

Pani-High !

Préparations

Dans le but d'expliquer plus efficacement les règles du jeu et les différents effets des cartes, l'auteur a tenu à conserver cette partie dans le livret de règles français.

Posez les cartes suivantes au centre de la table, face découverte :

- 2 cartes « lieu »
- 1 carte « combat » (de n'importe quelle valeur)
- 1 carte « combat » ayant l'effet « la valeur de combat est doublée à + lieu »
- 1 carte « combat » « pot-de-vin » (Bribe)
- 1 carte « combat » « policière » (Police Woman)
- 1 carte « combat » « autorité de santé » (Health Committee)
- 1 carte « intervention » (Raid)
- 1 carte « parachutage » (Drop-out)
- 1 carte « espion » (Spy)
- 1 carte « émeute » (Agitation)
- 1 carte « sceau impérial » (Imperial Seal)

Dans ce jeu, vous incarnez des lycéennes qui vont se battre pour obtenir le budget nécessaire au bon fonctionnement de leur club... Et quand on dit se battre, c'est au sens littéral, à coups de poing et de pied ! Les joueurs vont tenter de récupérer le plus de cartes « lieu » possible mais il faudra parfois aller se battre sur le territoire des autres clubs. A la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de cartes « lieu » sera le grand vainqueur. Ce jeu est développé pour 5 ou 6 joueurs.

Mise en place

- 1.1 Chaque joueur reçoit une main de 7 cartes. Posez devant toutes les cartes « lieu » présentes dans votre main, face découverte. Les cartes qui n'ont pas été distribuées forment la pioche.
- 1.2 Le joueur avec la main de cartes la plus petite est le premier joueur. En cas d'égalité, les joueurs choisissent un premier joueur.

Déroulement du jeu

- 2.1 Au début de son tour, le joueur actif pioche une carte.

Actions possibles

3.1 Si le joueur actif a pioché une carte « lieu », il la pose devant lui. Son tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

3.2 Si la carte piochée n'est pas une carte « lieu », le joueur actif peut attaquer une carte « lieu » placée devant un autre joueur, jouer une carte « conspiration » (Conspiracy, en rouge), ou passer son tour.

Déroulement d'une bataille

4.1 Si le joueur actif décide d'attaquer une carte « lieu » d'un autre joueur, il choisit une ou plusieurs cartes combat de sa main. Il annonce ensuite quelle carte « lieu » il attaque et lit à voix haute le texte de cette carte avant de poser ses cartes « combat » face cachée.

4.2 Le propriétaire de la carte visée peut défendre en posant lui aussi plusieurs cartes « combat ». Le joueur qui défend pose aussi ses cartes face cachée. Il peut également décider de passer et de ne pas se défendre.

4.3 La bataille commence alors. Le défenseur retourne ses cartes face découverte. Les deux joueurs comptabilisent le total de leurs cartes « combat ». Le joueur dont le total est le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, le défenseur l'emporte. Les cartes « combat » présentant le symbole S ont des effets particuliers qui seront expliqués plus loin dans ce livret de règles.

4.4 Les cartes « combat » ont des valeurs variant de 0.3 à 6. Il n'y a cependant qu'une carte de valeur 6. La valeur de certaines cartes « combat » est doublée lorsqu'elles sont jouées sur des cartes « lieu » particulières. Les deux joueurs, l'attaquant ainsi que le défenseur, bénéficient de ces effets.

4.5 Si l'attaquant l'emporte, il prend la carte « lieu » gagnée et la pose devant lui, face découverte. Si le défenseur l'emporte, la carte « lieu » reste posée devant lui.

4.6 Le vainqueur d'une bataille reprend ses cartes « combat » et les ajoute à sa main. C'est un point crucial du jeu, puisque désormais tous les autres joueurs connaîtront la valeur de certaines cartes « combat » dans la main de l'attaquant.

Plus votre main de cartes « combat » est forte, plus vous gagnerez de batailles. Laisser les autres joueurs connaître la valeur de vos cartes peut cependant devenir un désavantage pour la suite de la partie.

Autorité de santé

4.7 Le perdant lors d'une bataille doit jeter toutes ses cartes « combat » dans la défausse. Mais si celui-ci a une ou plusieurs cartes « autorité de santé » dans sa main, il peut les défausser pour conserver certaines des cartes « combat » qu'il est sur le point de jeter. Les cartes S ne peuvent pas être sauvées ! Il y a deux types de cartes S : le « pot-de-vin » et la « policière ».

Les cartes « autorité de santé » peuvent aussi être jouées comme des cartes « combat ». Dans ce cas, si le joueur perd la bataille, celles-ci sont défaussées normalement et leur effet n'est pas appliqué.

La carte S pot-de-vin

4.8 Une fois qu'une bataille commence, le défenseur peut montrer une carte « pot-de-vin ». Cette carte lui permet de choisir une des cartes « combat » de l'attaquant, de la regarder et de l'ajouter à ses cartes « combat », face cachée. La carte « pot-de-vin » est laissée face découverte avec les autres cartes « combat ».

Si l'attaquant découvre lui aussi une carte « pot-de-vin », il suit la même procédure.

Après la bataille, toutes les cartes « pot-de-vin » sont défaussées. La carte doit être défaussée même si le joueur qui défend décide de passer. L'effet n'est donc pas appliqué lorsqu'une carte « lieu » n'est pas défendue.

Si la carte découverte par l'effet de la carte « pot-de-vin » est une autre carte « pot-de-vin », le joueur peut regarder et ajouter une autre carte de son adversaire à ses cartes « combat ».

La carte S policière

4.9 Une fois qu'une bataille commence, le défenseur peut découvrir une carte « policière » qu'il a posée devant la carte « lieu ». Peu importe le nombre de cartes « combat » jouées par l'attaquant, la carte « policière » oblige celui-ci à toutes les défausser. De plus, les cartes ainsi défaussées ne peuvent pas être sauvées par des cartes « autorité de santé ». La carte « policière » est défaussée après la bataille. Il y a quatre exemplaires de cette carte dans le jeu... il est donc conseillé de se souvenir combien de ses cartes sont encore en jeu à tout moment.

Si l'attaquant a joué une carte « policière », toutes les cartes « combat » du défenseur sont défaussées mais la carte « lieu » n'est pas gagnée ! Les cartes « combat » de l'attaquant reviennent dans sa main. Si les deux joueurs ont joué une carte « policière », seules les cartes de l'attaquant sont défaussées parce que les cartes du défenseur sont

activées en premier.

5. Comment utiliser les cartes conspiration

5.1 A chaque tour, le joueur actif peut utiliser une carte avec un texte rouge. Ces cartes sont appelées cartes de conspiration. Il y a 4 types de cartes de conspiration. Si le joueur actif en joue une, une fois l'effet appliqué, son tour s'arrête immédiatement.

5.2 Les cartes conspiration « intervention » : le joueur actif peut prendre une carte de la main d'un autre joueur sans les regarder et l'ajouter à sa main. Il y a 6 exemplaires de cette carte dans le jeu.

5.3 Les cartes conspiration « parachutage » : le joueur actif peut prendre deux cartes de la main d'un autre joueur sans les regarder et les jeter dans la défausse. Il y a 6 exemplaires de cette carte dans le jeu.

5.4 Les cartes conspiration « espion » : le joueur actif peut regarder toutes les cartes dans la main d'un autre joueur et en défausser une. Il y a 4 exemplaires de cette carte.

5.5 Les cartes conspiration « émeute » : le joueur actif peut prendre une carte de la main de tous les autres joueurs présents autour de la table au hasard et les ajouter à sa main. Il y a 3 exemplaires de cette carte dans le jeu.

6. Passer

6.1 Le joueur actif peut aussi passer son tour. Il est vivement conseillé de passer lorsque les cartes « combat » disponibles dans votre main sont faibles. Passer plusieurs fois d'affilée permet de composer une main plus solide, mais attention à ne pas trop éveiller les soupçons...

7. Le sceau impérial

7.1 Cette carte vaut l'équivalent de 2.5 cartes « lieu » à la fin de la partie. Si vous piochez cette carte, essayez de la garder en main jusqu'à la fin de la partie !

8. Limite du nombre de cartes en main

8.1 Si vous avez 8 ou plus cartes en main à la fin de votre tour, vous devez défausser autant de cartes que nécessaire pour revenir à une main de 7 cartes.

9. Fin de la partie et conditions de victoire

9.1 Lorsque la pioche est épuisée, la partie s'arrête dès que le joueur actif a terminé son tour. Le joueur qui possède le plus de cartes « lieu » (attention à ne pas oublier la carte « sceau impérial » qui vaut 2.5 cartes « lieu ») l'emporte. En cas d'égalité, si aucun des joueurs concernés ne possède la carte « sceau impérial », ils partagent la victoire.

Pani-High !

Auteur : Koipara Shibucho (koipara.shibucho@gmail.com)

Illustrateur principal : Lovely-Kai Yabe

Illustrateur invité : Kusanagi Yuhgi

Art Design : Nakamu

Tanduction anglaise : Hanenashi Error

Traduction française : Yannick Deplaedt (izobretenik)