Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

TAVERN BATTLE

Party game

Preparation

Distribuez 2 cartes de Héros à chaque joueur. Posez-les face visible. Puis donnez à chaque joueur...

x6 si vous êtes 4 joueurs ou moins...

x4 sinon.

x5

Placez la carte de Milice parmi 5 autres cartes d'Arrivants au hasard.

Mélangez ces cartes, ajoutez les autres cartes d'Arrivants face cachée par-dessus. Placez la Porte et la Fenêtre au milieu de la table. Le jeu est prêt !

But du Jeu

Les douze Héros ont pillé un repaire de monstres. Ils ont juré de revenir à la Taverne pour partager leur butin. Ils ont donc la ferme intention de récupérer ce qui les intéresse...

Ceci est une **affinité**. Chaque Héros en a deux ou trois différentes, indiquées en bas de leur carte.

Celle-ci signifie que votre Héros souhaite récupérer des Trésors de type **Bière**.

A la fin du jeu, pour chaque Trésor de type **Bière** que vous aurez en votre possession, vous marquerez **2 points**.

Le but du jeu est de récupérer un maximum de Trésors correspondant aux Affinités de ses Héros !

Affinites

Ceci est une **Affinité spéciale**. Elle signifie que vous pouvez récupérer n'importe quel Trésor et marquer 1 point pour celui-ci.

Mais cette Affinité ne peut être utilisée qu'une seule fois, que pour un seul Trésor, et uniquement si celui-ci ne rapporte aucun autre point à votre Héros !

Ceci est l'**Affinité spéciale du Tavernier**. Elle indique que les gardes seront vos alliés, mais aussi que vous marquerez des points pour l'état de la Taverne à la fin de la partie !

Les Affinités ne servent pas qu'à marquer des points en fin de partie ! Elles permettent également de gagner des alliés pendant le jeu.

Les Arrivants entreront dans la Taverne au fil de la partie, et en cas de bagarre, rejoindront les Héros dotés d'Affinités leur correspondant !

Lexique de Combat

Le Troc : C'est par un Troc que le jeu commencera. C'est une phase d'échanges entre joueurs. Le Troc prendra fin quand commencera **la Bagarre**.

La Bagarre : La Bagarre commencera quand les joueurs auront posé un certain nombre de cartes d'Agitation. Elle se terminera quand il ne restera plus qu'un seul groupe de Héros debout, ou quand on aura révélé la carte **Milice**. Ce qui, dans les deux cas, terminera la partie !

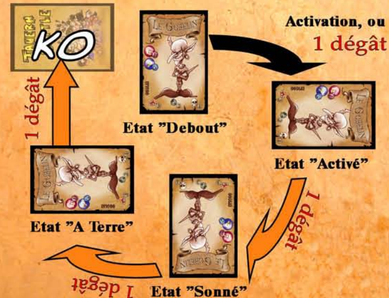
Carte Etat "Debout" **Carte Etat "Activé"**

Activer une Carte : Pour activer une carte, il faut l'incliner de 90 degrés vers la droite. Une carte "Activée" ne peut plus être activée. Seule une carte "Debout" peut être activée.

Lexique de Combat

Personnage : Terme désignant un Héros ou un Arrivant.

Blesser un Personnage : Pendant la Bagarre vous essaierez de mettre KO les autres personnages afin de leur vider les poches et de chercher vos Trésors. Il faut Blesser un personnage plusieurs fois pour le mettre KO. On Blesse un personnage en lui faisant des "Dégâts".



Le Combat

Avant de jouer, autant bien vérifier que tout le monde sait bien se tenir dans un combat d'auberge !

Règle n.1 : Choix des Armes. Dans une auberge il y a les trucs pour frapper de près (pied de table) ou les trucs que l'on préfère lancer (comme une assiette). Il y a enfin quelques rares objets valables dans les deux cas. Posez la carte d'Objet sur le personnage que vous avez activé pour frapper.

Contact

Contact
(avec bonus de 1)

Distance

Règle n.2 : Trouver une cible. Si vous la frappez au contact, alors ce sera un personnage du joueur à votre droite ou à votre gauche. Ou le suivant si tous les siens sont KO.

Si vous voulez lui lancer un truc à la figure, alors ce sera n'importe quel joueur sauf votre voisin de droite ou de gauche (cette limite ne s'applique pas à 3 joueurs ou moins).

Le Combat

Règle n.3 : Frapper très fort !

Au contact, vous utilisez votre Force. A distance, vous utilisez votre Ruse. Dans les deux cas cela donne un score de 1 à 7 (le Troll ne lance rien). Jetez autant de dés à six faces que votre score ! Priez pour frapper fort !

Bonus : Une Arme affichant un bonus permet de frapper au contact sans utiliser d'Objet, et procure un bonus de 1 point à votre Force pour cette attaque. Mais il faut la dégainer avant !

Règle n.4 : Six qui tue !

Si vous frappez un Héros :
Vous faites 1 dégât pour chaque 6 obtenu.
Si vous frappez un Arrivant :
Vous faites 1 dégât pour chaque 5 ou 6 obtenu.
Cela mis à part, si vous avez fait au moins deux 1 :
L'Objet est *cassé*. La carte est mise hors jeu.

Inclinez la cible autant de fois qu'elle a subi de dégâts.

La première fois qu'un même Héros est "A Terre", son joueur doit lâcher un Trésor de son choix : il le pose face visible au centre de la table.

Si vous avez mis un Héros KO, son joueur doit vous donner un Trésor au hasard, puis lâcher un Trésor de son choix (comme ci-dessus).

Le Troc

Distribuez deux cartes d'Agitation à chaque joueur. Ces cartes ne seront utilisées que pendant le Troc !

Pour commencer le Troc, désignez un joueur comme Premier Vendeur. Puis suivez les étapes suivantes :

1. Le Vendeur révèle l'une de ses cartes Trésor.

2. Les autres joueurs proposent chacun zéro, une ou plusieurs cartes Trésors en échange de celle-ci.

3. Le Vendeur choisit un des joueurs et lui donne son Trésor, puis récupère (s'il y en a) les Trésors proposés par ce joueur.

4. On commence un nouveau tour de Troc, avec comme nouveau Vendeur le joueur à la gauche du dernier Vendeur !

Les cartes d'Agitation sont utilisées pendant la phase de Troc. Voir les règles, rubrique "Cartes d'Agitation" !

La Bagarre

La Bagarre commence dès que le nombre de cartes d'Agitation posées est égal au nombre de joueurs !

Distribuez 3 cartes d'Objet à chaque joueur avant de commencer la Bagarre.

Le dernier joueur à avoir posé une carte d'Agitation est le premier à frapper : on l'appelle le Meneur !

1. Le Meneur doit activer l'un de ses personnages "Debouts", et choisir l'une des Actions ou passer.

2. On accomplit l'Action choisie.

3. Le joueur à gauche du Meneur devient le nouveau Meneur, et l'on reprend en (1), jusqu'à ce que plus aucun personnage ne soit "Debout".

4. Chaque joueur défausse ses cartes Objet jusqu'à ne plus en avoir qu'une ou aucune, et en pioche trois nouvelles ; ou, si le joueur a plus de trois personnages en vie, il pioche autant de cartes que son nombre de personnages en vie (non KO).

Un coup de main ?

5. Redresser tous les personnages non KO en les inclinant de 90 degrés vers la gauche.

6. Tirer une à une trois cartes d'Arrivants.

Dès qu'un Arrivant est tiré, chaque joueur peut s'exclamer en disant "A MOI !". On regarde alors si l'Arrivant en question a au moins une Affinité commune avec un des Héros du joueur (KO ou non). Attention : pour les Héros, ne prendre en compte que les Affinités au score entouré d'un cercle !

Si ça correspond, le joueur récupère directement l'Arrivant et l'ajoute à son groupe !

Sinon, le joueur doit incliner un de ses personnages "Debout" (ou ne rien faire s'il n'en a pas).

Si un Arrivant n'est réclamé par personne, on le joue aux dés entre tous les joueurs. Le plus haut score sur deux dés à six faces récupère l'Arrivant.

7. Puis commencez un nouveau Tour de Bagarre !

FIN DU JEU : Le jeu est terminé quand la carte Milice est tirée ou quand un seul groupe est en vie.

Pour chaque Trésor encore en sa possession, chaque joueur choisit un de ses Héros. Il marque les points indiqués sur le Héros pour chaque Affinité correspondant au Trésor. Le Tavernier marque ensuite les points de Taverne ; nous conseillons d'utiliser les points de la variante "Casse-Tout" disponible en téléchargement sur www.roleetstrategie.com.

Actions Possibles

Ramasser un tresor
Prenez l'un des Trésors lâchés par un joueur et ajoutez-le aux vôtres.

Protection Jouer carte Objet avec :
Posez cette carte sur le personnage venant d'agir. Il sera immunisé contre les attaques à distance. La carte sera défaussée s'il est *"Sonné"* au contact.

Planque Jouer carte Objet avec :
Test de Ruse : Lancez autant de dés que votre Ruse. Si vous faites au moins un 5 ou un 6 : posez cette carte sur votre personnage, il ne pourra plus être attaqué. Pour conserver la carte il faudra tenter le Test à chaque tour !

Degainer
Posez l'*Epée Démoniaque*, la *Lance Bénie* ou le *Trophée Mural* sur votre personnage. Il pourra les utiliser en Combat dès le tour suivant..

Combat
Voir "règles de Combat" plus haut. Il faudra utiliser soit une Arme Spéciale (bonus +1), soit le Trophée Mural (bonus +1), soit une carte Objet standard.

S'enfuir
Si réussite, le personnage ne pourra plus ni agir ni être ciblé. Cela mettra deux de vos Trésors au choix à l'abri jusqu'à la fin de la partie.
Fenêtre : Faire un double 6 sur un Test de Ruse (cf. plus haut).
Porte : Mettez votre carte personnage devant la Porte. Il faudra ne pas être *A Terre* (ou pire) jusqu'à la fin du prochain tour !

TAVERN BATTLE

Variante Casse-tout

Temps de donner un nom à cette Taverne, au moins à titre post-hume ! Parce que cette fois, elle va finir en ruines... Cette variante permet de repenser complètement le rôle du Tavernier, et ajoute également du fun pour les autres joueurs.

¤ Désormais, les *Objets de Taverne* peuvent être brisés...
¤ Quand on effectue un lancer de dé pour attaquer, il faut surveiller le résultat du dé : s'il s'agit d'un 5 ou d'un 6, l'Objet qui a été utilisé est BRISE !
¤ L'Objet Brisé est retiré pour le reste de la partie.
¤ Si on attaque un adversaire caché derrière une *Protection*, et que l'on parvient à le toucher avec un 5 ou un 6 au dé, la carte de Protection est elle aussi retirée définitivement.

Autres changements :
¤ Les Planques utilisées et découvertes sont considérées elles aussi comme Brisées.
¤ Les joueurs piochent 2 cartes d'Objets à la fin de chaque tour, au lieu de 3 cartes.

Pour le Tavernier :
¤ La Taverne dans son état avant la bagarre contient 30 points de *Valeur Tavernale* : ce sont les icônes affichées en bas à droite de certains Objets de Taverne.
¤ A la fin de la partie, le Tavernier regarde quels objets ont été brisés. Il fait le compte de leur Valeur Tavernale. Il soustrait ce total des 30 points de départ de la Taverne.
¤ Le Tavernier marque autant de Points de Victoire qu'indiqué ci-dessous :

SCORES COMPATIBLES AVEC PARTY GAME

Taverne intacte (30 points) : 8 points de Victoire (8 PV).
Taverne en bon état (24 points ou plus) : 5 PV.
Taverne exploitable (20 à 23 points) : 4 PV.
Taverne en chantier (15 à 19 points) : 3 PV.
Taverne en piteux état (10 à 14 points) : 2 PV.
Taverne en ruines (5 à 9 points) : 1 PV.
Taverne DETRUITE (4 points ou moins) : 0 PV.

Variante Tous sur Un

Un peu plus d'interactions entre les joueurs, et d'équité pour ceux qui manquent d'Arrivants pour renforcer leur équipe.

¤ Tous vos Héros sont maintenant capables d'effectuer un Soutien. Considérez tous les Héros comme ayant une capacité de Soutien de 1 point en Force et de 1 point en Ruse. Le Troll fait là encore exception, il a une capacité de Soutien de 2 points en Force et de zéro en Ruse.

¤ Vous pouvez faire appel à n'importe quel joueur pour vous apporter un Soutien ; à lui de voir s'il souhaite incliner un de ses personnages pour vous aider dans votre action !

¤ Vous ne pouvez dans tous les cas ne recevoir que 3 Soutiens au maximum pour une action donnée.

Variante Tête Dure

Cette variante va de pair avec celle de "Tous sur un". Elle fait un peu moins de victimes que dans le jeu par défaut, et rend les Héros plus importants.

¤ Quand un attaquant fait égalité avec le défenseur, il ne se passe rien (victoire du défenseur).

¤ Quand un défenseur sort indemne d'une attaque, il peut décider de riposter (voir plus bas).

¤ Quand l'attaquant obtient un score de 1 point supérieur à celui du défenseur, son attaque porte, et il sonne son adversaire (sa carte devient inclinée si elle ne l'était pas déjà, de la même façon que dans le jeu normal).

¤ Quand l'attaquant obtient un score de 2 points supérieur à celui du défenseur, il le met à terre.

L'attaquant prend les Trésors du défenseur, les regarde, en choisit un qu'il ajoute à ses possessions, puis rend les cartes restantes. Le défenseur incline son personnage de 180° pour montrer que celui-ci est à terre.

¤ Si l'attaquant obtient un score de 3 points ou plus supérieur à celui du défenseur, celui-ci est mis KO. Sa carte est retirée du jeu (ou retournée face cachée pour les Héros).

L'attaquant prend les Trésors du défenseur, les regarde, en choisit un qu'il ajoute à ses possessions, puis pose les cartes restantes face cachée après les avoir mélangées, au milieu de la table. Ces objets sont considérés comme "tombés au sol" et pourront être ramassés par les autres joueurs !

La riposte :

¤ Un défenseur ne peut riposter que s'il n'est pas en état "incliné" ou "à terre" à l'issue d'une attaque.

¤ Pour riposter, il faudra qu'il utilise une arme spéciale ou une carte Objet de sa main. Il faut la jouer sur son personnage. Ce qui peut l'amener, notamment, à sortir de derrière une Protection.

¤ La riposte aura pour cible soit l'attaquant, soit l'un des personnages qui lui a apporté un Soutien.

¤ Le personnage qui riposte ne s'incline pas pour accomplir cette attaque.

¤ Le personnage qui riposte ne peut pas bénéficier de Soutien.

Etre à terre :

¤ A la fin du tour, chaque joueur redresse ses personnages "à terre" de 90°. Ils sont donc ensuite en position "inclinée". Ils ne pourront donc pas être redressés complètement avant la fin du prochain tour.