

# LES ROIS DU RING



**Les Rois du Ring** est un jeu de duel facile et rapide pour s'amuser avec des figurines, sans se prendre la tête avec des règles compliquées.

## Matériel

- un jeu de 34 cartes (2 jokers),
- deux pions ou deux figurines de combattants (boxeurs, gladiateurs...)
- un plateau (ring, arène...) de 5 cases par 5 cases,
- un système pour noter l'évolution des 8 points d'endurance de chaque combattant (8 jetons, dé avec au moins 8 faces, tableau et compteur...).

## Objectif

Les combattants s'affrontent jusqu'au K.O de l'un d'entre eux, représenté par l'épuisement de tous ses points d'endurance.

## Pioche et défausse

On joue avec un jeu de 34 cartes jusqu'à épuisement de la pioche. Puis on reprend la pile de défausse, et on la mélange rapidement pour constituer une nouvelle pioche.

## Mise en place

- Les combattants débutent la partie sur une case, dans deux coins opposés du ring.
- Chaque joueur tire une carte du paquet : la plus forte désigne le premier joueur. Remettre au hasard les cartes dans la pioche.
- On distribue 5 cartes à chaque joueur.

## Séquence de jeu

- Un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 cartes en main.
- Les joueurs jouent en alternance, chacun à leur tour, ou en réaction à certaines actions pendant le tour de l'adversaire.
- À son tour, un joueur peut jouer et/ou défausser une ou plusieurs de ses cartes (même toutes), ou aucune.
- À la fin de son tour de jeu, il peut piocher jusqu'à 2 cartes, maximum.

Une carte jouée symbolise une action du combattant : se déplacer, porter un coup, esquiver, bloquer...

## Symbolique des couleurs :

Cartes **noires** (bitume) = déplacements  
Cartes **rouges** (sang) = attaques/parades

## Symbolique des directions :

**Carreaux** et **Trèfles** : symboles "en croix", action en ligne "droite" ("horizontale" et "verticale")  
**Cœurs** et **Piques** : action en diagonale

En résumé :

**Piques** : déplacement en diagonale  
**Trèfles** : déplacement horizontal ou vertical  
**Carreaux** : attaque/parade horizontale ou verticale  
**Cœurs** : attaque/parade en diagonale

## ACTIONS

À son tour, un joueur peut jouer autant d'actions qu'il veut, tant qu'il a des cartes pour le faire.

## Effets des attaques :

Le joueur actif décide si l'attaque est :  
- un **coup** : elle retire un point d'endurance à un adversaire  
- une **poussée** : elle fait reculer l'adversaire dans le sens de la poussée (s'il a la place de reculer bien sûr)

## RÉACTIONS

Pendant le tour de l'adversaire, un joueur peut jouer des cartes en réaction aux attaques lancées contre son combattant (mais comme ce n'est pas son tour, il ne pourra pas piocher de carte à la fin du tour).

## Parades

Lorsqu'un combattant subit une attaque, le joueur qui le contrôle peut parer (annuler ses effets) en jouant une carte de même symbole ET de valeur supérieure.

## Esquives

On peut esquiver une attaque (carte **rouge**) en effectuant un déplacement (carte **noire**) aux conditions suivantes :

- 1- l'esquive nécessite une carte de plus forte valeur que celle du coup porté.
- 2- un coup "droit" (**Carreau**) est esquivé par un déplacement diagonal (**Piqué**).
- 3- un coup "diagonal" (**Cœur**) est esquivé par un déplacement "droit" (**Trèfle**).

## Règles spéciales

**La place du champion** : la case centrale est la place du champion, la figurine qui est dessus lorsqu'elle frappe retire deux points d'endurance à l'adversaire.

**Coup bas** : un joueur lors de son tour, et si son combattant est au contact du combattant adversaire, peut défausser trois cartes pour obliger son adversaire à en défausser deux de son choix.

**Doigt dans l'œil** : la carte **Joker** jouée à son tour, contre un personnage situé dans une case adjacente, permet de piocher une carte dans le jeu de l'adversaire.

**Tomates** : un joueur qui ne fait aucune action de jeu (c'est à dire ni ne pioche, ni ne joue ou ne jette de carte), mécontente le public, qui le lui fait savoir en lui balançant des tomates. Le joueur perd alors un point d'endurance.

## Fin de la partie

Dès que l'un des combattants n'a plus de point d'endurance, le jeu s'arrête et l'adversaire est déclaré vainqueur par K.O.

## Notes de version

La version originale des Rois du Ring a été créée par Chien Sauvage. Elle mettait en scène des boxeurs. Elle a été publiée, sur son blog, le 27 avril 2008. Voir : <http://bobouest.canalblog.com/archives/2008/04/27/8973619.html>

La version aDT-1.3 (23/04/2011) est une réécriture par l'archiviste Dragontigre de la règle originale, avec quelques modifications et règles. En toute modestie et dans le seul but de proposer de nouvelles façons de s'amuser avec l'excellent système mis au point par Chien Sauvage.

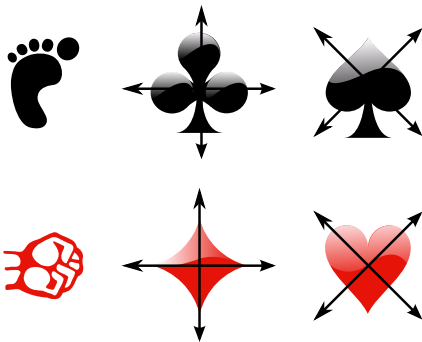
Détails des modifications de la version aDT-1.3 :

- réorganisation ;
- ajout des règles des Réactions ;
- réécriture de certaines sections ;
- recentrage sur le cœur du jeu par la suppression des variantes ;
- introduction des graphismes.

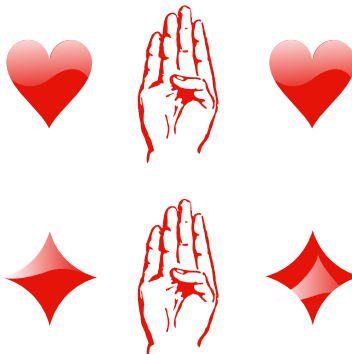
La mise en page permet de plier cette feuille en trois pour l'afficher que les mémos graphiques et le tableau des points d'endurance.

**Licence Creative Commons** : attribution - pas d'utilisation commerciale - partage à l'identique (BY NC SA)  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>

## ACTIONS



## PARADES



## ESQUIVES

