

Après la course

Une fois la course achevée, divisez le pôt en six parties égales. Le gagnant prends trois parts, le second deux et le troisième une. Si le compte n'est pas juste, les restes sont distribués le plus équitablement possible, avec une priorité aux gains du premier.

Vous conservez toutes vos cartes, améliorations et pilotes d'une course à l'autre.

Battez alors la défausse dans le talon. Le vainqueur devient le nouveau donneur et vous pouvez recommencer les enchères.

Notes

Essayez de mémoriser les cartes vendues aux enchères. Vous pouvez également vous servir de vos cartes comme menace sans jamais avoir à les utiliser.

Vous pouvez également payer les autres joueurs pour jouer des cartes. Si vous pensez pouvoir acheter la victoire, n'hésitez pas à dépenser.

Les séries de courses

Les chiffres représentent le nombre de tour de chaque course de la série.

Course Basique : 1, 2, 4.

Série Jupiter : 1, 2, 4, 6

Julius : 2, 3, 4, 5

Augustus : 2, 2, 2, 6

Série Mercure : 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4

Hercule : 1, 2, 3, 4, 5, 6

Série Saturne : 2, 2, 4, 2, 2, 6

Rose Derby : 4, 3, 2, 1, 6

Iris Derby : 3, 2, 1, 4, 6

Série Caligula : X, X, X, X, X, X : *Chaque course dure 1 à 6 tours, déterminé au dé avant chaque enchère. Le perdant d'une course perd toutes ses cartes.*

A ide de Jeu

Au début du jeu

Chaque joueur reçoit deux cartes et 100 Ducats, un char et un marqueur de tours.

Avant chaque course

On rebat la défausse dans le talon.

Chaque joueur reçoit une 1/2 carte gratuite par tour de course.

Chaque joueur reçoit une carte par tour de course à mettre aux enchères.

Enchères

En commençant par le donneur, les joueurs mettent une carte au enchères l'un après l'autre.

Le vendeur peut acheter au prix de VR.

Sinon enchère à fond perdu : 1 Ducat pour le premier tour, deux pour le deuxième, etc.

Le **dernier enchérisseur** gagne la carte.

Une fois les enchères terminées, on peut s'échanger et se vendre des cartes.

Course

En commençant à gauche du donneur, les chars sont placés derrière la ligne avec une vitesse de 1 pour la première ligne et de 2 pour la seconde.

Chaque joueur paie les coûts de maintenance des ses améliorations et pilote ou les défausse.

Le char en tête se déplace en premier et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait bougé.

Dé de mouvement + vitesse = Déplacement maximum du char.

Après le déplacement, la vitesse devient égale au jet de dé de mouvement.

Lorsqu'un char passe la ligne, déplacez son marqueur.

Une fois la course terminée

Le pot est reparti comme suit : Premier = 3/6 ; Second = 2/6 ; Troisième = 1/6.

Le vainqueur devient le nouveau donneur.

BEN HURT

Un jeu de James Ernest @ Cheapass Games- Traduction SEb

Bienvenue à Rome, une petite ville en pleine expansion où tout le monde peut trouver de quoi s'occuper. Vous êtes une aristocrate au sang chaud avec juste assez de consanguinité pour vous rendre un peu défensif. Et vous avez 100 Ducats en train de vous bruler les doigts.

Vous avez décidé que jouer de l'argent était votre truc. Jouer est amusant. Jouer est facile. Et c'est aussi honteusement peu régulé.

Mais ce n'est pas assez de seulement jouer sur les courses de char. Vous voulez un peu d'action. Vous avez donc acheté votre char, l'avez équipé avec les armes les plus mesquines et mis à ses reines le pilote le plus dépourvu de scrupules à l'Ouest des Steppes. Vous êtes persuadé que plus vous investissez, plus vous gagnerez. Ce qui est, dans une certaine mesure, vrai. Même si la grande partie de ce que vous gagnerez vous appartient au départ.

Mais vous n'avez pas à tout dépenser dès la première course. Cela paie parfois de se retenir, garder votre argent, et essayer de gagner la course suivante. Après tout, il y a une course chaque soir.

Et vos Ducats sont de plus en plus brûlants.

minutes par tour une fois que tout le monde connaît les règles. Pour de longues séries, il peut être mieux de jouer en deux sessions.

Chaque course se fait en deux parties. Tout d'abord, les **Enchères** permettent aux joueurs d'acheter des cartes pour améliorer leur main, tout en augmentant la taille du pot pour la course. Ensuite a lieu la **Course**, où les joueurs font courir leur chariot et utilisent leurs cartes pour tenter de prendre l'avantage.

Les courses durent de 1 à 6 tours, ainsi qu'il a été décidé au début du jeu. Une course d'un tour de piste peut durer à peine deux tours de jeu, préparez-vous donc à démarrer très vite.

Avant la première course uniquement

S'il s'agit de la première course de la série, chaque joueur commence avec exactement 100 Ducats. Jouez au dé la place de premier donneur. Le donneur bat les cartes et en donne deux à chaque joueur.

Mettez le paquet de cartes de côté avec une place pour la défausse. Après chaque course, battez la défausse dans le paquet. Si le paquet est épuisé pendant une course, il n'est pas rebattu avant la fin de la course, les joueurs ne peuvent simplement plus piocher durant cette course.

Matériel de jeu

Un plateau de jeu, 80 cartes, 1 dé de couleur différente pour chaque joueur et un marqueur de tour assorti, 100 Ducats pour chaque joueur, un dé de mouvement et ce livret de règles.

Les grandes lignes

Ben Hurt est une série de course de chars. L'objectif est d'avoir le plus de Ducats la fin du jeu, ce qui eut ou non signifier gagner la dernière course. Avant de commencer à jouer, tous les participants doivent être d'accord sur le nombre et la longueur des courses. Plusieurs séries de courses sont proposées à la fin des règles. Sentez-vous libre de doubler ces séries cependant.

Vous pouvez compter environ 10

Avant chaque course

Chaque joueur doit payer deux Ducats (2D) pour chaque tour de course pour pouvoir y participer. Cet argent va au pot (qui peut être le centre du circuit ou un bol). Par exemple, pour une course deux tours, chacun doit payer 4 Ducats au pot de frais de participation.

Cartes gratuites : Chaque joueur reçoit 1/2 carte pour chaque tour de la course à venir, arrondi au dessus. Ces cartes vont directement s'ajouter à la main du joueur. Par exemple, pour une course de 3 ou 4 tours, chaque joueur reçoit deux cartes gratuites.

Cartes d'enchère : Ensuite, le donneur donne à chaque joueur une carte par tour de course. Ces cartes sont posées face cachée devant lui et ne rejoignent pas sa main. Elles ne sont révélées que pendant les enchères.



Les Enchères

Pendant les enchères, les joueurs vont essayer d'acquérir des cartes pour améliorer leur main, et ce au moindre coût.

En commençant par le donneur, les joueurs vont mettre aux enchères une carte chacun à leur tour. Le joueur mettant la carte aux enchères est nommé "Vendeur".

En premier lieu, le vendeur révèle la carte à tous les autres joueurs. Il peut alors décider de l'acquérir immédiatement pour son prix de Vente Rapide (VR). L'argent payé est alors mis au pot. Sinon, la carte est mise aux enchères.

En commençant par le Vendeur et en continuant à sa gauche, les joueurs peuvent enchérir ou passer pour cette carte. Pour miser lors du premier tour, un joueur doit payer un Ducat au pot. Si il se retire de cette enchère, ce retrait est définitif jusqu'à la vente de la carte.

Après chaque tour de mise, le montant de la mise augmente de 1. En d'autres termes, pour rester dans le second tour, il faut payer 2 Ducats, 3 pour le troisième tour, et ainsi de suite. Le dernier joueur à enchérir gagne cette carte.

Ce type d'enchères est particulièrement vicieux puisque seul le dernier joueur gagne la carte mais que tous les autres participants ont payé leurs mises au pot. Vous êtes prévenus.

Une fois la première carte vendue, le joueur à la gauche du donneur met une des siennes aux enchères. On procède ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes d'enchères soient vendues.

Si une carte fait le tour de la table sans que personne ne mise (peu probable mais possible), cette carte est défaussée directement.

Une fois les enchères finies, les joueurs peuvent échanger et se vendre leurs cartes.

Ensuite, que la course commence.

La course

Votre dé représente votre char. Placez les chariots derrière la ligne de départ, dans l'ordre des lettres, en commençant à la gauche du donneur et en faisant le tour de la table.

Les joueurs placent leur marqueur de tour sur la case I, signifiant qu'ils sont au premier tour.

Le chiffre visible au sommet du dé représente sa Vitesse. La Vitesse est une conséquence de votre précédent mouvement. Pour un départ équilibré, les chars en première ligne commencent avec une vitesse de 1, les chars en deuxième ligne de 2.

Si vous voulez courir avec plus de 8 chars, démarrez les chars en troisième ligne avec une vitesse de 3, et ainsi de suite.



Déplacer les chars

A chaque tour, le joueur dont le char est en tête se déplace en premier, puis celui dont le char est en second et ainsi de suite. Une fois que tout le monde a joué, le tour de jeu est fini.

Si deux chars sont côte à côte, est considéré premier celui dont la case à la bord le plus avancé. En cas d'égalité, le char le plus proche du centre de la piste est considéré premier. A titre d'exemple, jetez un oeil sur les lettres de la ligne d'arrivée, ils correspondent à l'ordre de départ des chars.

Pour déplacer un char, jetez le dé de mouvement. Ajoutez le résultat à la vitesse de votre char et déplacez le chariot de ce nombre de cases. Vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions, sauf directement en arrière, et vers n'importe quelle case partageant au moins un bout de bord avec votre case actuelle.

Vous ne pouvez traverser un autre char ni vous arrêter sur la même case que lui.

Vous n'êtes jamais obligé de vous déplacer de tout votre mouvement.

Après vous être déplacé, votre Vitesse prend la valeur de votre jet de dé (modifié le cas échéant). Tournez votre dé pour mettre la vitesse à jour.

Même si des cartes ont affecté votre jet de dé, votre vitesse ne peut jamais dépasser 6 ou descendre en dessous de 1.

Chaque fois qu'un char passe la ligne, déplacez son marqueur dans la case suivante. Pour une course d'un tour, les marqueurs sont inutiles. Pour les courses plus longues, rappelez-vous que c'est le premier joueur à *finir* le tour qui gagne la course. Par exemple, pour une course de trois tours, c'est le premier joueur à passer son marqueur de III à IV.

Les joueurs qui ont fini la course sont retirés de la piste et ne peuvent plus participer ou jouer de cartes. Continuez à courir jusqu'à avoir un premier, un deuxième et un troisième. Les autres places n'ont pas d'importance sauf lors de cas spéciaux comme les Séries Caligula où le dernier subit une pénalité (voir en fin de livret de règles).



Jouer les cartes

Clairement, sans moyen d'influer sur les résultats, la victoire serait presque uniquement une question de hasard. En fait, c'est en grande partie une question de hasard de toutes façons. Mais vous pourrez au moins vous persuader du contraire.

Il y a 80 cartes dans Ben Hurt. Toutes indiquent exactement quand et comment les utiliser. Vous devrez cependant connaître certains termes.

Evènements : les évènements ont en général un effet ponctuel et sont défaussés.

Cartes mouvement : Ces cartes affectent le mouvement des joueurs. Elles modifient la valeur du jet de dé, comme si le nouveau chiffre était celui indiqué par le dé. Ces cartes prennent effet strictement dans l'ordre dans lequel elles sont jouées. De la même manière que les évènements, les cartes mouvement sont à usage unique.

Améliorations : Ces cartes sont jouées pendant les enchères (et donc avant la course). Elles restent alors en jeu et améliorent les performances de votre chariot.

Pilote : Les pilotes fonctionnent comme des améliorations mais vous ne pouvez en avoir qu'un par char. Si vous en jouez un deuxième, défaussez le premier. (Un char sans pilote est considéré comme ayant un pilote standard par défaut).

La **Vente Rapide** (VR) est le prix à payer pour qu'une carte n'aille pas aux enchères -voir la partie Enchères.

Le coût de **Maintenance** est le prix à payer au début de chaque course pour conserver un pilote ou une amélioration. Le coût est souvent fonction de la longueur de la course. Si vous ne payez pas le coût de maintenance, vous devez défausser la carte.

"Vous doublez un autre char" signifie que l'autre char est sur une case adjacente à la votre, mais pas directement devant ou derrière vous, *alors que vous vous déplacez*. Le char en train de doubler doit être devant, ou au moins au même niveau que celui qu'il double.

"Choisir de faire (X)"/"**Votre prochain jet est un (X)**" signifie que le joueur jette un dé imaginaire couvert de X. Cela compte quand même comme jeter un dé de mouvement et peut être affecté par les cartes appropriées.

s.