

Fight City

Un jeu de cartes pour 2 joueurs et plus de Cheapass Games

Traduction Olivier Bourgeois

Préparation

Chaque joueur choisit un paquet et le mélange. Vous pouvez jouer le paquet A contre le B, ou préparer deux paquets du même type. Vous pouvez aussi créer vos propres paquets, dans la mesure où ils font entre 50 et 60 cartes.

Chaque joueur pioche une main de 7 cartes pour commencer, chacun laisse le reste de son paquet à côté de lui, avec un espace pour une pile de défausse à côté.

Chaque joueur commence avec une banque de 10\$ (10 jetons, *non fournis dans le jeu*). Il y a aussi un espace central pour le pot, ce dernier commence vide.

But du jeu

Votre objectif est de ruiner votre adversaire, c'est-à-dire de mettre sa banque à 0. Vous ferez cela en utilisant des Fighters (combattants) et d'autres cartes, tout en essayant de ne pas trop dépenser en même temps.

Le premier joueur à sec dans sa banque perd la partie.

Remarque : l'argent que vous utilisez pour supporter des cartes en jeu n'est pas dans votre banque.

A chaque tour

Il y a trois différents types de tours : **construction (build)**, **pioche (draw)**, et **combat (fight)**.

Chaque type de tour sont précédés d'une phase **Evenements (Events)** qui a lieu avant et d'une phase **Nettoyage (Cleanup)** qui a lieu après.

Avant le tour : Evenements (Events)

Avant de commencer tout type de tour, *vous pouvez* jouer des cartes d'événements spécifiques à ce type de tour. Par exemple, avant de jouer un tour de pioche (Draw Turn) vous pouvez jouer des cartes « Draw Turn Event ».

La plupart des événements nécessitent la présence d'un symbole particulier en jeu. Ce symbole doit être déjà visible sur au moins une de vos cartes en jeu pour pouvoir jouer l'événement.

Vous pouvez jouer plusieurs cartes événements à la suite. Chaque carte décrit exactement son effet. Une fois jouée, une carte événement est défaussée.

Après le tour : Nettoyage (Cleanup)

Après chaque tour, les *deux* joueurs *doivent* faire un nettoyage, au cours duquel les cartes non supportées sont éliminées du jeu.

A l'exception des cartes **Events** et **Surprises** qui sont défaussées immédiatement après usage, toutes les cartes de Fight City sont placées en jeu et peuvent y rester pendant toute la partie tant qu'elles sont **supportées**. Chacune de ces cartes a au moins une **entrée** (input), par exemple de l'argent ou de la peur, qui doit être couvert pour que la carte reste en jeu. La plupart des cartes ont aussi une ou plusieurs **sorties** (output), qui peuvent être utilisées pour supporter d'autres cartes.

Les entrées sont situées dans les coins du bas de la plupart des cartes, et dans le dessus du côté gauche pour les armes (weapon) et les gardes (guard). Les entrées sont représentées par

un symbole en blanc dans un cercle noir. Les entrées sont supportées par les sorties d'autres cartes, à l'exception du cash (\$) que vous supportez avec l'argent de votre banque.

Les sorties sont situées dans les coins du haut de la plupart des cartes (par exemple : Food, Influence, Stuff, Power...) et sont représentés par des symboles en noir sur fond blanc. Les sorties peuvent supporter les entrées d'autres cartes pour leur permettre de rester en jeu.

Pour garder vos cartes lors du Nettoyage, vous devez couvrir chaque Entrée par une Sortie du même type. Pendant le Nettoyage, toute carte dont les entrées ne sont pas toutes supportées sont défaussées.

Pour sauver vos cartes pendant le Nettoyage, vous pouvez déplacer les cartes non supportées vers des sorties non utilisées, et placer de l'argent sur les cartes qui en ont besoin, mais vous ne pouvez pas réarranger une pile de cartes en jeu ou découper une pile de cartes en jeu pour rendre disponible de nouvelles sorties.

Ceci est légal uniquement lors du tour de Construction (Build Turn).

Si une carte n'est pas supportée pendant le Nettoyage, et qu'il n'y a pas de Sortie libre pour l'installer, cette carte doit être défaussée.

Si une carte a plusieurs entrées, elles doivent **toutes** être couvertes pour garder la carte au Nettoyage.

Si une carte avec de l'argent est défaussée au cours du nettoyage ou à tout autre moment (sauf au cours du Build Turn), l'argent est perdu et va au pot.

Il peut se produire parfois un effet de cascade qui va faire disparaître plusieurs cartes à la suite. Allez doucement car il se pourrait qu'au cours de cette situation une carte puisse être replacée sur une sortie disponible.

Le tour de construction (Build Turn)

Pendant le tour de construction vous pouvez mettre des cartes en jeu, réarranger les cartes déjà en jeu. Vous pouvez jouer autant de cartes que vous le voulez de Fighter (combattant), Location (lieu), Weapon (arme) ou Guard (garde). Vous êtes autorisé à réorganiser toutes les cartes que vous avez en jeu, et éventuellement vous pouvez en laisser sans support si vous le souhaitez. Vous êtes également autorisé à récupérer de l'argent d'une ou plusieurs cartes en jeu sous votre contrôle. Cet argent revient alors dans votre banque.

Remarque : vous verrez vite que les cartes puissantes sont plus difficiles à mettre en jeu.

Unicité : certaines cartes portent la mention « unique » (Unique Location ou Unique Fighter par exemple). Ceci signifie que ces cartes ne peuvent être chacune présentes qu'une seule fois sur la table entière. Ainsi, si une nouvelle copie d'une carte « Unique » est posée, l'ancienne est défaussée immédiatement.

Par exemple, la carte Benson Cleaners est une Unique Location (lieu unique). Vous ne pourrez jamais avoir deux cartes Benson Cleaners sur la table de jeu. Ceci signifie que vous pouvez aussi utiliser cette règle pour « éjecter » une carte Benson Cleaners de votre adversaire, même si vous n'avez aucune intention de supporter et donc de conserver la vôtre ensuite...

Fin du tour de construction :

Quand votre tour de construction est terminé, vous l'annoncez à votre adversaire. Les deux joueurs passent maintenant à la phase de Nettoyage.

Remarque : si une carte nécessite de l'argent, vous n'avez pas obligatoirement à placer cet argent avant la phase de Cleanup. Par contre une fois au Cleanup il sera trop tard si vous n'avez pas placé l'argent. Il y a parfois de bonnes raisons de placer des cartes que vous n'avez pas l'intention de supporter, afin de les défausser en fin de tour.

Le tour de pioche (Draw Turn)

Ce type de tour est le plus simple de tous. Avant votre tour, vous pouvez jouer des cartes d'évènement de tour de pioche (Draw Turn Event). Le tour en lui-même consiste à défausser autant de cartes que vous le souhaitez de votre main, puis de piocher des cartes jusqu'à avoir une main de 7 cartes (ou autre selon votre 'hand size' si elle a été modifiée par des cartes par exemple).

Remarque : cette notion de 'hand size' n'a d'effet que pendant un tour de pioche. Elle peut être modifiée de 7 (normal) à plus par des cartes comme par exemple Benson Cleaners. Ce n'est pas un maximum ou un minimum permanent, c'est juste le nombre de cartes à avoir en main après un tour de pioche.

Si vous terminez votre paquet de pioche, vous ne pourrez plus piocher de cartes mais vous serez toujours autorisé à choisir de faire un tour « de pioche » pour pouvoir jouer des Draw Turn Event.

À la fin du tour de pioche, tous les joueurs effectuent leur nettoyage (Cleanup).

Le tour de combat (Fight Turn)

Pendant le tour de combat, tout le monde va pouvoir se battre. Celui qui est le joueur actif (celui dont c'est le tour et qui donc a choisi de faire un tour de combat) peut jouer des cartes d'évènement de tour de combat (Fight Turn Event).

Pendant le combat, **tous les joueurs** vont pouvoir jouer des **Surprises**, comme expliqué plus loin.

Les combattants (Fighters) et les gardes (Guards) ont trois états qui sont importants pour le combat : **Speed** (vitesse), **Hit** (coup) et **Block** (contre). Ces nombres vont de 1 à 12, et peuvent être modifiés par des cartes d'armes (Weapon) d'évènements (Event) ou des Surprises.

Au début du combat, le joueur actif ajoute un demi point à toutes les valeurs de ses combattants (Fighters). Ce bonus persistera jusqu'à la fin du tour. Il correspond à l'effet de surprise et évite les cas d'ex-aequo.

Signification de la vitesse (Speed) : chaque chose dans un combat a lieu dans un ordre précis, qui dépend de la vitesse. Les plus rapides (speed le plus élevé) joueront en premier. On commence à Speed 100. C'est un moment critique car tous les joueurs peuvent maintenant jouer leurs « Surprises » les plus rapides (100).

Surprises : les surprises sont comme des évènements, avec deux différences : elles sont jouées pendant un combat et chacun des joueurs peut en utiliser. Chaque joueur peut utiliser autant de surprises qu'il veut. Les surprises avec une vitesse de 100 doivent être jouées en premier, tout d'abord par le joueur actif (car elle est donc à $100 + \frac{1}{2} = 100,5$) s'il en a et veut en jouer, puis par son adversaire s'il en a et veut en jouer. Les autres surprises jouent avec la vitesse du Fighter qu'elles affectent, quand il est dit « Play as a Fighter is taking his Strike » (jouer quand un combattant joue son assaut). Certaines surprises nécessitent la présence d'un certain symbole sur le combattant : « Fighter must have a (X) ».

Le combat lui-même : dans l'ordre décroissant de vitesse (speed), chaque Fighter fait un assaut. N'oubliez pas que le joueur actif a $\frac{1}{2}$ point d'avantage. Si vous contrôlez plusieurs Fighters de même vitesse, vous choisissez alors l'ordre d'assaut.

Assauts : les Fighters peuvent attaquer des joueurs ou des Fighters. Ils peuvent aussi passer leur tour, si vous le souhaitez. Quand un Fighter attaque un joueur, ce dernier paye 1\$ au pot. Quand un Fighter attaque un autre Fighter, comparez le Hit de l'attaquant au Block du défenseur, sans oublier le $\frac{1}{2}$ point de bonus. Si le Hit est supérieur strictement, l'attaqué est tué et défaussé. Sinon, l'attaque est sans effet.

Si un Fighter est tué avant son tour d'assaut, tant pis pour lui. Il était trop lent pour survivre.

Si un Fighter avec de l'argent est tué, l'argent est versé au pot.

Si un Fighter perd son support avant son tout d'assaut, il aura quand même droit à son assaut mais risque de mourir au Cleanup.

Remarque : les vitesses de chaque Fighter sont fixées en début de combat et ne peuvent être altérées sauf par les Surprises de vitesse 100. Ce qui signifie que par exemple un Fighter de vitesse 5 avec un bonus de 5 par une certaine carte, a une vitesse de 10, et même si la carte de bonus de 5 est détruite en cours de combat, il ne combattra qu'à la vitesse 10 et pas à 5.

Les cartes

Texte en italique : les textes en *italique* sont uniquement des commentaires sur le monde dans lequel se déroule le jeu, mais n'ont aucune incidence sur le jeu lui-même.

Instructions optionnelles : quand il est indiqué « you may » cela signifie que l'instruction n'est pas obligatoire. Si ce n'est pas indiqué explicitement, alors par contre c'est obligatoire.

Any player inclue le joueur qui joue, **another player** ne l'inclue pas.

Control : les cartes « under control » sont les cartes placées en jeu qui appartiennent à un certain joueur.

Kill : si un Fighter quitte le jeu pour une autre raison qu'une mort lors d'un combat, on ne le considère pas mort et donc il n'est pas comptabilisé dans les effets de certaines cartes qui jouent sur les morts (kill).

Et maintenant, au combat !