

INTRODUCTION ET BUT DU JEU

Dans "Chargez !!!" chaque joueur commande une armée composée d'unités venues de toutes les époques – **infanterie, cavalerie, artillerie, aviation et navale** – et doit anéantir les forces ennemies jusqu'au dernier.

Pour ce faire, les deux généraux doivent se livrer bataille : à chaque tour, chacun pose une carte face cachée, en choisissant sa position – **verticale pour l'attaque ou horizontale pour la défense.**

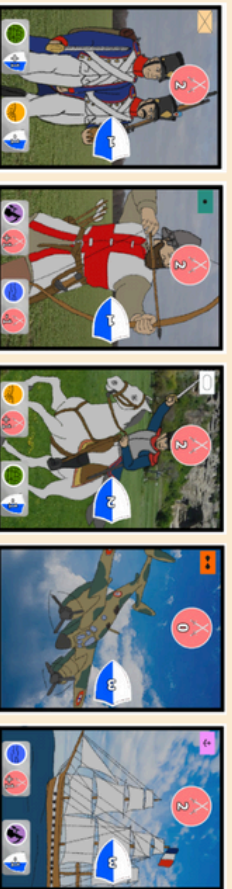
Une fois révélées, les unités s'affrontent selon la valeur correspondante, laissant place au bluff : **sacrifices audacieux, enchaînements d'unités, charges dévastatrices et cartes effets** peuvent à tout instant renverser l'avantage et bouleverser le cours de la guerre.

Le premier à épuiser toutes ses cartes est vaincu. Le dernier général encore debout remporte la victoire !

MATERIEL

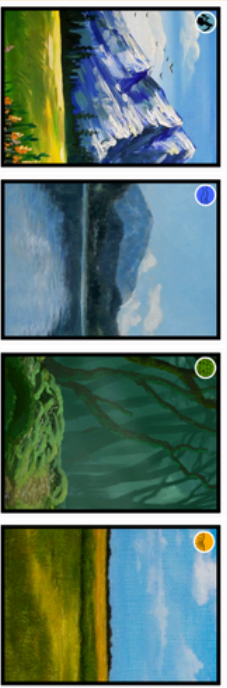
2 TYPES DE CARTES :

UNITES

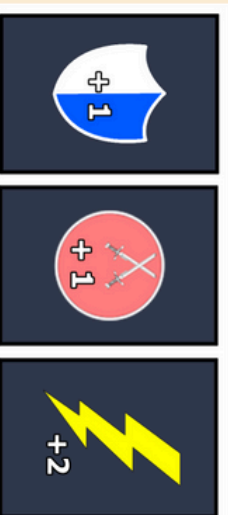


EFFETS

4X CARTES TERREME :



3X CARTES BONUS :



3X CARTES MAUUS :



JETONS :



MISE EN PLACE

PREPARATION DU CHAMP DE BATAILLE :

1. Chaque joueur a un deck de 20 cartes, avec 4 cartes par type d'unité (Infanterie, Cavalerie, Artillerie, Aviation, Navale).
2. Mêlez bien vos cartes avant de commencer.
3. Chaque joueur pioche 5 cartes de son deck pour constituer sa main de départ.
4. Chaque joueur commence avec 2 jetons de charge.
5. Les autres jetons (atk, def, charge) sont placés en réserve à portée de tous.
6. Posez 3 cartes "EFFETS" face visible, entre les deux joueurs. (Toujours avoir 3 cartes Effets face visible quand une est jouée, défaissez-la et piochez-en une nouvelle.)

VOICI CE A QUOI PEUT RESSEMBLER LE JEU EN DEBUT DE PARTIE



L'ordre de commencement est à la volonté des joueurs. Vous voilà prêts à entamer votre bataille

DEROULEMENT DE LA PARTIE

PLACEMENT DES CARTES:

Le joueur qui commence place une de ses cartes face verso au centre de la zone de jeu. La carte est placée en mode attaque(vertical) ou defense (horizontal).

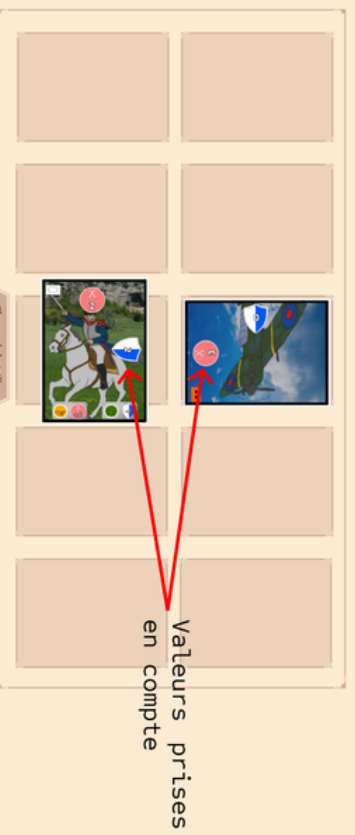
L'autre joueur dispose à son tour une carte face verso en mode attaque ou defense.



RESOLUTION DE LA BATAILLE:

Les joueurs retournent ensuite leur carte jouée et le vainqueur est celui ayant la carte avec la valeur la plus élevée.

A l'issue de la bataille, le perdant gagne un jeton de charge.



DEROULEMENT:

Au debut de chaque tour , chaque joueur pioche une (ou plusieurs) carte(s) pour avoir un total de 5 cartes en main.

DESCRIPTION ET PRECISIONS

SYMBOLES : CARTES

Stat d'attaque



Type d'unité →



← Stat de défense

← Effet terrain : Malus



: Infanterie



: Aerien



: Cavalerie



: Artillerie



: Naval

POSITION : MODE DE LA CARTE



MODE ATTAQUE



MODE DEFENSE

1. La carte peut être mise soit en **mode attaque (vertical)** ou en **défense (horizontal)**.
2. La valeur prise en compte pour le duel dépend du mode de la carte :
 - a. Si en mode attaque, symbole épée
 - b. Si en mode défense, symbole défense

JETONS DE CHARGE

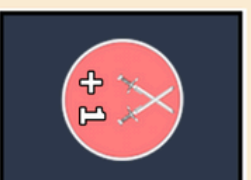
Ressources utilisables pour déclencher soit :

- a. Une charge = 2 jetons de charge
- b. Achat dans la boutique d'effets = 1 jeton de charge pour 1 effet. (possible d'acheter plusieurs effets mais coût +2 jetons de charges pour chaque effet additionnel)

EFFETS : DESCRIPTION

BONUS

Donne un bonus uniquement pour le joueur ayant activé l'effet.



Donne un bonus +1 d'attaque pour la carte actuelle.



Double les jetons de charge obtenus



Donne un bonus +1 de défense pour la carte actuelle.

MALUS

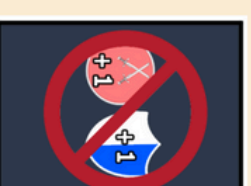
Donne un malus uniquement pour le joueur adverse.



Le gain de jetons de charges est interdit



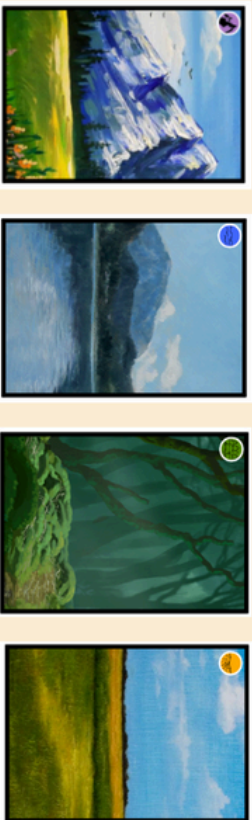
Les sacrifices sont interdits



Tous les bonus d'attaque ou de défense sont interdits

TERRAINS

Donne un bonus ou malus de statistique sur les cartes des deux joueurs.



Exemple :

Terrain Cours d'eau : +1 →



← Terrain Montagne : Donne un malus -1 de défense à l'unité

CAS PARTICULIERS : BATAILLE

EGALITE :

En cas de valeurs égales, les joueurs rejouent une carte. Le vainqueur de ce duel récupère ses cartes et les mets dans le bas de son deck et le perdant retire ses cartes du jeu.



DEFENSE VS DEFENSE :

Si les deux joueurs jouent une carte en mode défense, il s'agit d'une égalité mais celui qui a la valeur la plus élevée aura un bonus +1 d'attaque ou de défense sur sa prochaine carte jouée selon sa position. Les joueurs rejouent ensuite une carte.



Si il y a 3 égalités de défense d'affilée, la 4e carte jouée doit être positionnée obligatoirement en mode attaque. Dans le cas d'une nouvelle égalité (en mode attaque cette fois), le compteur de défense vs défense est réinitialisé.

MECANIQUES PARTICULIERES

CHARGE :

Pour l'utiliser, le joueur doit dire à voix haute "Chargez!". Quand la charge est déclarée, chaque joueur doit jouer 3 cartes en mode attaque et c'est le total de l'attaque des trois cartes qui définit l'issue de la bataille.



Chaque joueur possède une charge dès le début de la partie, qu'il peut utiliser lorsqu'il initie la manche. Pour en débloquer davantage, le joueur doit avoir 2 jetons de charge.

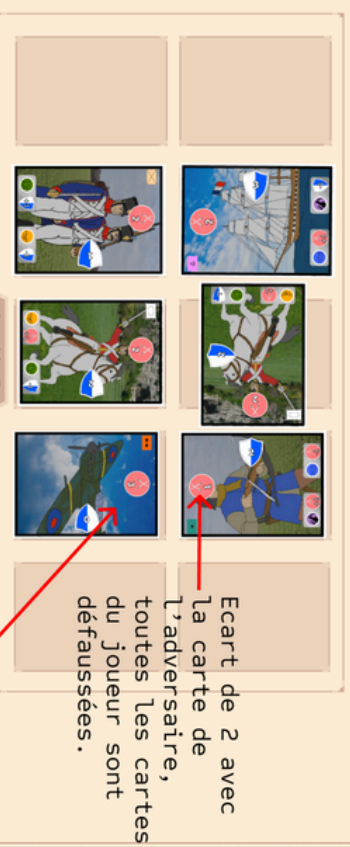
La charge peut être utilisée même si l'adversaire n'a plus assez de cartes pour suivre, il sera désavantagé.

En cas d'égalité sur une charge, chaque joueur ajoute une carte supplémentaire.

La carte effet Bonus +1 s'applique sur la somme des cartes et non pas sur chaque carte.

SACRIFICE :

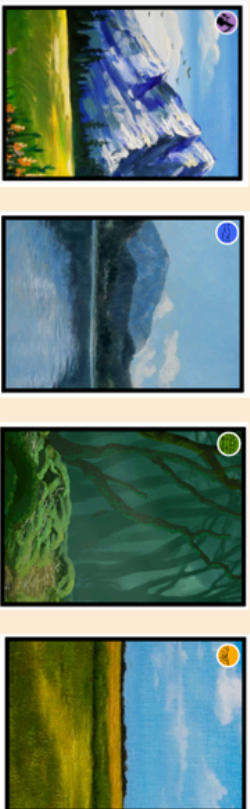
Si lors d'une bataille il y a un écart de 2 ou +, le perdant de la bataille gagne un jeton de charge et les deux cartes sont défaussées. Cela met fin à la bataille en cours. Si plusieurs cartes ont été jouées, le joueur ayant effectué le sacrifice perd toutes ses cartes jouées. Le joueur ayant subi le sacrifice, perd uniquement sa dernière carte jouée. Le restant des cartes jouées retourne dans le bas de son deck. Cette mécanique ne fonctionne pas lors d'une charge.



La carte subit le sacrifice, elle est également défaussée.

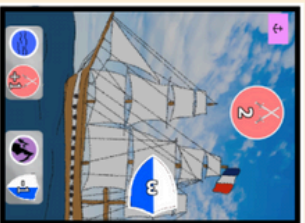
TERRAINS

Donne un bonus ou malus de statistique sur les cartes des deux joueurs.



Exemple :

Terrain Cours d'eau : +1 → Terrain Montagne : de
Donne un bonus à l'unité ← Donne un malus à l'unité



CAS PARTICULIERS : BATAILLE

EGALITE :

En cas de valeurs égales, les joueurs rejouent une carte. Le vainqueur de ce duel récupère ses cartes et les mets dans le bas de son deck et le perdant retire ses cartes du jeu.



DEFENSE VS DEFENSE :

Si les deux joueurs jouent une carte en mode défense, il s'agit d'une égalité mais celui qui a la valeur la plus élevée aura un bonus +1 d'attaque ou de défense sur sa prochaine carte jouée selon sa position. Les joueurs rejouent ensuite une carte.



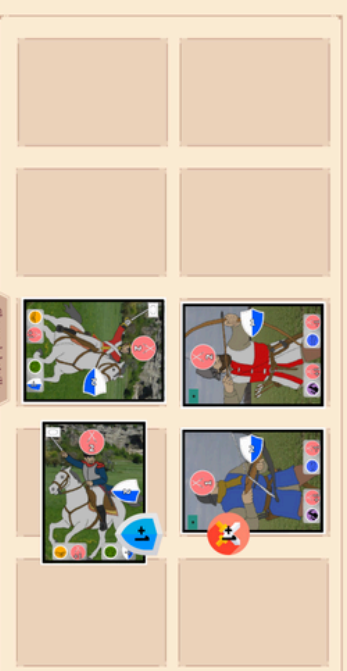
S'il y a 3 égalités de défense d'affilée, la 4e carte jouée doit être positionnée obligatoirement en mode attaque. Dans le cas d'une nouvelle égalité (en mode attaque cette fois), le compteur de défense vs défense est réinitialisé.

CARTES EFFETS

Chaque joueur peut, lors de son tour, dépenser un point de charge pour débloquer un effet au choix sur la bataille en cours parmi 3 cartes. Il peut cumuler les effets s'il a assez de points de charge. Une fois une carte effets utilisée, elle est remplacée sous le bas du tas de cartes effets et remplacée par une nouvelle du tas d'effets.

ENCHAINEMENT : TYPE D'UNITE

Chaque carte du même type (voir légende) ajoute un bonus +1 à la prochaine carte du même type jouée lors d'une bataille. Le bonus accordé dépendra de la position jouée par la carte suivante.



FIN DE PARTIE

La partie s'arrête lorsqu'un joueur n'a plus de cartes à jouer dans son deck.

CREDIT

Un jeu de

Christopher Banzet

John Li

Serge Lombardi

Arthur Perret

Wilson Khaflaire

Illustrations

Wilson Khaflaire

Elisabeth Butler, Scotland Forever!, 1881

CHARGEZ !!!



2 JOUEURS



+6 ANS



~15 MIN