

Chunky Fighters (v.3)

Le jeu de combat de dés rapide et méchant, à faire soi même.

Crée par **Nick Hayes** 2009

Nombre de joueurs

Deux et plus

Note: vous aurez besoin d'au moins un combattant par joueur. Cependant, vous pourrez utiliser autant de combattants que vous le voulez pour chaque joueur. Chacun devra construire autant de combattants qu'il ou qu'elle désire en utiliser.

Composants

12 dés Combattant (quatre combattants, chacun composé de trois dés)

4 dés Armement (un par combattant)

3 dés Blessures (1 légère, 1 grave, 1 critique)

1 dé Attaque

4 cartes de Compétences de combat (une par combattant)

Les dés

Dans **Chunky Fighters** vous trouverez deux sortes de dés: les dés de Combattants et les dés de Bataille. Les dés de Combattants incluent chaque partie du corps du combattant (tête, tronc et jambes) ainsi que son armement. Les dés de Bataille incluent trois dés de Blessure différents et un dé d'Attaque.

Dans le **coin supérieur droit** de chaque dé du corps du combattant, on trouve un chiffre rouge dans un cercle blanc. Il représente les points de blessures de cette partie du corps; plus ce chiffre est élevé, plus elle est résistante. Tout au long du jeu, les points de blessures de votre combattant ne cesseront de diminuer et de croître. Il vous suffira d'enregistrer ces modifications en tournant le dé de la partie du corps incriminée, afin de faire apparaître le prochain chiffre supérieur ou inférieur.

Les **dés de Blessures** sont de trois couleurs: rouge, jaune et blanc. Chacun représente trois niveaux différents de blessures, respectivement: critique, grave et légère. Chaque couleur de dé de Blessure est à rapprocher de celle du bord du dé d'Armement du combattant.

Chaque **face du dé d'Attaque** montre une icône parmi une tête, un torse, des jambes ou un raté. Le résultat du dé d'Attaque détermine si vous touchez ou non votre adversaire, et quelle partie du corps est touchée.



Tête – C'est la partie du corps la plus difficile à toucher, mais aussi la plus vulnérable. Détruisez le dé de Combattant représentant sa tête pour le tuer.



Tronc – C'est la partie la plus facile à toucher, mais également la plus résistante. Détruisez le dé de Combattant représentant son tronc pour le tuer.



Jambes – C'est la partie essentielle pour combattre. Détruisez le dé de Combattant représentant ses jambes pour obtenir un gros avantage dans le combat.

Armement – La puissance d'une arme est représentée par son bord. Les armes les plus puissantes auront une plus grande chance d'infliger de grosses blessures.



Blessures critique (rouge) – A utiliser lors d'une attaque avec une arme puissante.



Blessures grave (jaune) – A utiliser lors d'une attaque avec une arme de puissance moyenne.



Blessures légère (blanc) – A utiliser lors d'une attaque avec une arme peu puissante.



Attaque – ce dé à huit faces détermine la localisation des blessures lors d'une attaque.

Les cartes



Il y a une carte de compétences de combat pour chaque combattant. Cette carte de compétence décrit les capacités spéciales de chaque combattant, ainsi que les règles spéciales qui lui sont appliquées. Elles sont également utilisées pour déterminer l'ordre du tour.

Les combattants

Soldat – Ce vétéran de batailles féroces a entrevu les portes de l'enfer. Malgré ses démons du passé qui ne cessent de le hanter, sa connaissance de l'armement moderne n'est dépassée que par son habileté sur un champ de bataille.

Magicien – De sombres rituels lui ont permis de prolonger sa vie pendant plus de 300 ans. Durant cette longue vie il a pu mémoriser un nombre incalculable de grimoires, et maîtriser des sortilèges fantastiques lui donnant le contrôle des éléments constitutifs de l'univers même.

Monstre Tentaculaire – Un terrifiant démon entouré d'une masse grouillante de tentacules visqueuses, dont les yeux reflètent l'infini du cosmos. Ses origines sont inconnues, mais il semble être venu pour combattre les habitants de notre monde.

Chevalier – Lié par le code de l'honneur, cet intrépide paladin n'a de cesse de soustraire le monde à la tyrannie. Revêtu de son armure étincelante, son épée ne connaît pas le repos face aux monstres, tout comme son cœur à la vue du beau sexe.

Deux modes de jeu

Il y a deux façons de jouer à Chunky Fighters: **la Mêlée** ou le **Duel**.

Le mode **Mêlée** est la façon standard de jouer à Chunky Fighters. Chaque joueur contrôle deux combattants ou plus, et tente d'éliminer tous les combattants adverses. Le choix du nombre de combattants par joueur doit être fait avant le début du jeu, et chaque joueur doit en posséder le même nombre. Dès qu'un joueur a perdu tous ses combattants, il est éliminé du jeu. Le dernier joueur avec un combattant encore en vie remporte la partie. Selon le nombre de joueurs, et de combattants par joueur, une partie de Chunky Fighters dure environ **30 minutes**.

Le mode **Duel** est une version plus rapide du jeu dans laquelle chaque joueur ne contrôle qu'un seul combattant. Dès qu'un combattant est éliminé, son joueur l'est également. Le dernier en jeu remporte la partie. Ce type de partie n'excède pas **5 minutes**, et est le mode à privilégier afin d'initier de nouveaux joueurs à Chunky Fighters.

But du jeu

Peu importe le mode de jeu que vous choisissez, le but du jeu à Chunky Fighters est toujours le même: détruire les combattants de vos adversaires et être le dernier en jeu.

Mise en place / construction de vos combattants

Chaque joueur choisit son ou ses combattant(s). Les combattants sont construits un à un en lançant leurs quatre dés (tête, corps, jambe et armement). Si le résultat ne vous convient pas, seul l'un de ces quatre dés peut être relancé. Une fois fait, gardez vos combattants près de vous, en plaçant leurs dés en colonne.

Lorsque tous les joueurs en ont terminé avec la construction de leurs combattants, choisissez le style d'ordre de tour que vous utiliserez durant cette partie.

Style d'ordre de tour

Lors d'une partie en **mode duel**, le joueur ayant le combattant le plus faible commence. Le combattant le plus faible est celui possédant le moins de points de blessures. En cas d'égalité, on compare l'armement. Le jeu continuera alors dans le sens horaire pour le restant de la partie.

Lors d'une partie en **mode Mêlée**, il y a **deux manières** de déterminer l'ordre du tour: soit **au hasard**, soit choisi.

Au hasard – Prenez les cartes Compétence de combat de tous les combattants, mélangez-les et placez-les en une pile face cachée au centre de la table. Pour commencer un tour, on révèle la première carte de la pile. Le combattant représenté par la carte effectue son action. On procède de cette manière jusqu'à ce que tous les combattants aient réalisé une action. Le tour s'achève alors. Le paquet de cartes est mélangé à nouveau, et on procède à un nouveau tour de jeu !

Note: si plusieurs combattants d'un même type sont contrôlés par des joueurs différents, on les départage en lançant un dé de blessure légère; le plus gros score remporte. La prochaine fois durant le tour que cette carte est retournée, seul les joueurs n'ayant pas fait agir leur combattant lance le dé. Si un joueur contrôle plus d'une fois un même type de combattant, il choisit lequel réalise son action.

Choisi – En commençant par le joueur le plus jeune, chacun pose une ou deux de leurs cartes Compétences de combat sur la table, face visible, à la suite d'une ligne qui déterminera l'ordre du tour. L'ordre dans lequel les combattants sont placés dans la ligne, détermine l'ordre dans lequel les combattants pourront effectuer leurs actions. Cet ordre est gardé pour toute la partie.

Note: placez vos cartes intelligemment. Vous ne voudriez pas être à cours d'actions trop rapidement? Une fois l'ordre du tour déterminé, la mêlée peut commencer.

Déroulement de la partie

A votre tour vous pouvez réaliser l'une des actions suivantes:

- Attaquer
- Tenter un coup ciblé
- Soigner
- Désarmer un adversaire
- Changer d'arme

Une fois votre action réalisée, c'est au joueur suivant d'effectuer la sienne. La partie continue ainsi tant que plus d'un joueur possède des combattants en jeu.

Attaquer

C'est l'action principale de **Chunky Fighters**. Quelle meilleure façon de détruire votre adversaire que de l'attaquer? Avant d'attaquer, vous devez annoncer à votre adversaire lequel de ses combattant(e)s est votre cible. Lors d'une partie à plus de trois joueurs, vous ne pouvez attaquer que les combattants des joueurs immédiatement à votre gauche ou droite.

Lancer le dé d'Attaque et le dé de Blessure. Le dé de Blessure utilisé correspond à la force de votre arme. Sa couleur doit correspondre à celle du bord du dé d'Armement de votre combattant. Le dé de Blessure montrera le nombre de blessures infligées, alors que le dé d'Attaque précisera la localisation des blessures, voir un raté.

Si vous obtenez un raté, ou infligez zéro blessure, le combattant de votre adversaire ne reçoit aucune blessure. Dans le cas contraire, votre attaque est réussie ! Référez vous au chapitre « Recevoir des blessures ». Votre adversaire peut choisir de tenter de bloquer l'attaque s'il le souhaite.

Bloquer

Bloquer n'est pas une action, et ne peut être tenté qu'en réponse à une attaque classique. Les Coups ciblés ne peuvent pas être bloqués. Réussir à bloquer une attaque en réduit le nombre de blessure à une seule, et en redirige la localisation au Corps.

Afin de bloquer une attaque, **lancer le dé d'Attaque**. Si le résultat est le Corps, le bloc est réussi. Tout autre résultat équivaut à un bloc raté. L'attaque est alors résolue normalement. Quel qu'en soit le résultat, un combattant ayant tenté de bloquer utilisera le dé de Blessure Légère lors de sa prochaine attaque, indépendamment de son arme.

Tenter un coup ciblé

Si vous vous sentez chanceux, vous pouvez tenter un coup ciblé. Un coup ciblé est résolu comme une attaque normale, si ce n'est qu'avant le lancé, vous devez annoncer la partie du corps que vous pensez toucher. Si vous devinez correctement, l'attaque infligera une blessure supplémentaire, et ne pourra pas être bloquée! Si vous ne parvenez pas à deviner, l'attaque rate.

Règle du coup à la tête: si vous réussissez un coup ciblé à la tête d'un combattant, ce dernier est tué instantanément, quel que soient les points de blessures restants!

Soigner

Choisissez l'un de vos combattants et ajoutez lui un point de blessure à l'une des parties de son corps. Vous pouvez dépasser le score initial de blessure de la partie du corps choisi, mais en aucun cas le score maximum de son dé. Cette action ne peut permettre de récupérer une jambe détruite.

Désarmer

Commencez par annoncer à votre adversaire, lequel de ses combattants vous souhaitez désarmer. Lors d'une partie à plus de trois joueurs, vous ne pouvez désarmer que les combattants des joueurs immédiatement à votre gauche ou droite.

Lancer uniquement un dé d'Attaque. Tout autre résultat qu'un raté fait perdre à votre adversaire son arme. Il doit relancer son dé d'Armement. Un désarmement n'inflige aucune blessure.

Changer d'arme

Relancer le dé d'armement de votre combattant jusqu'à deux fois.

Recevoir des blessures

Dans Chunky Fighters les dommages sont mesurés en terme de blessures. Chaque attaque inflige un certain nombre de blessures, généralement une ou deux, qui font baisser le nombre de points de Blessures. Lorsque votre combattant reçoit des blessures, réduisez d'autant le score de point de Blessures de la partie du corps atteinte, en changeant la face de son dé afin d'obtenir le nouveau score. Par exemple, si les jambes de votre combattant a trois points de Blessures et qu'une attaque leur en inflige deux, le dé de Jambes est tourné jusqu'à ce qu'il montre la face avec un score de un point de Blessures.

Le plus petit score de certaines parties du corps est de deux. Toute attaque qui leur réduirait le score de point de Blessure à un, le réduit à deux à la place. Afin de détruire une telle partie du corps, l'attaque doit infliger assez de blessures pour réduire le score à zéro point de Blessures.

Détruire un ennemi

Si vous réduisez le score de point de Blessures d'une partie du corps à zéro, elle est détruite. Détruire la Tête ou le Corps tue le combattant. Par contre, détruire les Jambes ne fait qu'estropier le combattant. Le dé de Jambes est retiré du jeu, et la partie continue. Voir le chapitre "Combattants estropiés" pour plus de détails.

Souvenez vous que afin de détruire le Corps il faut lui porter une attaque infligeant au moins deux blessures. Par contre, détruire la Tête ne nécessite qu'une blessure, mais elle est plus difficile à toucher.

Combattants estropiés/Combattre sans les jambes

Un combattant estropié qui attaque lance le dé de Blessure d'un niveau en dessous de celui indiqué par son arme. Par exemple: un combattant avec une arme moyenne et sans ses jambes attaquera en lançant le dé de Blessure Légère. Cependant, on utilisera le dé de Blessure Légère s'il utilise une arme légère puisqu'il n'en existe pas d'inférieur.

Lorsque l'on attaque un combattant estropié, toute attaque atteignant les jambes inflige ses dommages au Corps à la place. Par conséquent, détruire les jambes d'un combattant le rend plus vulnérable.

Il ne peut en rester qu'un

Si un joueur perd tous ses combattants, il est éliminé de la partie. Lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur à posséder des combattants en jeu, il est déclaré vainqueur. Il est alors tant de vous serrer la main avant de remettre ça!

Notice de fabrication

(Utilisation d'étiquettes adhésives)

Vous aurez besoin de:

- une imprimante couleur
- une feuille de papier adhésif (A4 210mm x 297mm)
- 19 dés à six faces (16mm)
- 1 dé à huit faces (16mm)
- un cutter (ou une paire de ciseaux)

Imprimez cette page sur la feuille d'adhésif (A4). Ne redimensionnez pas cette page, elle est faite pour correspondre aux faces d'un dé de 16mm. Assurez-vous que votre feuille adhésive n'est pas pré découpée. Pour un meilleur rendu, utilisez de préférence un papier glacé, et paramétrez votre imprimante pour une qualité d'impression maximale.

Coupez la feuille en suivant les guides rouge et bleu, tout au long des images.

Essayez de ne couper que la partie imprimée de la feuille adhésive, et non le support. Ceci nécessite une légère pression sur votre outil de coupe. Entraînez-vous sur une partie non imprimée de la feuille. Cette technique permettra à la partie adhésive d'être séparée de son support, et appliquer sur les dés plus facilement. L'utilisation de ciseaux est possible, mais entraîne un travail plus long et délicat.

Appliquez soigneusement les autocollants sur les dés. Assurez vous de placer les bonnes images sur chacun des dés. Toutes les images de têtes vont sur le dé de Tête de votre combattant; toutes les images de corps vont sur le dé de Corps, etc.

Lorsque tous les dés ont reçu leurs faces, vous êtes prêt à jouer!

(Création des dés)

Vous aurez besoin de:

- une imprimante couleur
- trois feuilles de papier cartonné (A4 210mm x 297mm; 270-385gsm)
- un cutter (ou une paire de ciseaux)
- de la colle
- un objet pointu et dur afin de tracer les lignes de pliage (optionnel)

Imprimez les trois pages représentant les dés sur des feuilles de papier cartonné standard (A4). Ne redimensionnez pas ces pages lors de l'impression, qui pourra être de la qualité de votre choix. L'utilisation de papier cartonné de 385gsm vous permettra d'obtenir des dés plus robustes. Cependant, veillez à adapter le papier utilisé à la capacité de votre imprimante.

Afin que le pliage de vos dés soit plus aisé, vous pouvez retracer les lignes de pliage. Cette étape n'est pas obligatoire mais permet un meilleur rendu. Tracer les lignes de pliage signifie, passer sur celle-ci la partie pointue d'un objet dur tel qu'un plioir, le dos de la lame d'un cutter, ou encore la mine d'un stylo bille vide. Tracez les lignes de pliage entre les faces et les rebords des dés, attention à ne pas les couper. Vous obtiendrez alors des arrêtes droites et propres à chaque fois.

Découper chaque dé. Pliez les en un cube (ou octaèdre) et appliquez de la colle sur les rebords que vous rabattrez à l'intérieur du cube pour les coller. Cette étape nécessite que vous preniez votre temps pour que le rendu soit parfait.

Une fois tous les dés assemblés et sec, vous êtes prêts à jouer!

Traduction Française réalisée par Thierry Lajoie