

Manga Manga

Un jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans
Auteur : Peter Neugebauer
Illustration : Michael Menzel
Editeur : Kosmos / Uberplay



But du jeu

Allez braves héros, entrez dans l'arène pour y jouer des cartes en simultané. Chaque carte présente un héros coloré ainsi qu'un bouclier qui est parfois de la même couleur. Une carte est retournée qui présente par exemple un héros bleu muni d'un bouclier rouge. Chaque joueur doit alors précipitamment défausser une carte héros rouge. Si la carte comporte un bouclier jaune il faut alors défausser un héros jaune, etc. Le joueur qui se débarrasse de ses cartes le premier gagne un disque de victoire. Celui qui en possède le plus gagne un disque de consolation qui pourra être très utile par la suite.

Contenu

80 cartes (72 guerriers, 8 dragons arc-en-ciel)
9 disques de victoire
9 disques de consolation

Mise en place

- Avant la première partie, détachez soigneusement les 18 disques du carton.
- Séparez les disques de victoire (dos doré) des disques de consolation (dos bronze) et battez-les séparément. Empilez-les en deux piles distinctes que vous poserez sur la table.
- Le joueur le plus âgé mélange les cartes et en distribue 6 à chaque joueur. Les cartes restantes constituent une pioche face cachée au centre de la table.
- Une fois que les joueurs ont classé leurs cartes en fonction des couleurs de leurs guerriers, le premier joueur retourne la carte au sommet de la pioche et la pose sur la table pour constituer la pile de bataille, il annonce ensuite « Action Power ! ». La partie commence immédiatement, les joueurs jouent tous en même temps.

Remarque : si la carte retournée est un dragon arc-en-ciel, elle est écartée et la suivante est retournée à sa place. S'il s'agit à nouveau d'une carte dragon arc-en-ciel, une nouvelle est alors retournée jusqu'à ce qu'il ne s'agisse plus d'un dragon arc-en-ciel.

Règle du jeu

Chaque carte révélée indique quel type de carte doit être jouée au dessus. Il y a six différents guerriers (de couleur différente). Chaque carte a un bouclier d'une des six couleurs du jeu en bas à gauche. Ce bouclier indique la couleur de la carte guerrier qui peut être jouée au dessus de la pile de bataille.

Exemple:

Un guerrier rouge est retourné, son bouclier est bleu, un guerrier bleu doit suivre.

Les cartes dragons arc-en-ciel sont des jokers et peuvent être jouées sur n'importe quelle autre carte y compris une autre carte dragon arc-en-ciel. Le joueur qui la pose doit annoncer la couleur qui doit suivre.

Un joueur ne peut pas jouer deux cartes qui se suivent. Un adversaire doit d'abord jouer une carte avant que ce joueur ne puisse en jouer une nouvelle.

Fin de la bataille

La bataille se termine dès qu'un joueur pose la dernière carte de sa main, il est victorieux et gagne en récompense un disque de victoire qu'il pioche au sommet de la pile correspondante. Il peut regarder ce disque avant de le poser face caché devant lui.

Disques de victoire



Les épées correspondent au nombre de points de victoire qu'un disque fait gagner (1 ou 2 points) en fin de partie.

Le joueur qui possède le plus de cartes en main à la fin d'une bataille gagne un disque de consolation qu'il pioche au sommet de la pile correspondante. Il peut regarder ce disque avant de le poser face caché devant lui. En cas d'égalité sur le plus grand nombre de cartes, tous les joueurs à égalité gagnent des disques de consolation. S'il n'y a plus de disques de consolation disponibles dans la pioche, les disques de consolation utilisés sont battus et constituent une nouvelle pioche.

Remarque : s'il n'y a plus assez de disques lors de la distribution, aucun joueur ne gagne de disques de consolation.

Toutes les cartes restant en main sont maintenant défaussées sur la pile de bataille qui est mise de côté. Cette pile est battue et constitue une nouvelle pioche si nécessaire.

Début d'une nouvelle bataille

Le gagnant de la précédente bataille distribue 6 cartes à chaque joueur. En commençant par le gagnant de la manche précédente, chaque joueur peut maintenant utiliser ses disques de consolation. Les disques utilisés sont défaussés à côté de la pioche et pourront servir à nouveau lorsque la pioche sera épuisée.

Disques de consolation



(x1) l'épée fait gagner un point de victoire en fin de partie

(x4) Défaussez une carte de votre main face visible sur la pile de défausse, un joueur peut utiliser plusieurs de ces disques pour défausser plusieurs cartes.

(x2) Echangez deux cartes de votre main que vous défaussez contre deux nouvelles cartes de la pioche.

(x2) Tous les autres joueurs défaussent tous les dragons arc-en-ciel qu'ils ont en main et piochent de nouvelles cartes en remplacement. Si un joueur pioche un dragon arc en ciel, il peut le conserver en main.

Une fois les disques de consolation joués, une nouvelle bataille commence. Le gagnant de la manche précédente révèle la carte au sommet de la pioche, la pose sur la table et annonce « Action Power ! ». Une nouvelle bataille a commencé.

Fin du jeu

La partie se termine à la fin de la 9ème bataille (une fois que tous les disques de victoire ont été distribués). Les joueurs révèlent les disques de victoire qu'ils ont gagné pendant la partie et additionnent leurs épées. Le joueur avec le plus d'épées est le gagnant. En cas d'égalité, les joueurs à égalité jouent un match décisif selon les règles d'une partie à deux joueurs (cf. ci-dessous).

Règles spéciales

Dans une partie en simultanée, certaines situations particulières peuvent survenir :

- Deux joueurs ou plus posent une carte en même temps. Le joueur dont la carte repose sur la précédente carte jouée sur la pile bataille (en d'autres termes, le premier joueur à l'avoir posé) peut laisser sa carte sur la pile de bataille. Tous les autres joueurs doivent reprendre en main leurs cartes. Les cartes jouées à côté de la pile bataille ne sont pas à prendre en compte et doivent dans tous les cas être reprises en main.

- Si un joueur joue une carte qui ne correspond pas à la bonne couleur, un autre joueur qui le remarque peut interrompre la partie en criant « Action Stop ! ». Si le joueur s'est effectivement trompé, le joueur qui s'est trompé doit reprendre en main sa carte. Le joueur qui a interrompu la partie place alors une carte de sa main en remplacement. Si l'interruption n'a pas lieu d'être, c'est-à-dire si le joueur ne s'est pas trompé, le joueur qui a interrompu la partie est éliminé de la bataille en cours. Il ne pourra pas non plus concourir pour gagner un disque de consolation en fin de bataille.

- Un joueur joue deux cartes d'un coup, un joueur qui le remarque peut interrompre la partie en criant « Action Stop ! ». Le joueur qui s'est trompé doit reprendre la dernière carte jouée mais peut continuer à participer à la bataille.

Si une bataille se bloque car aucun joueur ne peut jouer de cartes, le dernier joueur à avoir joué une carte retourne une nouvelle carte de la pioche. La partie continue immédiatement et contrairement à la règle usuelle, le dernier joueur à avoir joué une carte peut malgré tout en jouer une nouvelle. Si un dragon arc-en-ciel est retourné, une nouvelle carte est piochée pour la remplacer jusqu'à ce qu'un guerrier soit retourné.

Règles pour 2 joueurs.

La partie se déroule comme précédemment avec les modifications suivantes :

- Les joueurs peuvent jouer plusieurs cartes les unes à la suite des autres.
- Un joueur peut piocher une ou plusieurs nouvelles cartes de la pioche lorsqu'il le souhaite.
- Les disques de consolation ne sont pas utilisés.