

# Les Rois du Ring !

## I) INTRODUCTION

Les Rois du Ring est un jeu de duel facile et rapide destiné à s'amuser avec des figurines sans se prendre la tête.

### Le matériel

Les Rois du Ring se joue avec

- un jeu de 54 cartes
- deux pions ou deux figurines de combattants (boxeurs, gladiateurs...)
- un plateau (ring, arène...) de 5 cases par 5 cases
- 10 jetons de couleurs par combattant pour représenter leurs points d'endurance.

### Mise en place

En jeu à un contre un, les figurines débutent la partie sur une case dans deux coins opposés. En multi-joueurs, faites au mieux, en commençant en priorité par les coins.

### Pioche et défausse

À un contre un, il est conseillé de jouer avec un jeu de 54 cartes jusqu'à épuisement de la pioche. À plus de deux joueurs, utilisez un jeu de 54 cartes et une fois la pioche épuisée, remélangez les cartes pour reconstituer une nouvelle et dernière pioche. Ceci afin de n'avoir un seul et unique vainqueur à la fin.

## II) REGLES DU JEU

### But du jeu

Le jeu s'arrête :

- s'il ne reste plus qu'un joueur ayant des points de vie.
- ou si la pioche est terminée. À cet instant, le joueur ayant le plus de points d'endurance est déclaré vainqueur.
- Si plusieurs adversaires ont le même nombre de points d'endurance, il y a égalité.

### Qui commence ?

Chaque joueur tire une carte du paquet, le plus fort (2 étant le plus faible, et l'As le plus fort) sera le premier joueur. Remettre au hasard les cartes dans la pioche.

### Mise en place

Chaque pion ou figurine commence dans un coin de "ring".

### Séquence de jeu

On distribue 5 cartes à chaque joueur. Les joueurs jouent en alternance. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 cartes en main. À son tour, un joueur peut jouer de zéro à 5 cartes, et/ou défausser le nombre de cartes qu'il désire. Il peut piocher jusqu'à deux cartes à la fin de son tour de jeu. Une carte jouée représente une action de base: déplacer un personnage d'une case, porter un coup à un adversaire.

### Symbolique des couleurs :

*Cartes noires (bitume)* = déplacements

*Cartes rouges (sang)* = attaques/parades

### Symbolique des directions :

- *Carreaux et Trèfles* : symboles "en croix", déplacement en ligne "droite" ("horizontale" et "verticale")

- *Cœur et Pique* : déplacement en diagonale

Ou dit autrement :

*Cartes Piques* : déplacement en diagonale

*Cartes Trèfles* : déplacement horizontal ou vertical

*Cartes Carreaux* : attaque/parade horizontale ou verticale

*Cartes Cœurs* : attaque/parade en diagonale

La valeur des cartes n'intervient pas sur le jeu, sauf pour les Parades (voir ci-dessous) seul le symbole importe (cœur ou trèfle par exemple).

### Effets des Attaques

Au choix de l'attaquant, une attaque peut être :

- soit un coup : elle retire un point d'endurance à un adversaire

- soit une poussée : elle fait reculer l'adversaire dans le sens de la poussée (s'il a la place de reculer bien sûr)

### Parades

Lorsque la figurine d'un joueur subit un coup, le joueur qui la contrôle peut parer le coup en jouant une carte du même symbole ET de valeur supérieure.

## III) REGLES SPECIALES

### La place du champion :

La case centrale est la place du champion, la figurine qui est dessus lorsqu'elle frappe retire deux points d'endurance à l'adversaire.

### Œil du tigre :

Le joker permet de remplacer n'importe quelle carte.

### Tomates :

Un joueur qui ne fait aucune action de jeu (c'est à dire ne joue ou ne jette de carte), mécontente le public, qui lui fait savoir en lui balançant des tomates.

Le joueur perd alors un point d'endurance.

### Crédits

Règles par Chien Sauvage.

Playtesting par DragonTigre, Le Manchot, Gilel, Walktapus, Gloranthan Army, PKP, Banana Tyrant.

Illustrations par Gilel

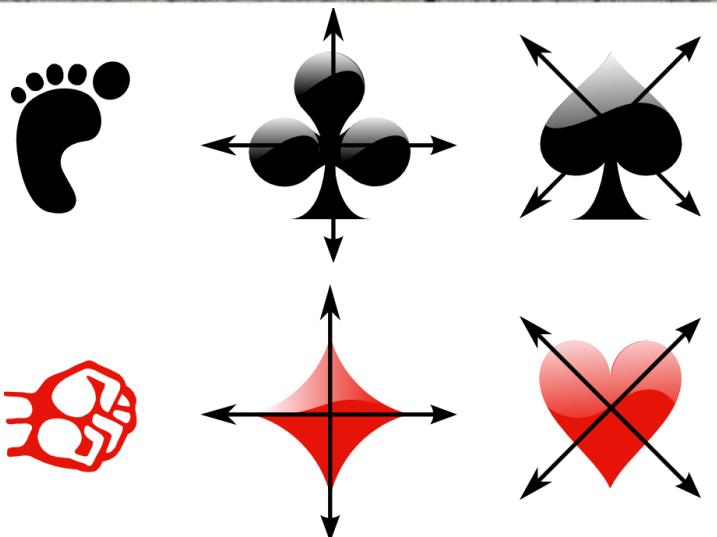
Rings par Walktapus, PKP, Gloranthan Army.

Version anglaise par Banana Tyrant

*Exemple d'arène*



*Rappel des symboles*





**Le ring de Walktapus.**  
*Figurine par Hasslefree Miniatures*



**Le ring de PKP**  
*Figurines par East Riding Miniatures / Golgo Island*



**Le ring de Gloranthan Army**  
*Dans un cadre de jeu adapté, à la convention de Buchères.*