



DUEL

sur la

Colline

2 joueurs

15 à 30 min

8 ans et +

Qui en deviendra la reine ou le roi ?

MATÉRIEL

- 8 dés (2 x 4) (4 faces couleur et 2 faces valeur de 1 à 8)
- 64 cartes (2 x (8 x 4 couleurs))
- 1 plateau de comptage de victoires et 7 jetons (recto joueur1 / verso joueur2)
- 1 drapeau totem

BUT DU JEU

Créer sa défense le plus rapidement pour dominer (ou pas) pendant le combat et devenir **REINE OU ROI DE LA COLLINE**.

PRÉPARATION

- 1] Placer le drapeau totem entre vous deux et garder à portée de main le plateau de victoires avec les 7 jetons.
- 2] Chaque joueur prend ses 4 dés et ses 32 cartes, les mélange et en pioche 10, les 22 autres forment une pioche personnelle.
- 3] Chaque joueur prend connaissance de ses 10 cartes et les conservent cachées de son adversaire.

TOUR DE JEU

Phase 1 : **À un top**, il va falloir lancer les dés et effectuer le plus rapidement **une combinaison de 4 couleurs identiques** (le nombre de lancers n'est pas limité). Le premier à en faire une **attrape le drapeau** et devient le « joueur défensif ». La couleur de la combinaison devient la « couleur forte » du combat.

Phase 2 : L'adversaire, le « joueur attaquant » va attaquer avec 4 cartes.

Phase 3 : La défense riposte avec 1 carte en face de chaque.

LE COMBAT (ATTAQUE/DÉFENSE)

Le joueur attaquant **doit jouer 4 cartes faces cachées** une à côté de l'autre mais juste avant cela, **il lance ses 4 dés (une seule fois) pour déterminer le type d'indices** qu'il va devoir indiquer à l'adversaire sur chaque carte jouée :

- Une face du dé avec une couleur = un indice sur la couleur
- Une face avec une valeur = un indice sur la valeur de la carte (Attention il n'existe qu'une valeur de 1 à 8 sur les dés).

Les 4 cartes choisies et leurs indices **déclenchent la riposte du joueur défensif**.

Celui-ci doit **jouer 1 carte face cachée en face de chacune des cartes adverses** (soit 4 cartes). Une fois les cartes posées, les deux équipes les révèlent.

On procède aux 4 révélations pour voir qui gagne chaque coup (un « coup » est l'affrontement entre la carte jouée et celle de l'adversaire en face en fonction des pouvoirs de chacune d'elles). Une fois chaque révélation faite (priorité aux pouvoirs des cartes 2 et 5), **on calcule la somme des valeurs des cartes restantes de la couleur forte uniquement, le joueur qui a la plus haute gagne un point de victoire.**

Si ex aequo, le drapeau détermine le gagnant du combat.

À chaque fin de tour, piocher 4 cartes pour refaire votre main (sauf au 7ème si il y en a un, il ne restera que 2 cartes à piocher).

Toutes les cartes jouées ne serviront plus dans la partie.

FIN DE PARTIE

Le premier joueur qui cumule **3 victoires d'affilée**
ou **4 au total** gagne.

POUVOIRS DES CARTES

- 1 La carte est indestructible.
- 2 Détruis la carte de l'adversaire si celle-ci est de la couleur forte.
- 3 Deviens la valeur (le chiffre uniquement) d'une de ses cartes à côté (gauche ou droite).
- 4 Pioche une carte si c'est la couleur forte, la valeur est ajoutée à la somme puis replacée sous la pioche.
- 5 Défausse cette ligne d'attaque (cette carte et celle de l'adversaire en face). Le pouvoir est annulé si c'est un 5 en face.
- 6 Deviens la couleur forte si la carte de l'adversaire est de la couleur forte.
- 7 +7 à la valeur d'une de ses cartes à côté (gauche ou droite).
- 8 Aucun pouvoir.

Les emplacements des cartes jouées sont conservés pour chaque joueur même si des cartes sont détruites.

► Attention donc aux « à côté (gauche ou droite) ».