

La Guerre des Émeus

Thème : L'Australie contre les Émeus et utilisation d'un paquet de carte

se joue à 2

le matos :

- 2 dés 6
- 56 cartes
- 10 soldats Kangous
- 10 soldats Émeus
- Un Plateau



Synopsis :

Bienvenue en 1932 et la guerre bat son plein en Australie. Les Émeus se sont soulevés et les kangourou défendent leurs terres, dans ce jeu vous incarnez soit les glorieux Émeus soit le fier Kangourou et vous vous battez pour le contrôle de l'Australie

Mise en place :

Dépliez le plateau et placez-le sur une surface stable, le plateau se divise en 6 zones, Chaque joueur commence avec 1 soldat à une extrémité du pays, un joueur ne peut pas avoir plus de 10 soldats sous son contrôle, un dans la zone 1 et l'autre dans la zone 6 et avec 5 cartes en main, libre à lui de les cacher ou non

à son adversaire, et placez le reste des cartes en pile face cachée non loin et gardez un espace pour la future défausse.

Déroulement d'un tour :

Avant tout, les 2 joueurs lancent chacun 1 dé celui qui fait le plus gros score joue en premier. chaque tour les joueurs ont droit à 3 actions, ils peuvent choisir entre piocher une carte, un joueur ne peut pas avoir plus de 5 cartes en main ou jouer une carte une fois jouée placez la dans la défausse.

les cartes :

- 14 cartes Déplacement : déplace une ou plusieurs troupes d'une case vers une case adjacente. On peut déplacer des troupes n'étant pas sur la même case si elles vont à la même destination
- 14 cartes Recrutement : Ajoutez un soldat sur un des territoires conquis n'étant pas attaqué par l'ennemi
- 7 cartes Poids lourd : n'a aucun effet
- 5 cartes Barrière (empêche le joueur adverse d'attaquer/combattre des troupes alliées)
- 6 cartes À couvert : tue à distance une troupe
- 5 cartes Soldat infiltré : le joueur récupère une unité de l'adversaire sauf si l'adversaire n'a qu'une unité
- 5 cartes Corruption : le joueur enlève une action au joueur adverse durant 1 tour

Quand un soldat arrive sur un territoire qui n'est pas le sien, on considère qu'il l'attaque et commence une conquête.

Pour conquérir un territoire, un joueur doit y placer au moins 1 soldat qui doit y rester sans qu'aucun soldat ennemi n'attaque pendant un tour entier.

Si plusieurs soldats qui sont ennemis se retrouvent sur une même zone, un combat se lance :

Les deux joueurs lancent un dé et ajoutent le nombre de leurs soldats engagés dans la bataille, celui qui fait le plus grand nombre gagne

Gagnant : reste sur le territoire,

Perdant : recule dans son territoire le plus proche.

Le dernier combat : quand le joueur dominant attaque le dernier territoire du joueur dominé, le dernier combat se lance, si le joueur dominé perd ce dernier combat, il perd la partie, s'il gagne les règles en cas de défaite d'un combat s'appliquent au joueur dominant.

Une fois le paquet de cartes terminé, mélangez la défausse qui devient alors le nouveau paquet

Mode Match Rapide ~15 min

Si personne n'a conquis l'Australie avant la fin du paquet de cartes celui qui a le plus de territoires gagne, si égalité, celui qui a le plus de soldats gagne, en cas d'égalité, celui qui gagne le duel final