

Arhun

Matériel

- 13 familles de cartes.
- 30 jetons jaunes : les sacs d'or.
- 1 jeton rouge : le sceau de l'organisateur.
- 7 jetons verts : les marqueurs -1 des pestiférés.
- 1 dé à 8 faces : compte tour.

Durée d'une partie

pour 2 joueurs : 20 minutes

pour 6 joueurs : 40 minutes

Age minimum

à partir de 12 ans

But du jeu

Le jeu se déroule en 8 manches. Pendant chacune de ces manches, les joueurs vont s'affronter en tentant de mettre sur la table la plus forte équipe de combattants. A la fin de chaque manche, les meilleurs gagnent des sacs d'or . Le gagnant de la partie est celui qui possède le plus d'or à la fin des 8 manches.

Préparation du jeu

Les joueurs choisissent les familles avec lesquelles ils vont jouer durant toute la partie. Les autres sont alors rangées dans la boîte.

A 2 joueurs : on choisit 4 familles.

A 3 joueurs : on choisit 5 familles.

A 4 joueurs : on choisit 6 familles.

A 5 joueurs : on choisit 7 familles.

A 6 joueurs : on choisit 9 familles.

A 7 joueurs : on choisit 10 familles.

Les familles choisies sont mélangées.

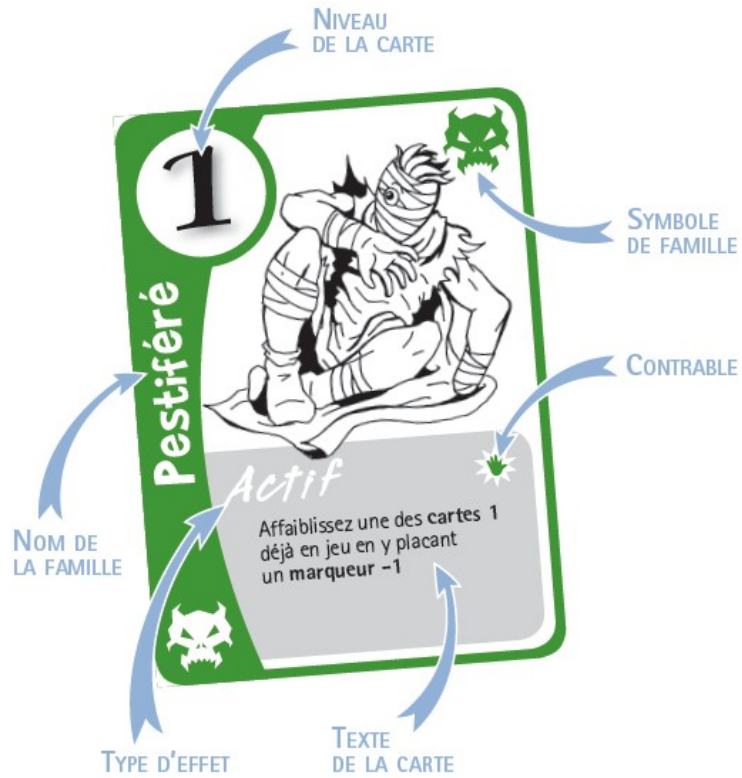
Le dé 8 est posé au milieu de la table : le 1 tourné vers le haut.

Les jetons jaunes sont posés sur le coté de la table près d'un joueur de confiance.

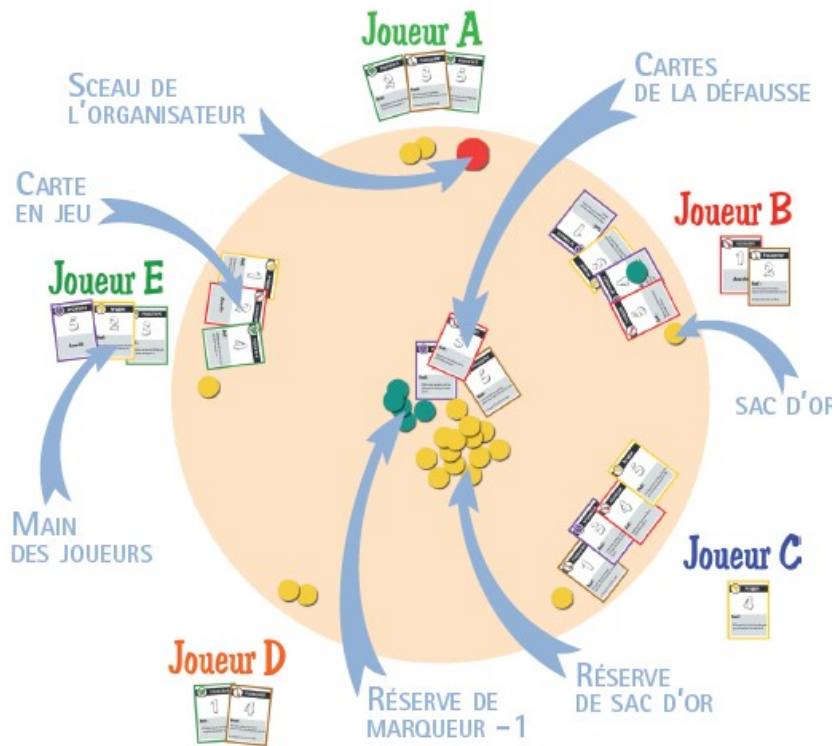
Le jeton rouge est donné au joueur qui commencera la partie.

Le joueur qui a le jeton rouge distribue 7 cartes à chacun. Les cartes en qui n'ont pas été distribuées sont posées au milieu de la table, face cachée.

Structure d'une carte



La table de jeu



Déroulement d'une manche

Chaque manche est composée de quatre étapes.

- Les joueurs posent leurs combattants au fur et à mesure et résolvent les effets.
- Les joueurs comptent les points et gagnent les sacs d'or.
- Les joueurs ramassent une carte qui les intéresse et se défaussent de celles dont ils n'ont pas besoin.
- Le joueur qui a le jeton rouge effectue la redistribution.

Le combat

Pendant le premier tour, tous les joueurs pourront poser une carte de niveau 1 devant eux, face cachée.

Si un combattant n'a pas de carte de niveau 1, il prend une carte de sa main d'une autre valeur, et la pose face cachée.

Quand tous les joueurs sont prêts, ils retournent leur cartes en même temps. Ceux qui avaient posé une carte d'un niveau différent la reprennent en main à ce moment.

Les joueurs résolvent alors les effets de leur carte à partir du joueur qui possède le jeton rouge, puis dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand une carte est posée, deux cas se présentent : soit la carte a un effet passif, soit elle a un effet actif :

- Effet passif : les effets ne seront pris en compte qu'à la fin du combat lors du décompte des points ou applicables en permanence. Ils ne sont pas contrables.
- Effet actif : on applique le texte de la carte pendant le tour de combat. Cet effet peut être contré par les joueurs.

Les joueurs peuvent choisir de ne pas déclencher les effets actifs de leur carte. Il se peut aussi que l'effet ne soit pas ou plus applicable. Dans ces deux cas, l'effet est perdu. Il ne pourra pas être utilisé plus tard.

Un joueur peut contrer un effet actif au moment où il est lancé. Il doit alors se défausser face visible d'une ou plusieurs cartes dont la valeur totale est supérieure ou égale à 2 + la valeur de la carte qui génère l'effet à contrer.

Une fois qu'un joueur a contré, l'effet de la carte contrée n'est pas appliqué mais la carte reste néanmoins en jeu.

Le 1er tour de combat se termine quand tous les joueurs ont résolu les effets de leur carte de niveau 1. Le 2ème tour de combat commence et les joueurs posent alors leur carte de niveau 2, résolvent les effets actifs et contrent le cas échéant. Le 3ème tour concerne les cartes de niveau 3 et caetera jusqu'aux cartes de niveau 5 lors du 5ème tour.

Attention, un joueur n'est pas obligé de jouer une carte même s'il en a la possibilité. Il peut garder ses forces, pour une autre manche.

Le décompte

A la fin du 5ème tour, on détermine qui a gagné la manche.

Chaque carte rapporte autant de points que son niveau (une suite complète vaut 15 points).

On additionne ensuite un bonus de famille au total des niveaux des cartes.

+1 pour deux cartes de la même famille

+2 pour trois cartes de la même famille

+3 pour quatre cartes de la même famille

+5 (et oui !) pour cinq cartes de la même famille

On ajoute ou retranche en dernier certains bonus ou malus dus aux cartes (-1 pour chaque marqueur pestiféré, +1 pour le dragon s'il est seul dans l'équipe de combattant...).

Les bonus de famille se cumulent. Ainsi, deux paires de deux familles différentes dans un même jeu donnent deux bonus de +1 (soit +2). Une paire d'une famille et un brelan d'une autre donnent un bonus total de +3.

Les combattants qui ne possèdent pas de suite complète ne sont pas pour autant éliminés. Ils comptent leurs points comme les autres.

Les gains de la manche sont attribués en fonction du nombre de joueurs et de leur classement :

2 joueurs : 2 pour le premier, rien pour le second.

3 joueurs : 2 pour le premier, 1 pour le second, rien pour le troisième.

4 joueurs : 2 pour le premier, 1 pour le second, rien pour le troisième ni pour le quatrième.

5 et 6 joueurs : 4 pour le premier, 2 pour le second, 1 pour le troisième.

En cas d'ex aequo (1er, 2nd ou 3eme), les joueurs reçoivent la prime de leur classement divisée par le nombre de personnes ex aequo sur ce classement et arrondie à l'inférieur. Les joueurs de classement inférieur reçoivent également leur prime divisée par le nombre de personnes ex aequo sur ce classement et arrondie à l'inférieur.

Par exemple à 5 joueurs : il y a les 2 premiers ex aequo et les 2 seconds sont aussi ex aequo. Les premiers reçoivent $4/2=2$ sacs d'or. Le second reçoit $2/2=1$ sac d'or. mais il y a aussi deux ex aequo, ils ne recevront que $1/2=0$ sacs d'or.

Autre exemple : à 6 joueurs : le 1er gagne 4 sacs d'or mais il y a 3 seconds ex aequo. Ils reçoivent chacun $2/3=0$ sac d'or. Et le troisième reçoit $1/3=0$ sac d'or également. Mauvaise affaire pour tout le monde, sauf le premier bien sûr.

Le jeton rouge est donné au joueur situé à gauche du vainqueur.

En cas d'égalité, on détermine quel vainqueur est situé le plus près à gauche du joueur qui avait le jeton rouge lors de la manche précédente. Puis on donne le jeton rouge au joueur situé à gauche de ce vainqueur.

Le recrutement

La phase de recrutement commence à partir du joueur qui a le jeton rouge et se poursuit dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs participent au recrutement

Chaque joueur pourra alors tour à tour :

Se défausser face cachée d'autant de cartes de sa main qu'il le souhaite.

Puis,

Choisir une carte (et la placer dans sa main) parmi celles jouées durant cette manche, c'est-à-dire parmi la défausse et parmi les jeux des différents joueurs ayant combattu. On ne peut pas ramasser de carte parmi celles écartées faces cachées par les autres joueurs lors de la phase de recrutement.

Ces actions ne sont pas obligatoires (on peut ne pas se défausser et/ou ne pas prendre de carte en main).

En aucun cas, un joueur ne devra avoir plus de 7 cartes en main une fois son tour passé dans cette phase. Si c'est le cas, il devra se défausser face cachée des cartes en excédent.

La redistribution

Le joueur possédant le sceau de l'organisateur rassemble toutes les cartes restantes sur la table y compris celles restant après la distribution précédente. Il les mélange et les redistribue en complétant les mains des joueurs jusqu'à 7 cartes. Les cartes restantes sont posées face cachée sur la table en attendant la prochaine manche.

Fin du jeu

Le jeu se termine après les 8 manches. Le gagnant est celui qui a accumulé le plus d'or. En cas d'égalité, les joueurs pourront toujours refaire quelques manches jusqu'à ce que les vainqueurs soient départagés.

Arhun est un jeu d'Alexandre Poye et Jérôme Jeannin.

Retrouvez-nous sur <http://www.jetonrouge.net>, et n'hésitez pas à nous contacter pour toute remarques, commentaires, et autres retours de parties !

www.jetonrouge.net