

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

SNITS' REVENGE

Un jeu de Tom Wham pour 2 à 5 joueurs, publié par TSR en 1978

Traduction française par Olivier Burlot, d'après la règle de l'édition de 2003. Les joueurs qui possèdent l'édition de 1978 devront faire preuve d'adaptation : les principales différences sont signalées en en bleu.

Snits' Revenge est à la base un jeu pour deux joueurs ; pour jouer à davantage de joueurs vous trouverez des règles additionnelles plus bas. Un joueur joue le rôle d'un Bolotomus qui combat une invasion de Snits en quête de vengeance. L'autre joueur dirige l'attaque des Snits. Le Bolotomus active les Snorgs (de petites choses qui sont responsables des organes internes du Bolotomus), chacun dans l'organe approprié. Les Snits, résolus désormais à détruire un Bolotomus, ne cherchent pas à atteindre le Snandergrab comme auparavant. À la place ils se précipitent sous le Bolotomus le plus proche et pénètrent dans son corps par n'importe quel orifice.

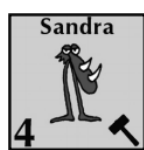
Une fois à l'intérieur les Snits vont d'organe en organe en mettant une raclée aux infortunés Snorgs. Lorsqu'un Snorg meurt, son organe cesse de fonctionner. Lorsque suffisamment d'organes ont cessé de fonctionner, le Bolotomus meurt.

La première fois que les Snits ont attaqué un Bolotomus, il a succombé d'une mort rapide et indolore car il n'avait aucune défense une fois les Snits à l'intérieur de son corps. (Vous pouvez jouer ce scénario en n'utilisant pas les Runnungitms.) Un grand cri de rage du Dieu des Bolotomus, toutefois, persuada Embraz le Bulbeux, créateur de la planète, d'expédier un nouvel organe chez les Bolotomus restants... le Lapotum. Le Lapotum transforme les Makums (que le Bolotomus utilisait autrefois pour créer les Snorgs qui contrôlent ses organes) en Runnungitms. Les Runnungitms transforment les Snorgs en repas.

Les Jetons

Il y a quatre différents types de pions :

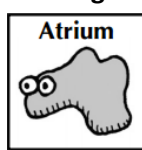
Les **Snits**
envahisseurs



Les désagréables
Makums



Les infortunés
Snorgs



Les **Runnungitms**
affamés



Snits, Snorgs, Makums et Runnungitms sont tous capables de se déplacer.

Il faut 9 Makums, 15 Snorgs différents (un pour chaque organe à l'exception du Lapotum), 18 Runnungitms et 21 Snits dans chacun des 4 clans. Toutefois, sauf dans une partie à 3 joueurs ou plus, n'utilisez que les Snits d'un seul clan.

Version 1978 : 1 Étincelle et 3 Splops (voir plus loin), 3 Makums, 16 Snorgs, 18 Runnungitms et un nombre illimité de Snits (à dessiner vous-même).

La Carte

La carte du jeu représente l'intérieur d'un Bolotomus. Les principaux éléments sont les 16 organes et les nombreux passages les connectant. Les *canaux* larges permettent à un ou deux pions de passer pendant chaque phase. Les *conduits* étroits ne laissent le passage qu'à un seul pion pendant chaque phase. Les canaux rouges (bleus dans la première version du jeu) connectant au Lapotum sont infranchissables par les Snits (ils sont couverts de cils cellulaires résistant aux Snits.)

À propos des Snits

Le chiffre correspond à la *vitesse* du Snit. Les vitesses vont de 4 à 7. Les Snits rapides sont davantage susceptibles d'échapper aux attaques mais ils sont également plus faibles et moins susceptibles d'emporter un attaquant avec eux s'ils sont attrapés.



Chaque pion Snit porte un nom et un chiffre.

Les Snits rapides

Quelques Snits sont exceptionnellement rapides (Vitesse 7). Ils ont un symbole éclair sur leur pion.

Ces Snits ont un mouvement supplémentaire *après* la phase de combat. Ils peuvent se déplacer dans n'importe quel organe adjacent même par un conduit ou un canal qui a déjà été utilisé durant ce tour.

Un Snit « marteau » n'est pas tué quand il est mastiqué. Remplacez-le par un Snit possédant une vitesse de 4 mais pas de symbole marteau. C'est désormais un Snit lent sans pouvoirs spéciaux, et s'il est mastiqué à nouveau, il mourra.

Version 1978 : Les Snits ne sont pas différenciés. Adaptez-les à la nouvelle règle à l'aide d'un marqueur fin et d'un peu d'imagination !

Préparez-vous à jouer

1. Dépliez la carte du côté Snits' Revenge et posez-la sur la table. Décidez qui sera les Snits et qui jouera le Bolotomus.
2. Le Bolotomus place le Snorg approprié dans chacun de ses organes. Notez qu'il n'y a pas de pion pour le Lapotum. Son Snorg est tout simplement imprimé sur la carte car aucun Snit ne peut l'attaquer.
3. Les 9 Makums et les 18 Runnungitms sont placés face découverte dans une réserve près de la zone de jeu pour être utilisés et réutilisés pendant tout le jeu. Le Bolotomus prend un Runnungitm « devoir » et le place dans l'organe de son choix.
4. Le joueur Snit choisit maintenant la force d'invasion Snit. Démarrez avec les 21 Snits d'une même couleur. Retirez deux des Snits « à symbole » ; vous pouvez démarrer avec seulement six Snits rapides et/ou forts. Retirez maintenant les quatre Snits de vitesse 4 qui n'ont pas de symbole marteau... Ces pions seront utilisés pour remplacer les Snits forts blessés. Il doit rester 15 Snits qui attaqueront, dont six portant un symbole marteau ou éclair.

Déroulement du jeu

Snits' Revenge se joue au tour par tour. Chaque tour de jeu se compose de deux tours par joueur : un tour pour les Snits puis un tour pour le Bolotomus. Lors d'un tour, les joueurs bougent leurs pions sur la carte, d'un organe à un autre, se piétinant et se masticquant mutuellement de la façon suivante :

Tour du joueur Snit

Le Snit passe par chacune de ces phases, dans cet ordre :

1. **Déplacement des Snits**
2. **Piétinement des Snits**
3. **Deuxième déplacement pour les Snits rapides**

1. *Déplacement des Snits*

Le joueur Snit peut déplacer tout ou partie de ses Snits. Chaque Snit peut se déplacer vers un organe adjacent (connecté par un conduit ou un canal). Aller de l'extérieur du Bolotomus vers un organe et inversement constitue un déplacement. Lors de la première phase donc, un maximum de cinq Snits peuvent entrer dans le Bolotomus : deux peuvent entrer dans l'Antephellum, deux dans le Glut et un Snit courageux peut tenter dans le Fleotis (voir *Pénétrer dans le Bolotomus*)

2. *Piétinement des Snits*

Une fois que tous les déplacements des Snits sont complétés, tout Snit occupant le même organe que n'importe quoi d'autre peut tenter de le piétiner à mort.

Quand un Snit essaie de piétiner quelque chose, il lance un dé. Avec un 1 ou un 2 il y parvient et la cible est tuée. Autrement, c'est raté. (Mais un Snit fort comme décrit plus haut réussit avec un lancer de 1 à 4.)

Si un Makum est tué, il est purement et simplement mort. Remettez-le dans la poule.

Si un Snorg (les petites choses portant un nom d'organe) est tué, placez-le devant le joueur Snit.

Les Snits peuvent tenter de piétiner les Runnungitms de la même façon mais il y a un risque : si un Snit ne parvient pas à piétiner un Runnungitm, celui-ci obtient immédiatement une mastication gratuite (voir page suivante) contre le Snit. Déterminez l'issue de la mastication (qui peut également déboucher sur la mort du Runnungitm) puis poursuivez le tour des Snits.

Attaques groupées

Un groupe de Snits peut déclarer qu'ils vont attaquer un Runnungitm en particulier. C'est ce qu'on appelle une attaque groupée. Des Snits effectuant une attaque groupée lancent tous leur dé immédiatement. S'ils tuent le Runnungitm, il n'a pas droit à une mastication. S'ils ratent tous, le Runnungitm obtient une mastication gratuite contre chaque Snit qui l'a attaqué.

Quand plusieurs Snits rencontrent une opposition nombreuse, leurs lancers de dés doivent être effectués un par un, chacun contre une cible précise, à moins qu'ils effectuent une attaque groupée. Un seul coup par Snit par tour s'il-vous-plaît !

3. *Deuxième déplacement pour les Snits rapides*

Le joueur Snit peut maintenant déplacer tout ou partie de ses Snits rapides (ceux qui arborent un symbole éclair) vers les organes adjacents. Cela compte comme une nouvelle phase en ce qui concerne les déplacements à travers conduits et canaux... c'est-à-dire que les Snits rapides ne tiennent pas compte du déplacement effectué durant la première partie de leur tour et utiliser des voies qui ont déjà été utilisées. Ils peuvent même utiliser leur second déplacement pour revenir sur leurs pas. Toutefois, les Snits rapides n'ont *pas* le droit d'entrer dans le Bolotomus durant cette phase de déplacement. Seuls ceux déjà à l'intérieur du Bolotomus peuvent se déplacer.

Garder le compte des pions

C'est une bonne idée de retourner chacune de vos bestioles sur le côté ou à l'envers quand vous les déplacez et à nouveau après leurs attaques de sorte que vous soyez capable de savoir lesquelles ont effectué leurs actions à chaque phase de jeu.

Tour du joueur Bolotomus

Le Bolotomus passe maintenant par chacune de ces phases, dans cet ordre :

1. **Les Compositeurs composent**
2. **Déplacements**
3. **Mastication**
4. **Les Makums se transforment**
5. **Quelqu'un a-t-il déjà gagné ?**

1. *Les Compositeurs composent*

Chaque Compositeur en état de fonctionner (c'est-à-dire chacun de ceux qui renferment toujours leur Snorg) peuvent produire un Makum. Placez le nouveau Makum dans le Compositeur. Ainsi, si tous les Compositeurs sont habités, trois Makums sont créés.

2. *Déplacements*

Le joueur Bolotomus peut déplacer tout ou partie de ses Runnungitms ou Makums (Les Snorgs dans leurs organes ne peuvent se déplacer). Chacun peut aller d'un organe dans un organe adjacent en utilisant conduits et canaux exactement comme les Snits. Ils ne peuvent jamais quitter le corps du Bolotomus.

3. *Mastication*

Tout Runnungitm dans le même organe qu'un Snit peut tenter d'attraper le Snit et de le dévorer... GNAP !

Quand une mastication est tentée, le Bolotomus en indique la cible et lance deux dés. Si le résultat est supérieur à la vitesse de la cible, il l'a attrapée... la cible est mastiquée et meurt (à moins qu'elle ne porte un symbole marteau ; voir page précédente). Sinon, elle s'est échappée !

Si la mastication a réussi, le joueur Snit lance maintenant deux dés. Il essaie aussi d'obtenir un résultat supérieur à la vitesse du Snit. S'il y parvient, il reste au Snit un dernier coup et le Runnungitm meurt également ! Ainsi les Snits rapides sont davantage susceptibles de s'échapper mais les Snits lents et forts ont de fortes chances d'emporter celui qui les a tués avec eux. (Et un Snit fort qui est mastiqué et blessé, après avoir perdu son symbole marteau a encore une chance de tuer le Runnungitm qui l'a blessé.)

Les Snits morts sont retirés définitivement du jeu. Les Runnungitms sont remis dans la réserve afin d'être réutilisés.

Si plusieurs Runnungitms rencontrent plusieurs Snits dans un organe, lancez les mastications une à la fois en désignant les cibles par leur nom avant tout lancer de dé.

4. *Les Makums se transforment*

Tout Makum dans le Lapotum peut se transformer en Runnungitm. C'est le seul endroit où les Runnungitms peuvent être créés.

Tout Makum dans un organe sans Snorg peut se transformer en Snorg de cet organe ; remplacez-le par le jeton Snorg. Les Makums peuvent se transformer en Snorgs uniquement s'ils se trouvent dans un organe dépourvu de Snorg. Le Bolotomus n'est pas tenu de remplacer les Snorgs mais ne pas le faire peut se révéler fatal !

La transformation des Makums est optionnelle. Le joueur Bolotomus n'est jamais obligé de transformer un Makum.

5. *Quelqu'un a-t-il déjà gagné ?*

Les deux joueurs regardent maintenant combien d'organes ont perdu leur Snorg et ont cessé de fonctionner. Si neuf organes ne fonctionnent pas (c'est-à-dire s'il y a 9 Snorgs morts devant le joueur Snit), les Snits ont gagné. Si tous les Snits sont morts, le Bolotomus gagne la partie. Il est possible d'obtenir un nul si le Bolotomus a perdu 9 organes mais qu'il a eu tous les Snits lors du dernier tour.

Sinon, commencez le tour suivant.

Pénétrer dans le Bolotomus

Au début de la partie, on suppose que tous les Snits sont arrivés sous le Bolotomus. Deux Snits à chaque tour peuvent tenter de pénétrer par chacun des orifices situés sous le Bolotomus. Un à chaque tour peut tenter d'entrer par le Fleotis, mais c'est risqué.

Sauter depuis le sol jusque dans le Glut ou l'Antephellum est un déplacement ordinaire et réussit systématiquement.

Pénétrer dans le Fleotis est une toute autre affaire :

- Aussi longtemps que l'œil et le Prolobosinator fonctionnent tous les deux, le Bolotomus peut tenter d'écraser un Snit cherchant à atteindre le Fleotis. Le Snit doit obtenir un score égal ou inférieur à sa vitesse en lançant **deux** dés. S'il y parvient, il est entré sain et sauf. Sinon, il a été écrasé et tué.
- Si soit l'œil soit le Prolobosinator ne fonctionne pas, le Snit doit obtenir un score égal ou inférieur à sa vitesse avec **un** dé. S'il échoue le Bolotomus a eu de la chance et l'a eu quand même !
- Si l'œil et le Prolobosinator sont tous deux hors-service, le Bolotomus ne peut pas frapper et les Snits peuvent entrer librement par le Fleotis.

Restrictions des déplacements

1. Les créatures autorisées à se déplacer ne peuvent se déplacer que d'un organe par tour ; C'est-à-dire qu'à chaque tour elles peuvent se déplacer vers tout organe connecté à leur emplacement actuel par un conduit ou un canal. Notez qu'il y a un canal communiquant du Lapotum vers l'Antebellum, derrière le Glut.
2. Un Snorg n'a pas le droit de quitter son organe.
3. Deux créatures au maximum peuvent passer par un conduit lors de chaque phase de déplacement (deux pendant chaque phase des Snits et deux lors du tour du Bolotomus.)
4. Une créature au maximum peut passer par un canal lors d'une phase de jeu (un par phase Snit et un pendant le tour du Bolotomus.)
5. Il n'y a pas de limite au nombre de créatures ou de Snits pouvant occuper un organe.
6. Les canaux rouges conduisant vers le Lapotum ne peuvent pas être empruntés par les Snits.
7. Seuls les Snits peuvent sortir du corps du Bolotomus.

Comment gagner

Le Bolotomus gagne en tuant tous les Snits envahisseurs. Les Snits gagnent en tuant neuf Snorgs avant qu'ils soient remplacés. Placez les Snorgs morts devant le joueur Snit pour tenir le score.

Si neuf organes sont hors-service à la fin d'un tour de jeu du Bolotomus, celui-ci meurt !

Conseils Stratégiques

Le joueur Snit devrait attaquer aussi vite et aussi fort que possible. Plus l'invasion dure, plus le Bolotomus a de temps pour produire des Runnungitms. Choisissez et déployez votre armée de 15 Snits pour défendre votre stratégie. Employez les Snits rapides pour frapper vite et les Snits forts là où tuer s'avère nécessaire.

Le joueur Bolotomus doit équilibrer sa création de Runnungitms (pour détruire les envahisseurs) et de Makums (pour produire de nouveaux Snorgs).

Les deux joueurs doivent être attentifs au « contrôle de la circulation » pour déplacer leurs forces efficacement à travers conduits et canaux.

Variations et équilibrage du jeu

Nous avons fourni plus de pions de chaque sorte qu'il est nécessaire pour jouer la partie basique, plus quelques pions vierges. Amusez-vous à essayer des variations... Et si vous finissez par en trouver une bonne, faites-le nous savoir.

- La manière la plus simple de régler finement l'équilibre d'une partie (si un joueur gagne trop souvent ou si un joueur est nouveau) consiste à

changer la taille de la force d'invasion d'un ou deux Snits.

- Vous pouvez également changer le nombre d'organes que le Snit doit mettre hors-service mais il est beaucoup plus facile d'en avoir huit que neuf... et parfois il est beaucoup plus difficile d'en avoir dix plutôt que neuf.
- Les règles pour les conduits et les canaux peuvent être changés. Si les conduits larges laissent le passage à trois bestioles plutôt que deux... ou si **tous** les conduits et les canaux laissent passer deux bestioles par phase... le jeu devient très différent.
- Ajouter l'Étincelle de vie (voir plus bas) aide les Snits. Ajouter des Splops aide le Bolotomus.

Snits' Revenge à plusieurs

Avec trois, quatre ou cinq joueurs, une personne joue le rôle du Bolotomus assiégé. Tous les autres s'occupent de leur propre clan de Snits.

À deux joueurs Snits, chacun a huit Snits dont seulement trois peuvent avoir des symboles de Vitesse ou de Force. (Oui, cela rend l'armée attaquante plus forte d'un Snit).

À trois joueurs Snits, chacun a cinq Snits dont deux seulement peuvent avoir des symboles de Vitesse ou de Force.

À quatre joueurs Snits chacun prend 3 Snits dont seulement deux peuvent avoir un symbole de Vitesse ou de Force. Cette version peut prendre du temps pour se terminer...

Jouez de la même façon qu'à deux joueurs avec les modifications suivantes :

1. Au début de la partie, chaque joueur Snit lance un dé. Celui qui obtient le score le plus élevé devient le Clan Snit Senior (donnez à ce joueur le totem Snit Senior). Le Clan Snit Senior se déplace toujours en premier et le jeu se poursuit (parmi les joueurs Snits) dans le sens des aiguilles d'une montre. Après chaque tour, passez le totem Snit Senior au joueur sur votre gauche.
2. Chaque joueur déplace certains, tous ou aucun de ses Snits. Aucun piétinement n'est autorisé avant que tous les joueurs n'aient procédé à leurs déplacements.
3. Les limitations de déplacements s'appliquent aux joueurs Snits dans leur ensemble. Une fois que les Snits d'un joueur ont utilisé un canal, aucun autre Snit ne peut l'utiliser avant le prochain tour. Deux joueurs différents peuvent partager un conduit.
4. Le piétinement des Snits se passe dans le même ordre que les déplacements.
5. Le Bolotomus gagne si tous les Snits meurent
6. Si le Bolotomus meurt, le dernier Snorg tué est remplacé par le jeton Étincelle de vie qui appartient désormais au Snit qui a tué le Snorg. (Si plus d'un

Snorg ont été tués lors du dernier tour Snit, tirez au sort pour voir lequel possédait l'Étincelle). Tous les autres pions Bolotomus sont retirés du jeu. Les Clans Snits survivants se battent désormais entre eux pour l'Étincelle. Les Snits se piétinent de la même façon qu'ils piétinaient les Snorgs.

7. Tuer le Snit porteur de l'Étincelle en donne la possession à celui qui l'a tué.
8. Une fois que le Bolotomus est mort, chaque joueur Snit joue un tour de jeu distinct. Déplacez-vous d'abord puis piétinez.
9. La victoire revient au Snit qui sort du Bolotomus avec l'Étincelle en sa possession.

Règles optionnelles

L'Étincelle de vie et les Splops

Certaines éditions du jeu incluait autrefois cette règle, mais les tests démontraient que cela rendait la victoire un peu trop arbitraire. Mais elle était tout de même très amusante, nous l'avons donc incluse ici...

L'Étincelle de vie



Les Splops



Le joueur Bolotomus place secrètement trois Splops et l'Étincelle, face cachée, sous quatre Snorgs différents avant le début du jeu. Une fois en place, ils ne peuvent plus bouger. (Quatre Splops sont fournis afin de vous permettre de changer le scénario).

Notez que ces pions ne peuvent aller dans le Lapotum parce que les Snits ne peuvent pas entrer dans cet organe. Pour être sûr que cela n'arrive pas accidentellement, il n'y a pas de pion pour le Snorg du Lapotum ! Il est simplement imprimé sur la carte...

Version 1978 : le Snorg du Lapotum n'est pas imprimé sur la carte mais il est facilement reconnaissable à sa couleur bleue. Prenez-garde à ne pas placer de pion au-dessous.

Si un Snit piétine à mort un Snorg qui avait un Splop sous lui, voici ce qui arrive... Splop ! Le Snorg explose, emportant son tueur avec lui. Les autres bestioles présentes dans l'organe ne sont pas touchées.

Notez que les Splops ne sont pas remplacés si le Snorg est remplacé.

L'Étincelle de vie

Si le Snorg possédant l'Étincelle de vie est tué, le Bolotomus meurt sur le champ !

Le Bolotomus devrait bien réfléchir à l'endroit où cacher l'Étincelle. Le Forebosinator est un endroit plutôt sûr grâce à son inaccessibilité. D'un autre côté, c'est une cachette évidente et les Snits ne manqueront pas d'y aller. D'autres endroits recommandés pour l'Étincelle sont le Fleotis ou un des trois Compositeurs.

Les Snits peuvent toujours obtenir une victoire normale en tuant neuf organes, même s'ils ne trouvent pas l'Étincelle.

Rendre l'Étincelle plus dure à trouver

Le joueur Bolotomus peut placer des pions leurres (comme les Snits non utilisés) sous tous les Snorgs qui ne détiennent pas l'Étincelle ou un Splop. Ainsi le joueur Snit ne peut pas savoir quels organes pourraient constituer son objectif.

Étincelle de vie encore plus dure à trouver

Le joueur Bolotomus ne place pas les pions sous des Snits mais note leur emplacement sur une feuille de papier cachée. Les attaquants ignorent donc totalement où ils se trouvent. Les emplacements ne sont révélés que quand le Snorg qui les masquait meurt.