

PRINCIPE

Le Späye est un enchaînement de batailles de cartes appelées dāyes. La spécificité réside dans la présence de cartes spéciales appelées nikāyes, qui entraînent un exercice sportif.

Chaque participation permet aux joueurs d'augmenter leurs compteurs de dāye, de victoires et de répétitions dans un tableau. À la fin du mois, les titres de Grand Späyin, Mastäye et Tikäo sont décernés aux joueurs et sont récompensés par des bonus.

Un Späye se joue sur une seule journée et est unique : il ne peut pas être réinitialisé ou relancé. Le Späye se termine lorsque toutes les cartes sont tirées. Si un Späye n'est pas terminé à la fin de la journée, tous ses points sont annulés.

DEROULE

Le paquet de cartes est étalé faces cachées sur la table, et une personne défie quelqu'un pour un dāye. Si le dāye est accepté, les joueurs deviennent des späyins pour le mois, tirent chacun une carte et les révèlent simultanément. Le späyin ayant la carte la plus forte remporte le dāye, et les cartes jouées sont défaussées.

Si les trois nikāyes sont tirés, une carte de la table est aléatoirement remplacée par un nikāye de la défausse. La défausse n'est pas consultable, seuls les nikāyes défaussés sont mis de côté en vue de leur réinsertion.

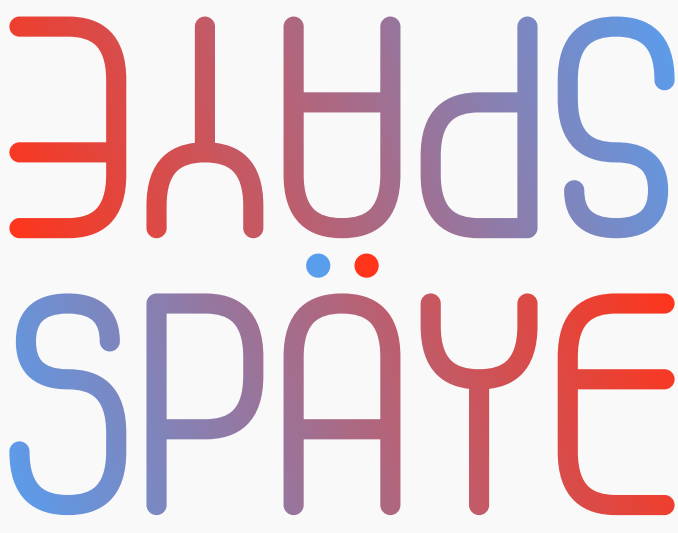
NIKÄYE

Lors d'un dāye impliquant un ou deux nikāyes, il n'y a pas de gagnant. Le ou les späyins nikāyés doivent effectuer un exercice sportif. Le nombre de répétitions à réaliser correspond à la valeur de la carte de l'adversaire.

DÄYE FINAL

Le dāye final se fait obligatoirement à trois, chacun prenant une carte. Il compte pour 3 points de participation. Le ou les nikāyés sont cette fois-ci considérés comme gagnants et récupèrent 3 points de victoire pour chaque nikāye en jeu. Le nombre de répétitions correspond à la somme des deux autres cartes.

Ex: A et B tirent un nikāye, C tire un 9. A et B doivent faire 20+9=29 répétitions et gagnent tous les deux 3+3=6 points de victoire et 29 points de nikāye.



Le Späye se joue au bureau, sur une seule journée, et des points sont cumulés tout au long du mois pour élire le Grand Späyin, le Mastäye et le Tikäo.

EXERCICE

Le type d'exercice est défini avant le début de la partie avec l'accord des späyins. Un nikāyé doit réaliser son exercice immédiatement et d'une traite.

Un comité peut se réunir afin de discuter des ajustements possibles pour s'adapter aux conditions physiques du nikāyé. Un exercice ajusté lors du dāye final annule les points de victoire en jeu.

EGALITE

Les späyins jouent jusqu'à avoir un gagnant, ou au moins un nikāyé, et cela compte comme une seule participation. Si l'égalité les amène à jouer le dāye final, les späyins ne peuvent pas s'échapper et doivent trouver un autre joueur.

TABLEAU

Dāye	Victoire	Répétition
+1 / dāye +3 / dāye final	+1 / victoire +3 / nikāye du dāye final pour les nikāyés	+1 / répétition réalisée
Grand Späyin	Mastäye	Tikäo

Pour chaque colonne, un élu est désigné à la fin du mois : celui avec le plus de points. Les élus obtiennent un bonus utilisable une seule fois au mois suivant. Les points récupérés correspondent aux points en jeu avant l'application du bonus, et seuls les élus en bénéficient.

Le Grand Späyin peut partager un exercice avec le späyin de son choix en répartissant équitablement les répétitions (hors dāye final). Le Mastäye peut jouer le rôle du tyran fainéant et donner son exercice à tous les späyins présents (hors dāye final). S'il est nikāyé pendant un dāye final, le Tikäo peut tenter un quitte ou double, et le dāye final est rejoué. S'il repioche le nikāye, il doit faire l'exercice deux fois (avec une pause entre les deux), sinon, il est exempté.

N

20

A

14

R

13

D

12

V

11

10

10,9,...

