordinaires que vous possédez déjà.

Plateau de jeu

Deux jeux de cartes avec jokers,

Deux dés à 6 faces,

Deux pions pour chaque joueur (voleur et voiture),

De quoi compter les points

Les Pions : choisissez des pions qui ne rouleront pas. Mis à part cela, vos pions peuvent être ne importe quoi.

A propos du plateau :

Le plateau de Spree! représente le centre commercial, ce paradis de la consommation facile à piller et dont vous avez entendu parler. Les carrés plus sombres sont les magasins, les plus claires sont les lieux de circulation. Le tour du plateau est le parking et les voitures sur le parking sont les places de parking. Les traits épais sont les murs.

Au centre se trouve une fontaine (qui prend deux cases). Vous ne pouvez pas passer au travers de cet espace mais vous pouvez tirer, c'est un genre de muret.

Le jeu en bref :

Les joueurs courent dans le centre commercial, volant des trucs dans les boutiques et se volant aussi les uns les autres. Pour protéger vos affaires, vous devez les mettre dans votre voiture.

Le vainqueur est le premier à mettre assez de choses dans sa voiture (pour les objectifs suivant le nombre de joueurs, voir la dernière page).

Pour commencer :

Mélanger les deux jeux de cartes (avec les jokers, vous pouvez même en ajouter si vous en avez).

Distribuez 5 cartes à chaque joueur. Laissez les cartes à proximité en ménageant une défausse. Si la pioche est vide, mélangez la défausse.

Lancez deux dés pour voir qui va se garer en premier. En commençant par celui qui a fait le plus gros score et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, les joueurs placent leurs voitures sur les places de parking.

Les deux pions (voleur et voiture) commencent à la place de parking. Vous ne pouvez pas vous garer sur une place déjà occupée (au cas où ce n'était pas évident).

Regardez vos cartes en main quand vous décidez du lieu où vous garer. Ça vous aidera à choisir votre place de parking.

Le jeu commence par le joueur qui a garé sa voiture en dernier et les tours de jeu se font dans le sens horaire.

A votre tour :

Au début ET à la fin de votre tour, vous ajustez votre main (toujours commencer et finir son tour avec cinq cartes en main).

Vous pouvez effectuer trois types d'action : vous déplacer, voler et tirer. Il y a également des actions spéciales comme voler les autres, déposer votre butin dans la voiture, et quelques cartes avec des effets particuliers qui seront expliqués plus tard.

Se déplacer

Pour vous déplacer, lancez les dés et déplacez-vous aussi loin que vous voulez (avec le score du dé comme maximum bien sûr). Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos points de déplacement, arrêtez-vous quand vous voulez.

Vous ne pouvez vous déplacer qu'orthogonalement et ne pouvez pas traverser les murs ni la fontaine. Vous pouvez passer et même vous arrêter sur une case déjà occupée par un autre joueur ou une voiture.

La seule chose que vous n'avez pas le droit de faire, c'est de bouger d'une case pour y revenir aussitôt. Vous pouvez passer sur la même case plusieurs fois dans un même déplacement mais pas faire d'aller-retour. Par exemple, quand vous arrivez dans un cul-de-sac, vous serez obligé de vous arrêter.

Voler

Vos cartes en main représente votre liste de courses. Pour jouer une carte, vous devez traverser le magasin qui la vend et poser la carte sur la table, devant vous. Les cartes sur la table sont votre chariot.

Vous pouvez mettre des cartes dans votre chariot à n'importe quel moment de votre déplacement

(cases de départ et d'arrêt incluses). Vous allez donc souvent jouer plusieurs cartes pendant votre tour.

Si vous avez deux cartes identiques (même couleur et même valeur), vous pouvez les jouer ensemble, en même temps.

Voler les autres joueurs

Les magasins ne sont pas les seuls endroits où obtenir des affaires. Vous pouvez voler des cartes dans le chariot des autres joueurs, juste en vous déplaçant sur leur case et en jouant les bonnes cartes. C'est un peu comme du shopping, mais pas tout à fait.

- vous devez juste jouer une carte de la même valeur que celle que vous voulez voler, pas de la même couleur
- la carte que vous jouez est défaussée, la carte volée est mise dans votre chariot
- une seule carte peut être jouée pour voler toutes les cartes de même valeur, par exemple, avec un valet, vous pouvez voler tous les valets de votre adversaire
- vous pouvez commettre autant de vol que vous voulez au même moment mais un vol à la fois pour que votre adversaire ait le temps de les contrer (voir plus bas)

Tirer

Tirer affaiblit vos ennemis (yay !) mais c'est aussi utile parce qu'un tir réussi vous permet de rejouer. Quand vous tirez sur quelqu'un, votre victime doit être dans votre ligne de vue (orthogonalement) et ne doit pas être sur la même case que vous. Vous pouvez tirer à travers la fontaine et même au travers des autres joueurs et des voitures mais pas à travers les murs.

Pour tirer, lancer un dé et comptez les cases en commençant par celle où vous vous trouvez. Si votre score ne vous permet pas d'atteindre l'autre joueur, vous ratez. Ce qui veut dire que si vous faites 1, vous ratez automatiquement.

Si le nombre de cases est exactement le bon, vous touchez. S'il dépasse la case, non seulement vous touchez mais en plus, l'adversaire est poussé jusqu'à la case maximale de votre score ou jusqu'à ce qu'il soit arrêté par un mur ou la fontaine ou le bord du plateau.

Si vous touchez, le joueur touché tombe. Si vous ratez, vous tombez. Les joueurs tombés ne peuvent pas jouer de cartes. Ils se relèvent au début de leur prochain tour.

Quand vous tirez sur quelqu'un, votre tour se termine. Vous ne pouvez rien faire d'autre après, sauf ajuster votre main à cinq. Mais si votre tir touche, vous rejouez.

Si vous touchez quelqu'un : si vous touchez votre cible, couchez son pion. C'est important, car si le pion d'un joueur est couché, il ne peut pas se faire tirer dessus et ne peut jouer aucune carte. La première règle évite tout acharnement, la seconde empêche de se protéger d'un éventuel vol en jouant des As.

Vous gagnez aussi un tour supplémentaire, ce qui vous donne l'occasion de voler l'adversaire, d'aller piller un magasin ou de tirer sur quelqu'un d'autre.

Cartes spéciales :

Les 10 et les 2 peuvent être jouées pour des déplacements de 10 ou de 2. Vous pouvez les jouer pour augmenter votre nombre de déplacements. Vous pouvez même les jouer après avoir effectué votre déplacement décidé par les dés. Mais la règle de l'aller-retour s'applique toujours. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos points de mouvement, comme avec les dés, vous pouvez utiliser les 2 juste pour vous en débarrasser par exemple.

Les As : c'est une carte « stop », utilisables pour :

- empêcher quelqu'un de voler : la carte de l'adversaire est immédiatement défaussée
- empêcher quelqu'un de piquer dans le chariot d'un autre joueur : la carte de l'adversaire est immédiatement défaussée
- bloquer une carte de mouvement
- faire échouer un tir

- contrer un autre As

Attention à ce dernier : si vous contrez un As, alors ce qu'il essayait d'arrêter ne s'arrête pas et ça peut être un autre As (tenez le compte !)

Vous ne pouvez pas utiliser un As pour :

- faire réussir un de vos tirs qui serait trop juste
- empêcher un joueur de mettre ses affaires dans sa voiture

Les Jokers : ce sont des cartes sauvages, elles peuvent être ce que vous voulez. Mais elles ne peuvent pas servir à voler un magasin. Un Joker dans votre chariot ne vous fait pas gagner de point.

Compter les points :

Une fois que vous avez quelques cartes dans votre chariot, vous allez vouloir les mettre dans la voiture, parce que c'est comme ça que vous marquerez des points et gagnerez la partie.

Pour enregistrer les points de votre chariot, rendez-vous à votre voiture, défaissez vos cartes et notez les points gagnés. Ceci termine votre tour.

Une fois dans votre voiture, vos points sont en sécurité. Chaque carte vous fait gagner sa valeur en points, les As comptent pour 15 et les jokers pour zéro.

Être à votre voiture entraîne des règles particulières : vous ne pouvez pas tirer ni être touché, vous ne pouvez pas jouer de carte et vous pouvez utiliser votre prochain tour pour bouger votre voiture.

En commençant votre tour à votre voiture, vous pouvez utiliser tout votre tour pour la garer ailleurs.

Vous réajustez votre main mais ne ferez rien d'autre.

Gagner la partie :

Le premier joueur à atteindre le score décidé en début de partie gagne. Quelques suggestions de scores :

3 joueurs	200 points
4 joueurs	150 points
5 joueurs	120 points
6 joueurs	100 points
7 joueurs	85 points
8 joueurs	75 points

REGLES HONG KONG

Jusqu'à maintenant, vous n'avez lu que les règles du jeu de base. Dans l'édition Hong Kong, nous avons ajouté un soupçon de violence. En voici les règles :

Power shots : vos tirs vont une case plus loin, ajoutez 1 à votre score.

La fontaine : la fontaine n'est plus un obstacle pour les adversaires poussés par un tir.

Déplacer les voitures : votre voiture est maintenant une arme. Vous finissez votre tour si vous vous rendez à votre voiture, vous finissez également votre tour en en sortant. Par contre, vous devez lancer un dé pour aller d'une place de parking à une autre. Vous pouvez tirer depuis votre voiture et vous faire tirer dessus, vous pouvez aussi rouler sur des gens, si vous êtes chanceux.

Bon conducteur : vous ne pouvez pas sortir de votre voiture tant qu'elle n'est pas garée. Mais vous pouvez rouler sur le parking et dans les espaces de circulation du centre commercial.

Rouler sur les gens : si vous roulez sur un adversaire, il tombe, comme s'il avait été touché par un tir. On ne peut pas le contrer avec un As.

Problème avec cette règle : vous ne pouvez pas voler quelqu'un tant que vous êtes en voiture. Tout le butin de l'adversaire va donc se répandre sur le sol et sera défaussé. Ce qui est encore mieux quand on y pense... sauf si vous voulez que le jeu finisse un jour...