

Fiche de jeu pour « Vendredi »

Préparation :

Les piles sont triées. Prévoir des espaces pour les défausses « combat » et « danger ».

- Trier puis mélanger les cartes par piles, à poser sur leurs plateaux respectifs : Cartes « Robinson vieillissant » sur le plateau bleu (les blancs dessous, les bruns dessus, sans la « -3 très stupide » ou en ajoutant 1 carte Robinson brun selon le niveau). Cartes « Combat » sur le marron (Robinson derrière enclos). Cartes « Danger » sur le vert.

- Les « cartes étapes » vert, jaune et rouge seront placées à côté de vous. Prendre 2 cartes pirates et les regarder : ils seront à combattre en action finale, après l'étape rouge. **Prendre des Pts Santé (bois) : 20 PS (+ 2 en réserve), ou 18 PS (+2 en réserve) selon le niveau.**

3 étapes progressives : Combattre les dangers !

- **Prendre 2 dangers** et choisir celui que l'on veut résoudre. L'autre est jeté dans la défausse « danger ».

- **Piocher** et disposer devant soi à gauche de la carte « danger » à résoudre, autant de cartes « combat » qu'indiqué en blanc à gauche sur la carte « danger » (sur la moitié « mer ») : c'est la « Limite de cartes piochées gratuitement ».

Pour gagner le combat, la somme des chiffres sur les cartes « combat » piochées doit être égale ou supérieur au chiffre indiqué dans la couleur de l'étape en cours (ex : 0 en vert = même avec une carte 0, on remporte le danger). Si besoin, pour atteindre le nombre demandé, on peut piocher des cartes combat supplémentaires, 1 à la fois, mais elles coûteront 1 pts de santé chacune. On les place alors à droite du danger combattu. C'est important puisque si l'une des cartes de gauche est enlevée (ex : sous la pioche), la limite de cartes gratis permet d'en piocher une nouvelle gratis pour la remplacer (toujours remettre les cartes échangées au même endroit).

Le combat est gagné : on défausse les cartes combat et la carte danger ensemble dans notre défausse combat. Les dangers deviennent alors des combats (tourner sur la moitié « Robinson »).

Le combat est perdu : on paie une santé (pions PS) par point manquant, on se défausse alors du danger dans la pile « défausse danger ». Les cartes combat sont défaussées dans notre « défausse combat ». **Mais**, on peut alors choisir de jeter des cartes combat négatives ou 0 : autant de cartes que ce que l'on a payé en pt de santé (PS), (sauf les combat vieillissants, qui nécessitent 2PS). On les sort alors du jeu définitivement (créer une défausse spéciale).

Lorsque la pile combat est vide, on mélange notre « défausse combat » en y ajoutant une carte vieillissement (piochée sur le plateau bleu) et cela devient la nouvelle pile combat.

Lorsque la pile danger est vide, on passe à l'étape suivante (étapes : **vert**, puis **jaune**, puis **rouge**), et on n'oublie pas de résoudre les dangers en regardant le chiffre de la nouvelle couleur ! Cela devient de plus en plus difficile, mais le deck de combat devrait être de plus en plus performant et permettre des combos grâce aux différentes capacités des cartes danger devenues cartes de combat.

Phase finale : Le combat contre les pirates !

A l'étape rouge, la pile danger est de nouveau vide : on passe au combat contre les 2 pirates, un à la fois selon notre choix. Ils se gèrent comme les dangers (il faut obtenir plus de pts que le pirate avec les valeurs de nos cartes combat additionnées). Si l'on n'a plus de pt de santé, avant de terminer l'étape rouge, le jeu est perdu. Si on a réussi l'étape rouge, on compte ses points (voir la feuille de scores), que l'on ait réussi les combats contre les pirates ou pas.

Remarques : Il est permis de consulter toutes les défausses ou compter le nbre de cartes des pioches. Incliner la carte pour montrer que vous avez déjà utilisé la capacité de cette carte. On doit toujours finir une capacité avant d'en commencer une autre. Ainsi, par ex, lors d'un échange 2x, on ne peut pas piocher une carte 2pts santé, utiliser la capacité de cette carte pour prendre 2 pts santé, puis échanger cette carte là en 2ème. Il faut d'abord piocher les 2 cartes, ensuite utiliser une autre capacité de cartes.

Précisions sur les capacités des cartes :

Les combats et dangers :

- Ⓞ **+1 et +2 pt de santé** : Prendre 1 ou 2 PS.
- Ⓞ **+1 et +2 carte** : Piocher 1 ou 2 cartes gratis, à mettre à droite.
- Ⓞ **Doubler 1x** : Doubler la valeur (pts) d'une autre carte
- Ⓞ **Copier 1x** : Copier la capacité d'une autre carte (donc l'utiliser encore)
- Ⓞ **Etape -1** : Baisser d'1 niveau l'étape pour ce danger (jaune au lieu de rouge, par ex), si la carte est gardée jusqu'à la fin du combat.
- Ⓞ **Trier 3 cartes** : Regarder 3 cartes de la pioche combat et les replacer dans l'ordre de notre choix.
- Ⓞ **Détruire** : Permet de détruire 1 carte, même (surtout) vieillissement, à la fin du combat. On la sort du jeu définitivement après le combat, en attendant, elle reste à sa place, face cachée.
- Ⓞ **Echanger 1x et 2x** : Mettre à la « défausse combat » 1 ou 2 carte(s) (pas celle qui permet l'échange) et en piocher 1 ou 2 autres à placer aux mêmes endroits que celles qu'elles remplacent.
- Ⓞ **Sous la pioche** : On peut remettre sous la pioche 1 (autre) carte de combat prise à gauche ou à droite du danger/pirate en cours.

Les « Robinson vieillissant » :

La capacité est à résoudre durant le combat :

- Ⓞ **La carte la + forte** = 0 : Les pts de votre carte la + forte sont annulés.
- Ⓞ **Arrêt** : On ne peut plus piocher gratis (du côté gauche), mais on peut piocher en payant des PS et mettre à droite du danger

La Capacité est active en fin de combat :

- Ⓞ **-1 et -2 Pts de santé** : On les perd après le combat gagné ou perdu, si on ne peut pas payer, ni détruire ces cartes, le jeu perdu.

Les pirates :

- Ⓞ Combattre tous les dangers restants
- Ⓞ Payer 2PS au lieu d'1 pour piocher des cartes combats
- Ⓞ Réduire la force des cartes combat de moitié (sauf les vieillissants)
- Ⓞ Renforcer les cartes combat qui comptent alors +1pt chacune
- Ⓞ Compter 2 pts de danger/carte Robinsons vieillissants utilisés durant le jeu pour déterminer la valeur du pirate

Amy Debliquy, pour : « A Nous de Jouer », association de joueurs sur Marseille et Gémenos.

Site : anousdejouer.free.fr

Mail : anousdejouer@free.fr