

OLLAPION

Un jeu de Benjamin Pallo
Illustré par Michaël Bettinelli

À partir de 10 ans – 20 à 60' – 2 à 5 joueurs

MATERIEL



58 cartes
"sort"



16 cartes
"monstre"



x5



x11

MISE EN PLACE DU JEU

Au préalable

Pour commencer chaque joueur doit s'équiper de :



3 cartes
"sort"



2 dés à 6 faces pour
combattre, appelés :
"dé de force"



1 dé à 10 faces qui
sert aux points de vie,
appelés : "dé de vie"

• **Les cartes non utilisées**

Pour une partie à 2 joueurs il est conseillé d'exclure ces deux cartes :



- *Tonneau de Lustium* (x1)
- *Redirection* (x2)

Dans une partie à 3 joueurs ou plus, lorsqu'il ne reste que 2 joueurs et que l'un d'entre eux pioche une de ces cartes, il la défausse et en pioche une autre.

LE DE DE VIE

Le nombre de points de vie initial est déterminé par le nombre de joueur multiplié par 2.

JOUEURS	Nombre de points de vie max
2	4
3	6
4	8
5	9

Cas particulier : lors d'une partie à 5 joueurs, il n'y a que "9" points de vie.

Il est impossible de dépasser au cours de la partie le nombre de points de vie initial.

Lorsqu'un joueur meurt, les points de vie des joueurs restants diminuent en conséquence (voir tableau ci-dessus).

Exemple : Dans une partie à 3 joueurs, lorsqu'un d'entre eux meurt, le maximum de points de vie devient "4", donc les deux autres ayant 2 et 6 points de vie devront alors passer de 6 à 4.
Cependant, celui qui n'avait que 2 points de vie les conserve.



STRUCTURE ET BUT DU JEU

• Le but du jeu

Être le seul survivant ! Pour cela il vous faudra combattre et tuer les autres joueurs.

Lorsque vous gagnez un combat vous faites perdre un point de vie à un joueur. Un joueur qui n'a plus de point de vie quitte la partie.

• Au début de la partie

Tous les joueurs lancent leurs **2 dés de force**.

Le joueur ayant fait le score le plus faible commence son tour.

• Pendant votre tour

Au début de son tour le joueur peut réaliser 2, 3 ou 4 actions :

1ère ACTION : **OBLIGATOIRE**

Relancer ses
2 dés de force

2ème ACTION : **OBLIGATOIRE**

Piocher
2 cartes "sort"

3ème ACTION : **FACULTATIVE**

Combattre
1 monstre

4ème ACTION : FACULTATIVE

Combattre 1 ou plusieurs joueurs (1 seule attaque envers un joueur par tour)


Lorsqu'un joueur indique que son tour est fini, le joueur à sa gauche commence son tour.

CALCUL D'UN COMBAT

Lorsqu'un joueur souhaite combattre un autre joueur, il indique simplement : "J'attaque [prénom du joueur]".

Lors d'un combat il suffit de comparer les dés de force de l'attaquant et du défenseur, le joueur ayant la force la plus grande gagne le combat. Le perdant perd 1 point de vie.

	Attaquant	Défense
La force	11 (5 et 6)	8 (3 et 5)
Résultat	Vainqueur	Perdant

	Attaquant	Défense
La force	11 (5 et 6)	
Résultat	Perdant	Vainqueur

Vous n'êtes pas obligé de combattre tous les joueurs pendant votre tour.

En cas d'égalité aucun joueur ne perd de point de vie.

Si après un combat vous éliminez un joueur (0 point de vie pour le perdant), vous récupérez les cartes dans sa main. Quant aux cartes déjà posées sur le terrain, elles se retrouvent dans la défausse.

(On appelle "terrain" l'emplacement où le joueur pose ses cartes)

LES CARTES "SORT"

Placez le tas de cartes "sort" face cachée au centre de la table.

Les cartes "sort" sont des pouvoirs magiques supplémentaires que vous pouvez jouer à n'importe quel moment, que ça soit votre tour ou non.

Il existe 3 types de cartes reconnaissables par la couleur de fond :

Couleur	Orange	Vert	Bleu
Description	Des sorts de base. Chaque sort est en plusieurs exemplaires	Des sorts puissants. Chaque sort est unique.	Des équipements pour renforcer votre attaque et/ou votre défense.
Exemple	 <p>Le joueur ciblé relance tous ses dés de force.</p> <p>- Relance -</p>	 <p>Gagnez ce combat sans même vous battre.</p> <p>- Ursin -</p>	 <p>+3 en force lorsque vous attaquez. Durée : Permanente</p> <p>- Épée d'Alwin -</p>

Remarque :

- Vous ne pouvez avoir qu'une seule épée, armure, paire de bottes, amulette et qu'un seul anneau.
- Vous pouvez changer un équipement par un autre, mais vous perdez alors votre 1er équipement qui va dans la défausse.

-Vous pouvez poser des équipements sur le terrain d'un autre joueur, voire même jouer des sorts pour eux, mais vous ne pouvez pas donner de cartes de "mains en mains".

LES CARTES "MONSTRE"

Placez le tas de cartes "monstre" face cachée sur un côté de la table. Vous pouvez combattre si vous le souhaitez 1 monstre par tour. Lorsque vous gagnez un combat contre un monstre vous gagnez son trésor. En revanche, si vous perdez le combat vous perdez 1 point de vie. En cas d'égalité le joueur ne perd pas de point de vie, mais ne gagne pas le trésor.

Détail d'une carte "monstre"

Pouvoir

Jeter la pièce pour savoir si le pouvoir est actif ou inactif.

Force

Représente la force du monstre qui sera comparée à la vôtre.



Trésor

Récompense à gagner lorsque vous remportez le combat.

Armure

Représente la défense du monstre.

Nom

Nom du monstre

Il existe plusieurs types de monstres reconnaissables par leur “level (LVL)” :

LVL
1



Leur force varie de 3 à 10.
Leurs trésors permettent de piocher 1 carte “sort”.
Exception avec le “Crocodile d’ombrulle” qui en plus reste sur votre terrain jusqu’au prochain tour et vous donne +1 en force aussi bien en attaque qu’en défense.

Leur force varie de 11 à 14, avec une armure de 1 pour le “ver de pierre”.
Leurs trésors permettent de piocher 2 cartes “sort”.
Exception avec le “ver de pierre” qui en plus reste sur votre terrain jusqu’au prochain tour et vous donne +2 en force aussi bien en attaque qu’en défense.

LVL
2



LVL
3



Leur force est de 15 et 16 avec une armure de 1 et 2.
Leurs trésors permettent de piocher 2 cartes “sort” et de rester sur le terrain de manière permanente en ajoutant un bonus de +1 et +2 en force lorsque vous attaquez.

Lorsque vous combattez un monstre avec un pouvoir jetez la pièce, et si vous avez :



Alors le pouvoir est inactif (Ne fonctionne pas)



Alors le pouvoir est actif (Fonctionne)


Il existe plusieurs types de pouvoirs :


- **La rapidité** : +2 en force au monstre
- **Le poison** : empêche un joueur de piocher 2 cartes "sort" au prochain tour, mais seulement 1. (Il garde alors le monstre près de lui pour s'en souvenir)

Remarques :

- Les monstres posés sur le terrain ne peuvent pas être annulés avec "enchantement" ou volés avec "voleur", car les monstres ne sont pas des sorts ou des équipements.
- Avant de prendre votre trésor, il faut demander aux autres joueurs s'ils souhaitent effectuer une action.

AUGMENTATION/DIMINUTION DE LA FORCE ET L'ARMURE

Les cartes avec l'icône  informent que l'attaquant bénéficie d'un avantage.

Les cartes avec l'icône  informent que le défenseur bénéficie d'un avantage.

Il existe plusieurs types d'avantages :

1 avantage possible avec l'icône :  augmentation de la force pour l'attaquant.

Exemple :

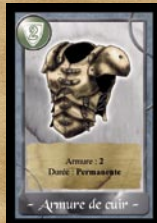


Remarque :

Pour faciliter la lecture d'une carte équipement la force est inscrite dans l'icône.

2 avantages possibles avec l'icône :  l'augmentation de la force pour le défenseur et ajout d'une armure.

Exemple :



Remarque :

L'armure permet d'encaisser la force de l'attaquant au-delà de la force du défenseur.

Exemple :

- Si la force du joueur qui attaque est inférieure à la force du joueur qui se défend alors l'attaquant perd 1 point de vie.

(Ex : attaquant : force 5, 4, 3... et défenseur : force 6 => perdant : l'attaquant)

- Si la force du joueur qui attaque est comprise entre la force du défenseur et la force du défenseur + son armure alors match nul, personne ne gagne et personne ne perd de point de vie.

(Ex : attaquant : force 6, 7, 8 et défenseur : force 6, armure 2 => perdant : personne)

- Si la force du joueur qui attaque est strictement supérieure à la force du défenseur + son armure alors le défenseur perd 1 point de vie

(exemple : l'attaquant : force de 9, 10... et le défenseur : force 6, armure 2 => perdant : le défenseur).



LA MAIN D'UN JOUEUR

La main d'un joueur ne peut être supérieure à 7 cartes.

Au-delà, il doit donner ses cartes au joueur ayant le moins de points de vie.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points de vie, alors il choisira le joueur de son choix.

Si le joueur ayant le moins de points de vie a plus de 7 cartes il doit alors se défausser du surplus.

LA DÉFAUSSE

Que ce soit pour les cartes “sort” ou les cartes “monstre” le procédé est le même : les cartes utilisées sont placées faces visibles à côté de la pile de cartes à piocher.

Lorsqu'il n'y a plus de carte à piocher, mélanger et retourner face cachée la pile de défausse qui devient alors la pile de cartes à piocher.

MODE DE JEU

Dans une PARITE NORMALE, vous pouvez faire “des alliances” avec d'autres joueurs bien que le jeu ne s'y prête pas.

Vous pouvez faire une PARTIE SIMPLE : ne pas prendre en compte le pouvoir des monstres.

Vous pouvez faire une PARTIE EN EQUIPE : faire simplement un “2 contre 2”, lorsqu'une équipe meurt l'autre équipe à gagné. Il est possible d'avoir un dé de vie par équipe ou par joueur (au choix).

DESCRIPTIF DES CARTES

Pour un descriptif des cartes rendez-vous sur www.ollapion.com
ou scannez le QR code suivant :



À VENIR

2 extensions vont faire leur apparition :

- Extension 1 :

Choisissez un personnage, embauchez des mercenaires et utilisez vos capacités avec ingéniosité pour être le dernier survivant. De nouveaux monstres et de nouveaux sorts feront leur apparition.

- Extension 2 :

Les héros se liguent pour prendre part à l'éternel conflit entre le Bien et le Mal.

Choisissez votre faction, combattez en équipe et utilisez au mieux le butin accumulé pour vous assurer la victoire.



Pour plus de renseignement :
www.ollapion.com
ollapion@gmail.com

