

Le Petit Bataillon

Robots

1



un jeu illustré & édité par

EVOLUGAME

Conception : La Stratégie Créative

Découvrez tous nos jeux sur

www.evolugame.com

CONTENU DU JEU

50 cartes de jeu de 0 à 10.

Le but du jeu est de remporter le plus de cartes à la fin de la partie.

DÉROULÉ D'UNE PARTIE

Mélangez les cartes et distribuez 25 cartes face cachée à chaque joueur.

Les joueurs retournent simultanément la carte du dessus de leur paquet et la place au centre de la table.

La carte ayant la plus grande valeur l'emporte. Le joueur ramasse les 2 cartes et les met de côté. En cas d'égalité, place à la Bataille, chaque joueur place une carte face cachée sur la 1^{ère} carte puis une autre carte face visible, celui avec la plus haute valeur remporte toutes les cartes de la Bataille.

Le jeu se termine une fois que les joueurs ont joué toutes leurs cartes. Le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie.

Variantes de jeu du Petit Bataillon

1/ La Bataille additionnelle :

Le déroulé du jeu reste le même mais pour remporter un pli il faut remplir les conditions suivantes :

Si la somme des 2 cartes < 10

alors la carte la plus petite l'emporte

Si la somme des 2 cartes > 10

alors la carte la plus haute l'emporte

Si la somme est égale à 10 ou si les cartes ont la même valeur alors la Bataille commence.

Fin de la partie, une fois que toutes les cartes du tas sont jouées.

Celui avec le plus de cartes gagne.

2/ La Bataille multiplicative :

Le déroulé du jeu reste le même mais pour remporter un pli il faut remplir les conditions suivantes :

Si la multiplication des 2 cartes < 50

alors la carte la plus petite l'emporte

Si la multiplication des 2 cartes > 50

alors la carte la plus haute l'emporte

Si la multiplication est égale à 50 ou si les cartes ont la même valeur alors la

Bataille commence.

Fin de la partie, une fois que toutes les cartes du tas sont jouées.

Celui avec le plus de cartes gagne.

3/ La Bataille Jackpot :

Chaque joueur reçoit 3 cartes qu'il peut regarder. Le reste des cartes forment la pioche. La 1^{ère} carte de la pioche est retournée face visible au centre de la table.

Chaque joueur va jouer une carte pour être le plus proche de la valeur demandée au centre de la table.

Le joueur le plus proche (valeur inférieure ou supérieure) remporte les cartes en jeu. Si l'écart est le même pour les 2 joueurs le pli est mis de côté et c'est le prochain joueur qui remporte un pli qui les remportera.

A chaque tour, chaque joueur repioche une carte pour toujours en avoir 3 en main et on retourne la carte du dessus de la pioche.

Le jeu se termine dès que la pioche est vide. Le joueur avec le plus de cartes gagne.