

Labicot - Règles

But du jeu

Chaque mode peut se jouer en équipe ou chacun pour soi.

- Course à l'arrivée

Depuis une case de Départ, il faut rejoindre la dernière case d'Arrivée le plus vite possible.

En solo, une contrainte sur le nombre de haricots peut être définie en début de jeu. (ex: minimum deux haricots, minimum un haricot de chaque type, etc.)

En équipe, tous les joueurs d'une équipe doivent arriver sur la case d'arrivée.

- Chasse aux haricots

Le jeu s'arrête quand tous les haricots ont été récupérés. Il peut être décidé par les joueurs que la partie s'arrête si un joueur a récupéré la majorité des haricots. A la fin, le gagnant est celui (ou l'équipe) ayant le plus de haricots. (Les haricots peuvent être continués d'être utilisés pour leurs effets dans ce mode.)

Le jeu peut se jouer avec un très grand nombre de joueurs dans ce mode.

Pour cela, il faut partager chaque équipe en plusieurs groupes (1 ou plus) et de répartir les groupes de chaque équipe sur différents labyrinthes. A la fin on regroupe les haricots des différents membres avant de faire le total et désigner l'équipe gagnante.

Les cases d'Arrivée permettent de se téléporter sur une case de Départ d'un labyrinthe d'un autre groupe. Un membre de chaque équipe doit rester sur un labyrinthe tant qu'il reste un haricot à récupérer. Un labyrinthe sans haricot à récupérer ne peut être rejoint. Si les joueurs d'un groupe se retrouvaient seuls sur un labyrinthe à la suite d'une téléportation d'un autre joueur, ils doivent suivre ce dernier joueur sur le labyrinthe où il se dirige et ils subissent l'état *Immobilisé*.

Installation

- Construire le(s) labyrinthe(s) avec les tuiles de labyrinthe.
 - Les tuiles peuvent être juxtaposées ou partiellement superposées.
 - Toute case d'un labyrinthe doit être atteignable depuis tout autre case du même labyrinthe.
 - Si une flèche d'une case Flèche(s) pointe dans le vide ou un mur, elle est ignorée et considérée comme une case normale.
- Déterminer le labyrinthe de départ et celui d'arrivée.
- Chaque joueur commence la partie avec 1 dé à six faces (D6) et l'état *Normal*.
- Chaque joueur choisit un nombre fétiche en lançant le dé.
- Chaque joueur démarre le jeu avec 2 cartes (1 si plus de 4 joueurs) en main piochée au hasard.

Tour de jeu

Phase 1 - Lancer de dés:

- Lancer le(s) dé(s) -> valeur initiale du dé (des dés)
- Utiliser les haricots pour modifier la valeur du dé.
Résolution du nombre fétiche: A cette étape, si la valeur du dé (des dés) correspond au

nombre fétiche, piochez une carte.

- Appliquer les effets des cartes de tout joueur, si activées, et modifier la valeur du dé en suivant les instructions des cartes.
- Appliquer les effets des états du joueur sur la valeur du dé -> valeur finale du dé

Phase 2 - Déplacement:

- Soit:
 - Faire un déplacement classique dont la longueur correspond à la valeur finale du dé.
 - Jouer UNE carte déplacement et appliquer ses effets.
- Au cours du déplacement (de la case de départ à la dernière case du déplacement):
 - Appliquer les effets de passage des cartes de tout joueur, si activées.
 - Appliquer les effets de passage de la case, si activés.
- A la fin du déplacement:
 - Appliquer les effets d'arrêt des cartes de tout joueur, si activées.
 - Appliquer les effets d'arrêt de la case, si activés.

Phase 3 - Divers:

- Jouer des cartes autre que déplacement.

Chaque action doit être annoncée afin de permettre aux autres joueurs d'activer leurs cartes en réponse.

Déplacement

- Une case adjacente est dite atteignable s'il n'y a aucun obstacle (mur infranchissable ou autre) vous gênant pour s'y rendre.
- Un déplacement classique:
 - Vous vous déplacez de case atteignable en case atteignable, conformément aux indications des cartes influençant votre déplacement, des effets de passage des cases (ex: les flèches) et de votre état.
 - Votre prochaine case est toujours différente de la précédente.
 - Si la case précédente est la seule case atteignable, vous pouvez vous déplacer dessus.
- Un déplacement avec une carte:
 - Vous vous déplacez en suivant les instructions d'une carte *déplacement* (icône Botte), conformément aux indications des autres cartes influençant votre déplacement, des effets de passage des cases (ex: les flèches) et de votre état.
- Un déplacement (classique ou avec une carte) se fait case par case afin de permettre aux autres joueurs d'activer leurs cartes.

Haricots

- Vous pouvez modifier la valeur d'un lancer de dés avec vos haricots.
 - Les haricots jaunes transforme la valeur initiale d'UN dé en sa valeur opposée sur le dé. (ex: D6:4 -> 2. La valeur initiale du dé reste 4.) On les applique avant les autres haricots. (Opposés d'un D4: 1 <-> 4, 2 <-> 3)
 - Les haricots oranges ajoutent +1 à la valeur du dé.
 - Les haricots bleus ajoutent -1 à la valeur du dé.

Exemples:

D6:6 + 2 oranges -> 6 + 2 -> 8

D6:2 + 2 bleus -> 2 - 2 -> 0

D6:2 + 3 bleus -> 2 - 3 -> 0

D6:2 + 1 jaune + 1 orange -> D6:5 + 1 -> 5 + 1 -> 6

D8:1 + 1 orange + 1 jaune -> D8:1 + 1 jaune + 1 orange -> D8:8 + 1 -> 8 + 1 -> 9

D6:5 + D4:2 + 1 jaune -> D6:5 + 3 -> 5 + 3 -> 8

D6:5 + 1 jaune + D4:2 -> 2 + D4:2 -> 2 + 2 -> 4

D6:5 + 1 jaune + D4:2 + 1 jaune -> 2 + 3 -> 5

Etats

- Les états se cumulent. ex: On peut être Ralenti et Immobilisé par exemple.
- Si on doit subir un état temporaire que l'on a déjà, il est prolongé pour un tour de plus.

Liste des états:

- *Normal* (si aucun autre): Aucun effet.
- *Immobilisé*: On ne peut pas se déplacer ou agir pendant son tour. Par conséquent seule la phase 1 (lancer de dés) est réalisée. Les déplacements dus à quelque effet ne s'appliquent sur vous.
- *Ralenti*: La valeur du déplacement est divisée par deux. Si cela arrive en plein milieu d'un déplacement arrêtez-vous si vous avez déjà parcouru la moitié de votre parcours.

Effets des cases

- Départ / Rose des Vents verte
- Arrivé / Rose des Vents rouge
 - *Effet d'arrêt*:
En mode *Course à l'arrivée*: Le premier joueur gagne. La première équipe dont le dernier membre s'arrêtant sur cette case gagne.
- Haricots:
 - *Effet d'arrêt*:
Le joueur ramasse les haricots sur la case.
- Toile d'araignée:
 - *Effet d'arrêt*:
Le joueur est *Immobilisé* jusqu'à la fin de son prochain tour.
- Rejouer:
 - *Effet d'arrêt*:
Le joueur fait une nouvelle phase de lancer de dés puis un déplacement classique.
- Flèches bicolores bleue/orange:
 - *Effet de passage*:
Suivre la flèche bleue pour la prochaine case de votre déplacement si la valeur finale du dé est pair. Sinon suivre la flèche orange pour la prochaine case de votre déplacement.

- Flèches bicolores verte/rouge:
 - *Effet de passage:*
Suivre la flèche rouge pour la prochaine case de votre déplacement si la valeur finale du dé vaut 1, 2 ou 3. Suivre la flèche verte pour la prochaine case de votre déplacement si la valeur finale du dé vaut 4, 5, 6 ou plus.
- Flèches tricolores bleue/orange/verte:
 - *Effet de passage:*
Suivre la flèche bleue pour la prochaine case de votre déplacement, si la valeur finale du dé vaut 1 ou 2. Suivre la flèche orange pour la prochaine case de votre déplacement, si la valeur finale du dé vaut 3 ou 4. Suivre la flèche verte pour la prochaine case de votre déplacement, si la valeur finale du dé vaut 5, 6 ou plus.
- Flèche monocolore:
 - *Effet de passage:*
Suivre la flèche pour la prochaine case de votre déplacement.

Tout autre case est Normale.

Détails

- Le résultat des divisions est arrondi à l'inférieur.
- Plusieurs joueurs peuvent être arrêtés sur la même case.
- Vous pouvez changer votre nombre fétiche si votre dé (vos dés) ne peuvent permettre d'obtenir le chiffre choisi.
- Si des effets conduisent à un déplacement de longueur 0, vous appliquez les effets de passage et d'arrêt de la case sur laquelle vous êtes.
- Si une case ou une carte possède le même effet de passage et d'arrêt, il n'est appliqué qu'une fois comme effet de passage.
- La carte Colle ne peut être utilisée pour arrêter un saut en plein milieu.

Cartes

Les cartes sont à usage unique. Après résolution de ses effets, la carte jouée est défaussée. Lorsque la pioche est vide, la défausse est mélangée et retournée en une nouvelle pioche.

Cartes bonus:

- Charge (déplacement):
Si vous n'êtes pas *Ralenti*, avancez dans une direction jusqu'à la rencontre d'un mur ou que vous passez sur une case flèche(s).
- Saut (déplacement):
Si vous n'êtes pas *Ralenti*, vous sautez de 2 cases dans une direction si aucun obstacle ne gêne. Seuls les effets des cases de début et de fin de saut sont activés. Les haricots peuvent être utilisés pour étendre ou réduire la distance du saut (min 1, max 4 cases).
- Passe-Muraille (déplacement):
Si la valeur finale du dé vaut 1, vous faites un déplacement de longueur 1 au cours duquel

vous pouvez traverser les murs.

- Echange (déplacement):
Echangez votre place avec un joueur se trouvant à une distance de max 2 cases atteignables. Les effets d'arrêt, et seulement eux, des nouvelles cases de chaque joueur s'appliquent après l'échange. Les haricots peuvent être utilisés pour étendre la distance max d'échange.
- Bénédiction:
Lorsque vous prenez des cartes, prenez en une de plus. Lorsque vous prenez des haricots, prenez en un de plus. Lorsque vous rejouez (case), lancer un D4 en plus.

Cartes malus:

- Aimant (vol):
Choisissez et prenez une carte de la main d'un autre joueur, ou bien prenez lui un de ses haricots.
- Colle (piège):
Vous pouvez arrêter un autre joueur lorsqu'il se déplace (min 1 case de parcourue). OU BIEN, si le joueur s'arrête sur une Toile d'Araignée, il est *Immobilisé* un tour de plus.
- Gros câlin d'orc (piège):
Durant le déplacement d'un joueur ou à la fin de celui-ci, si vous vous trouvez à max 1 case atteignable d'autres joueurs, vous leur faites un gros câlin d'orc. Les joueurs subissent l'état *Ralenti* jusqu'à la fin de leur prochain tour.
- Gros câlin d'orc (piège):
Si vous vous trouvez à max 1 case atteignable d'autres joueurs, vous leur faites un gros câlin d'orc. Les joueurs subissent l'état *Ralenti* jusqu'à la fin de leur prochain tour. (Applicable aussi au milieu d'un déplacement d'un joueur.)