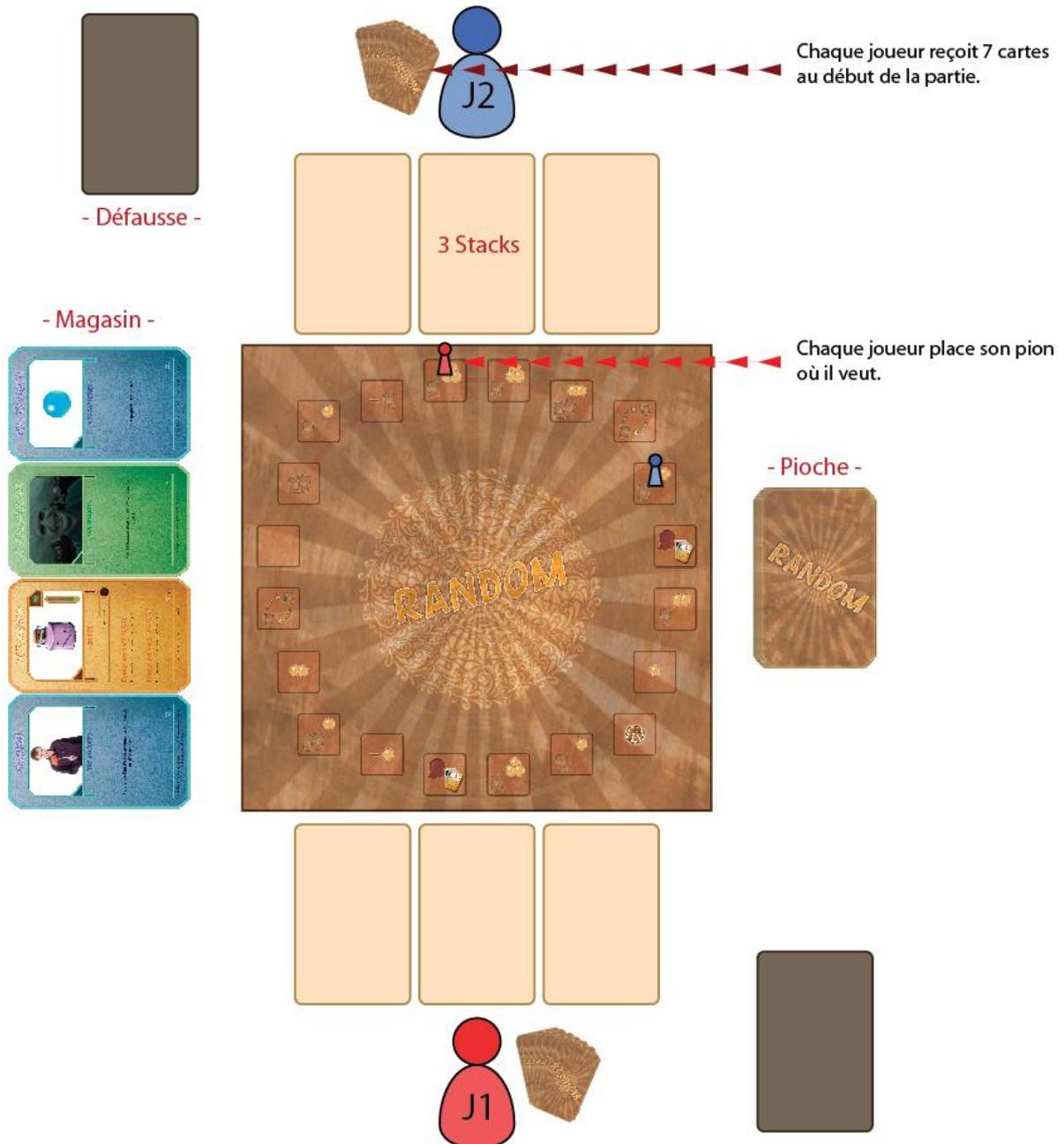


RANDOM – REGLES DU JEU –

But : Chaque joueur a 150 PV au départ. Le dernier à qui il reste des PV a gagné OU celui qui a le plus de PV au bout d'une heure de jeu a gagné. En cas d'aexeco, la partie continue tant que l'un des deux ne s'est pas départagé.

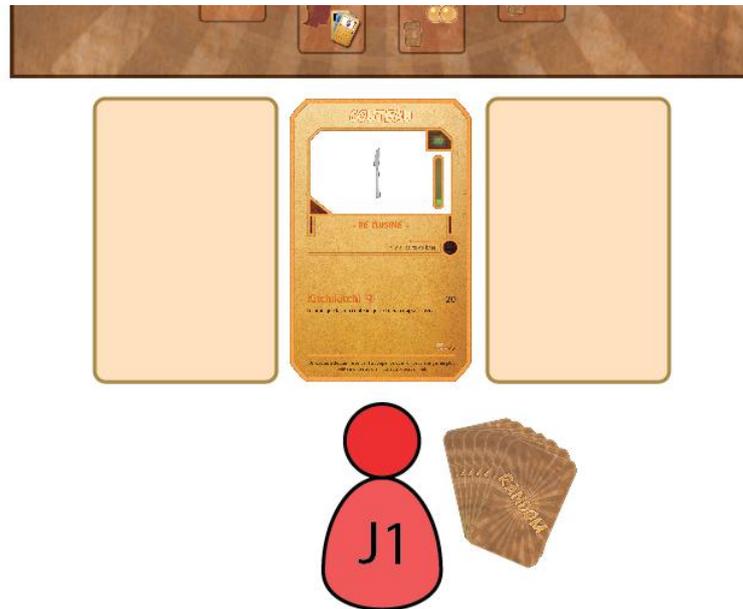
1. Situation départ :



Au départ, le joueur est vulnérable car n'a aucune protection. Personne n'a le droit d'attaquer tant que tous les joueurs n'ont pas joués une fois.

3. Carte attaque

Le joueur est sans défense, il doit protéger ses points de vie. Il doit mettre une carte en face de lui :



L'adversaire, désormais, ne pourra pas atteindre ses points de vie avant d'avoir détruit la carte que J1 vient de poser.



Avec cette carte, le joueur peut faire l'attaque (étrange) « kitchikitchi ». Il faut pour cela que le joueur ait une boulette en réserve (que l'on peut gagner en tombant sur une case permettant d'en récupérer). Il peut ainsi faire des dégâts à l'adversaire où l'une de ses cartes orange en jeu.

PAR CONTRE : Il est interdit d'attaque tant que tous les joueurs n'ont pas joués au moins une fois ! Lors du premier tour, il s'agit juste de mettre des cartes en face de soi pour se protéger.

4. Déroulement d'une partie

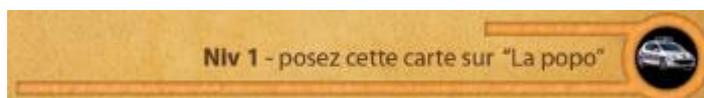


- Chaque joueur a posé une de ses cartes attaques en jeu. Ils ne peuvent attaquer les points de vie de l'autre tant que les 3 stacks de l'adversaire ne seront pas vides.
- **Le joueur ne peut pas poser plus d'une carte attaque par tour.**
- A chaque tour, le joueur lance le dé et déplace le pion dans le sens qu'il veut.
- De tour en tour, chaque joueur accumule les boulettes. Si le joueur a 5 boulettes et fait une attaque à 2 boulettes, il ne lui en restera plus que 3.
- **Le joueur n'a le droit de faire qu'une attaque par carte orange par tour.**
- Dés qu'un monstre meurt, on le met dans la pile de défausse. Il y en a une par joueur.
- On ne peut pas retirer de carte orange en jeu à moins de la mettre dans la pile de défausse.

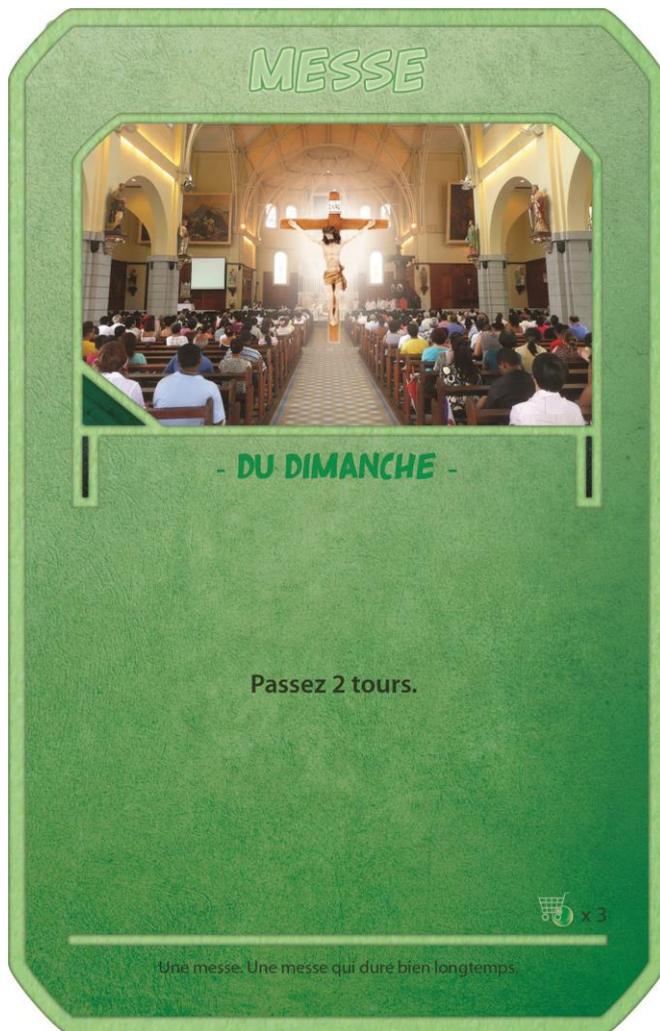
5. évolution



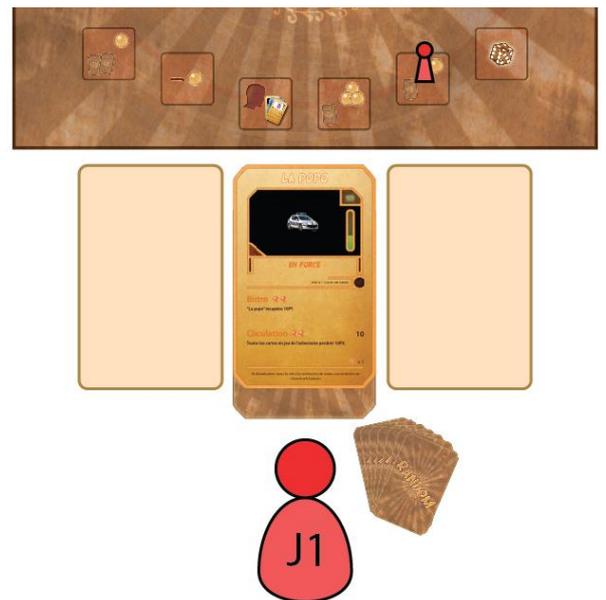
Si un joueur a posé « la popo » (par exemple) et qu'il a « la Polize » dans sa main. Il peut poser « la Polize » sur « la popo ». Les évolution sont des cartes plus puissantes et font souvent la différence ! Il ne faut juste pas oublier la règle que l'on ne peut poser qu'une seule carte attaque par tour (le joueur pourra poser « la popo » au tour x, et « la Polize » au tour x+1).



6. Les cartes vertes

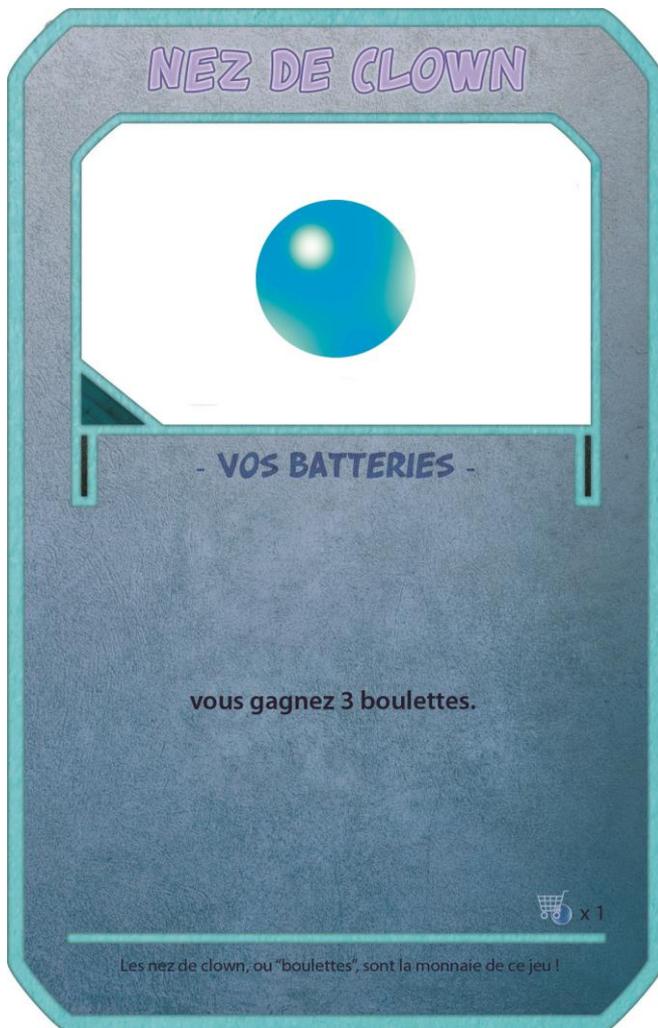


Ce sont des cartes pièges. On les mets en-dessous des cartes oranges face retournées (une par carte orange)!



- **On ne peut poser qu'une carte verte par tour !**
- On peut récupérer une carte verte dans sa main si besoin est. Une par tour.
- **Si le joueur attaque l'une de vos cartes orange doté d'une carte verte, cette dernière s'activera et l'adversaire subira les effets de votre carte verte.**
- **Une fois fait, la carte verte va dans votre pile de défausse.**
- Si la carte orange meurt autrement qu'à cause d'une attaque de l'adversaire, et qu'une carte verte y était rattaché, elle va dans la pile de défausse avec la carte orange qui vient de mourir.

7. Cartes bleues



Une carte bleu est un bonus. Elle peut-être utilisé quand vous voulez durant votre tour. Vous pouvez en utiliser plusieurs par tour. Elle peut parfois servir à pénaliser l'adversaire !

Ci-contre, une carte vous permettant de récupérer 3 boulettes supplémentaires.

8. Cartes roses



A l'inverse des cartes bleues, les cartes roses pénalisent. Dès que vous la piochez, vous en subissez les effets.

9. Le magasin

Au début de la partie, 4 à 8 cartes sont disposés sur le côté du jeu :



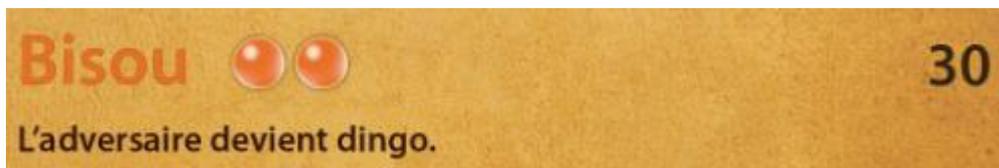
C'est le magasin.



On peut y acheter des cartes grâce à des boulettes ! Le prix est indiqué en bas à droite de la carte ! La carte Avada Kedavra coûte 3 boulettes.

Vous ne pouvez acheter que lors de votre tour !

10. Attaques spéciales



Certaines attaques font devenir « dingo ». Pendant 3 tours, l'adversaire devra lancer une pièce. Si c'est pile, il pourra jouer, si c'est face, il ne joue pas et perd 10PV directement sur ses points de vie.



Les attaques ne font pas forcément de dégât. « STOP » par exemple permet de rejouer.



Certaines cartes ont des attaques bien spéciales. La jonquille peut inciter tout le monde à la regarder, ce qui est horriblement gênant.