



JOUEUR 2 - DÉFENSE						
	Soldat	Canon	Tank	Avion	Traité	
J O U E U R  1  -  A T T A Q U E	Soldat	Les soldats ne sont plus utilisables pour les prochains tours.	Le Canon change de camp pour le prochain tour. Il retournera ensuite chez son propriétaire.	Le Tank change de camp pour le prochain tour.	L'Avion gagne. Le joueur possédant l'Avion gagne 2 points.	Le Traité neutralise le Soldat. Le Soldat n'est pas utilisable par le joueur 1 pour le prochain tour.
	Canon	Le Canon change de camp pour le prochain tour.	Les canons ne sont plus utilisables pour les prochains tours.	Le Tank gagne. Le joueur possédant le Tank gagne 1 point.	Le Canon gagne. Le joueur possédant le Canon gagne 1 point.	Le Canon gagne. Le joueur possédant le Canon gagne 1 points.
	Tank	Le Tank change de camp pour le prochain tour. Il retournera ensuite chez son propriétaire.	Le Tank gagne. Le joueur possédant le Tank gagne 1 point.	Les Tanks ne sont plus utilisables pour les prochains tours.	L'Avion gagne. Le joueur possédant l'Avion gagne 2 points.	Le Tank gagne. Le joueur possédant le Tank gagne 2 points.
	Avion	L'Avion change de camp pour le prochain tour. Il retournera ensuite chez son propriétaire.	Le Canon gagne. Le joueur possédant le Canon gagne 1 point.	L'Avion gagne. Le joueur possédant l'Avion gagne 2 points.	Les Avions ne sont plus utilisables pour les prochains tours.	L'Avion gagne. Le joueur possédant l'Avion gagne 3 points.
	Traité	Le Traité neutralise le Soldat. Le Soldat n'est pas utilisable par le joueur 1 pour le prochain tour.	Le Canon gagne. Le joueur possédant le Canon gagne 1 points.	Le Tank gagne. Le joueur possédant le Tank gagne 2 points.	L'Avion gagne. Le joueur possédant l'Avion gagne 3 points.	Fin de la partie. Cela met fin au tour sans tenir compte des cartes suivantes durant ce tour.

### **Déroulement :**

Chaque joueur reçoit 5 cartes différentes : Soldat, Canon, Tank, Avion et Traité (Armistice).

À chaque tour de jeu, chaque joueur doit choisir 4 cartes, avec toutefois l'obligation de choisir le Traité

à chaque tour. Chacun peut donc choisir 3 cartes parmi les 4 restantes.

Avant le début de chaque tour, chaque joueur doit placer ses 4 cartes choisies face verso sur la table

dans l'ordre de son choix, face à celles de son adversaire, en prenant soin de mémoriser leur emplacement.

Une fois les cartes placées, les joueurs disposent, chacun à leur tour, de 2 questions auxquelles l'adversaire devra répondre par "oui" ou par "non". Il est interdit de demander directement ce qui se trouve sur une carte.

Une fois les questions finies, les joueurs ont le droit d'intervertir deux cartes chez leur adversaire.

Il est interdit de faire un mouvement identique à celui fait par l'adversaire.

Une fois ceci fait, la bataille commence et les joueurs doivent, une par une et dans l'ordre de leur choix, retourner les cartes et procéder au décompte des points et à l'application des règles énoncées ci-dessus.

Le jeu prend fin lorsqu'une bataille "Traité – Traité" a lieu, ce qui aboutit à la signature de l'Armistice.

On procède alors au décompte des points pour déterminer le vainqueur.

En cas d'égalité, une "mort subite" peut être organisée en demandant à chaque joueur de choisir une carte parmi Canon, Tank et Avion.

Le Tank gagne contre le Canon, le Avion gagne contre le Tank, et le Canon gagne contre l'Avion.

*Exemple de questions possibles :*

Est-ce que, dans tes 4 cartes, tu possèdes "X" ?

Est-ce que ton "X" est à côté du "Y" ?

Est-ce que ton "X" se trouve sur une extrémité ?

Est-ce que cette carte possède un canon ? (car cela peut être le Canon mais également le Tank)

Est-ce que cette carte est en majorité du métal ? (cela exclurait le Traité et le Soldat)

Est-ce que ton "X" est au centre ? (Cela laisse 2 possibilités)

*Question(s) interdite(s) :*

Est-ce que cette carte est ton "X" ?

Est-ce que ton "X" est à gauche/à droite ? (ce qui revient au même avec la question précédente)

Il vous appartient, en tant que maître de séance, de juger les questions qui peuvent être posées en prenant soin d'éviter que cela ne déséquilibre le jeu.

L'honnêteté est également importante, il est donc important de bien vérifier et préciser le sens de la question pour éviter que le jeu ne soit faussé.