

RULZ

Règles du jeu

I. But du jeu

Dans RULZ, les joueurs doivent traverser les trois étages représentés sur le plateau en inventant les règles qui les arrangent pour y parvenir. Le premier à atteindre la case d'arrivée remporte la partie.

II. Mise en place

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case de départ. Toutes les cartes sont mélangées et placées dans la pioche. Chaque joueur lance le dé : celui qui obtient le plus haut résultat commence la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent le dé pour se départager.

III. Déroulement de la partie

1. Déroulement du tour

Le joueur commence par piocher une carte. Un maximum de 5 cartes par joueur est autorisé. Il est possible d'en défausser une à tout moment, ou de ne pas en piocher du tout.

Le joueur tire ensuite le dé et déplace son pion du nombre de cases indiquées dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un joueur peut créer une règle à tout moment de son tour, en suivant les modalités expliquées plus loin. Ceci est valable aussi bien avant de piocher qu'après s'être déplacé. Lorsqu'il estime avoir terminé, il l'annonce aux autres joueurs : le tour du joueur suivant commence, et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint la case d'arrivée.

2. Déplacements sur le plateau

Le plateau est divisé en 3 étages, que les joueurs doivent parcourir pour atteindre la case d'arrivée. Pour passer à l'étage supérieur, les joueurs doivent emprunter les échelles. Ils peuvent le faire de deux façons :

- En débutant leur tour dans une case « échelle ».
- En dépensant 3 jetons au moment où ils passent sur une case « échelle ».

Dans les deux cas, ils peuvent continuer leur mouvement sur l'étage suivant, en commençant par la case vers laquelle est dirigée l'échelle. Il est impossible de redescendre une échelle.

Les joueurs gagnent un jeton à chaque fois qu'ils passent sur une case « échelle » **en avançant et terminent leur déplacement sur le même étage**. Un joueur perd tous les jetons qui lui restent après

avoir monté une échelle. Il est possible de défausser volontairement un jeton, pour déclencher une règle ou empêcher un adversaire de s'en emparer par exemple.

3. Création de règle

Les règles sont créées à partir des cartes et du tableau dédié. Pour construire une règle, le joueur pose ses cartes face visible dans les différentes colonnes du tableau :

- La colonne « SI » correspond aux conditions qui déclenchent les règles.
- La colonne « ALORS » indique les effets que subit un joueur s'il déclenche une règle.
- La colonne « SINON » représente les effets que subit le joueur s'il n'est pas en mesure de respecter ceux de la colonne « ALORS ».
- La colonne « SAUF SI » regroupe les conditions qui évitent au joueur d'appliquer une règle qu'ils ont déclenchée.
- La dernière colonne sert à écrire le résumé des règles que les joueurs inventent à l'aide des cartes « Action ».

Les cartes étant divisées en deux parties, le joueur choisit celle qu'il désire en la positionnant vers le haut. L'autre est alors ignorée.

Exemple :



Cette règle se traduit par : *SI le joueur termine un déplacement sur une case rouge, ALORS il pioche une carte.*

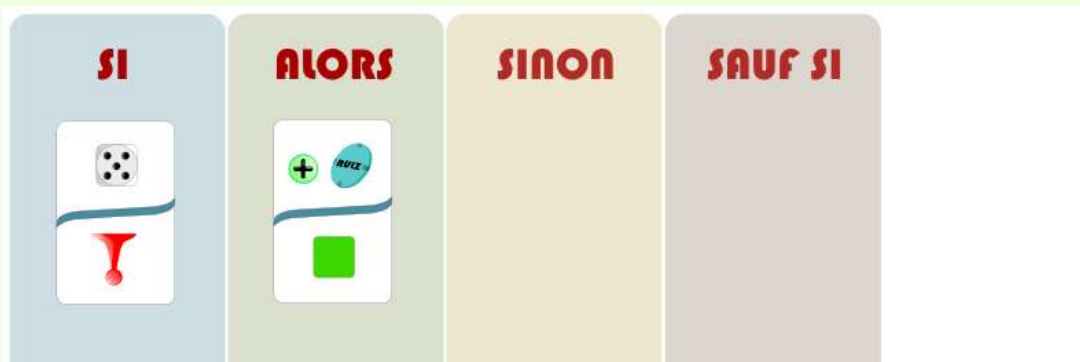
Notez qu'en utilisant les mêmes cartes, on aurait pu créer des règles différentes. En retournant simplement la première on aurait eu : *SI le joueur obtient un 3 sur le dé, ALORS il pioche une carte.*

Une fois qu'une règle est créée, elle s'applique à tous les joueurs jusqu'à la fin de la partie. Le seul moyen de rajouter des cartes dans une règle qui existe déjà est d'utiliser une carte « Plus ».

- Un maximum de 10 règles peuvent être créées. Toute règle nouvelle remplacera alors la plus ancienne, qui sera supprimée.
- Chaque règle ne peut s'appliquer qu'une seule fois par tour.
- Les joueurs sont autorisés à créer une règle au moment où elle est sensée se déclencher et à l'appliquer immédiatement. Cela est aussi valable en ce qui concerne la modification de règles existantes avec les cartes « Plus ».

Exemple :

Un joueur obtient un 5 à son jet de dé. Il décide alors de créer la règle suivante :



SI un joueur obtient un 5 au jet de dé, ALORS il gagne un jeton.

Il gagne alors immédiatement un jeton.

Dans le cas des cartes impliquant un déplacement, le joueur doit positionner la carte en diagonale, en plaçant le symbole sur la gauche pour un déplacement en arrière et vers la droite pour un déplacement en avant.

Il est possible de placer plusieurs cartes par colonne pour une même règle : les effets sont alors cumulés et effectués un à un de haut en bas. Dans le cas de la colonne SI ou SAUF SI, toutes les conditions doivent alors être respectées pour déclencher la règle.

Exemple :



*Si le joueur termine son déplacement sur une case violette, ALORS il **avance** jusqu'à la case bleue la plus proche, puis il lance le dé et **recule** du nombre de cases indiqué.*

- Une seule règle à la fois : tous les effets sont appliqués avant qu'une autre règle ne puisse se déclencher.
- Si plusieurs règles sont déclenchées au même moment, le joueur en choisit une seule à appliquer, les autres sont ignorées.

Exemple :



Le joueur lance le dé et obtient un 4 : il se déplace et tombe sur une case rouge. Il doit alors choisir de déclencher la règle n°1 ou la n°4.

Il choisit la n°1 : il perd alors une carte et avance à la prochaine case bleue. Il doit alors choisir de déclencher la n°2 ou la n°3.

Si un joueur ne peut effectuer l'effet de la colonne ALORS qu'en partie, il doit le faire, mais subira aussi les effets de la colonne SINON.

Exemple : un joueur qui doit défausser deux cartes mais qui n'en possède qu'une devra la défausser ET subir un éventuel effet décrit dans la colonne SINON.

Description des cartes



Piocher une carte

- SI : Si le joueur pioche une carte
- ALORS : Le joueur doit piocher une carte
- SINON : Le joueur doit piocher une carte
- SAUF SI : Sauf si le joueur pioche une carte



Prendre une carte

- SI : Si le joueur prend une carte à un autre joueur
- ALORS : Le joueur doit prendre une carte au hasard au joueur de son choix
- SINON : Le joueur doit prendre une carte au hasard au joueur de son choix
- SAUF SI : Sauf si le joueur prend une carte à un autre joueur



Défausser une carte

- SI : Si le joueur défausse une carte
- ALORS : Le joueur doit défausser une carte
- SINON : Le joueur doit défausser une carte
- SAUF SI : Sauf si le joueur défausse une carte



Donner une carte

- SI : Si le joueur se fait prendre une carte par un autre joueur
- ALORS : Le joueur doit laisser un autre joueur de son choix lui prendre une carte au hasard
- SINON : Le joueur doit laisser un autre joueur de son choix lui prendre une carte au hasard
- SAUF SI : Sauf si le joueur se fait prendre une carte par un autre joueur



Gagner un jeton

- SI : Si le joueur gagne un jeton
- ALORS : Le joueur gagne un jeton
- SINON : Le joueur gagne un jeton
- SAUF SI : Sauf si le joueur gagne un jeton



Prendre un jeton

- SI : Si le joueur prend un jeton à un autre joueur
- ALORS : Le joueur prend un jeton à un autre joueur de son choix
- SINON : Le joueur prend un jeton à un autre joueur de son choix
- SAUF SI : Sauf si le joueur prend un jeton à un autre joueur



Perdre un jeton

- SI : Si le joueur perd un jeton
- ALORS : Le joueur perd un jeton
- SINON : Le joueur perd un jeton
- SAUF SI : Sauf si le joueur perd un jeton



Donner un jeton

- SI : Si le joueur donne un jeton à un autre joueur
- ALORS : Le joueur doit donner un jeton à un autre joueur de son choix
- SINON : Le joueur doit donner un jeton à un autre joueur de son choix
- SAUF SI : Sauf si le joueur donne un jeton à un autre joueur



Score au dé

- SI : Si le joueur obtient le score indiqué à son dernier jet de dé
- ALORS : Le joueur doit se déplacer d'autant de cases qu'indiqué
- SINON : Le joueur doit se déplacer d'autant de cases qu'indiqué
- SAUF SI : Sauf si le joueur a obtenu ce score à son dernier jet de dé



Lancer de dé

- SI : Si le joueur lance le dé
- ALORS : Le joueur doit lancer le dé et se déplacer du nombre de cases indiqué
- SINON : Le joueur doit lancer le dé et se déplacer du nombre de cases indiqué
- SAUF SI : Sauf si le joueur décide de lancer le dé pour se déplacer à nouveau



Pion

- SI : Si le joueur termine un déplacement sur une case occupée par un autre pion
- ALORS : Le joueur doit se déplacer à la prochaine case occupée par un autre pion sur le même étage
- SINON : Le joueur doit se déplacer à la prochaine case occupée par un autre pion sur le même étage
- SAUF SI : Sauf si le joueur se trouve sur une case occupée par un autre pion



Couleur

- SI : Si le joueur termine un déplacement sur une case de cette couleur
- ALORS : Le joueur doit se déplacer sur la prochaine case de cette couleur sur le même étage
- SINON : Le joueur doit se déplacer sur la prochaine case de cette couleur sur le même étage
- SAUF SI : Sauf si le joueur se trouve sur une case de cette couleur



Action

Un joueur qui crée une règle avec cette carte doit inventer l'action de son choix, et peut la résumer dans la colonne de droite du tableau pour que tout le monde s'en souvienne. Tous les joueurs peuvent prendre part à l'action si cela est nécessaire. La seule restriction est qu'il est interdit de définir des règles qui ne reposent pas sur une action, comme : « si je mesure plus de 1,80 mètres », « si je porte un pull bleu »...

- SI : Si le joueur effectue l'action, volontairement ou non
- ALORS : Le joueur doit effectuer l'action
- SINON : Le joueur doit effectuer l'action
- SAUF SI : Sauf si le joueur effectue l'action, volontairement ou non

Exemples : « le joueur prononce le mot OUI ou le mot NON », « le joueur regarde un autre joueur », « le joueur réussit à marquer un panier »... etc.



Carte Plus

Une carte Plus peut être dépensée pour modifier une règle existante. Le joueur peut alors rajouter autant de carte qu'il le souhaite dans cette règle. Il est possible de dépenser plusieurs cartes Plus pour modifier plusieurs règles.



Carte Triche

La carte Triche peut être dépensée par un joueur afin que la règle de son choix ne s'applique pas à lui pour ce tour uniquement.



Carte x2

La carte « x2 » se place en-dessous d'une autre carte de la colonne ALORS ou SINON pour en doubler les effets : doubler le déplacement, piocher 2 cartes, etc... Quand elle est associée à une carte « Couleur » ou « Pion », le joueur ne doit pas se déplacer à la case correspondante la plus proche, mais à la deuxième plus proche.

Il est possible d'en cumuler plusieurs pour multiplier encore les effets.



Carte Tous !

La carte « Tous ! » se place en-dessous d'une autre carte de la colonne ALORS ou SINON pour que tous les joueurs subissent l'effet si la règle est déclenchée. Les joueurs dont ce n'est pas le tour ne subissent aucun autre effet qui se serait éventuellement déclenché suite au premier.