



CARD O' TRESOR

UN JEU D'AVENTURE COOPERATIF QUI L'EST BIEN A JOUER.

GALLEAN Benjamin
CHAMOULAUD Romain
DEAU Guillaume
DAFFIX Jérémy

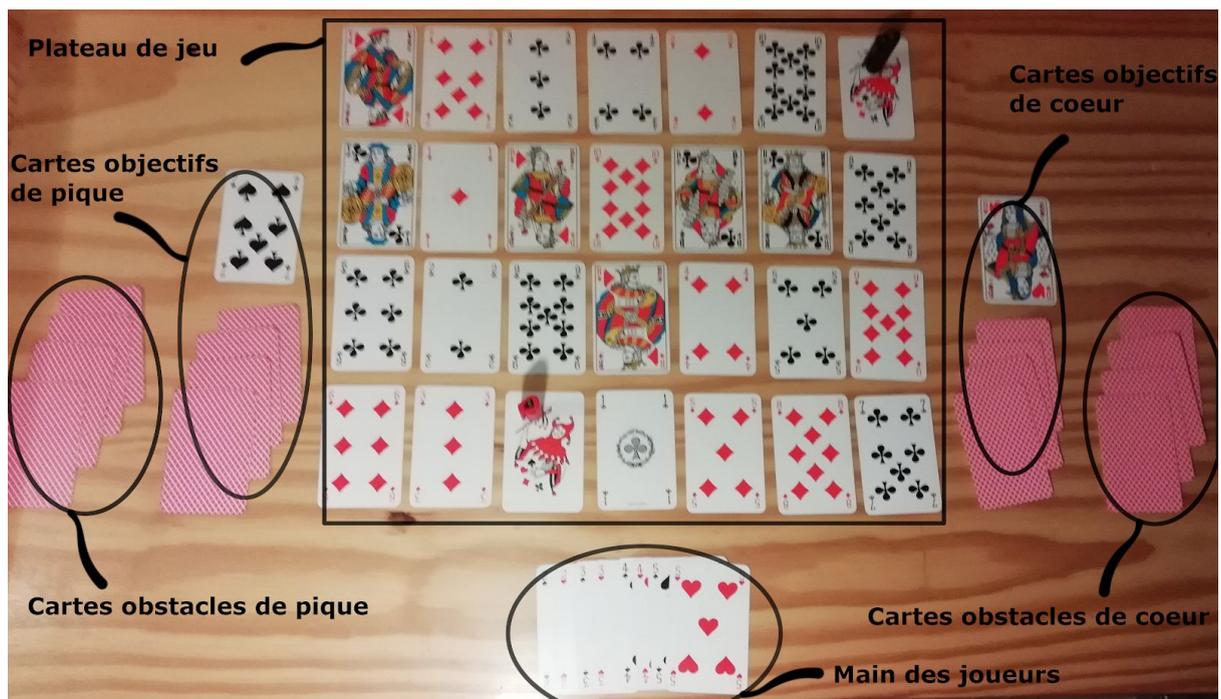
Matériel nécessaire :



- Un jeu de 54 cartes ♠♥♣♦
- Un dé à 6 faces 🎲
- Deux pions ♟️ ♟️

Préparation de la partie :

1. Distribuer les cartes de coeur et de pique de valeurs 2, 3, 4 et 5 et les donner aux joueurs. Elles formeront les cartes d'action.
2. Mélanger les cartes de carreau et de trèfle de valeur 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As avec les Jokers. Elles serviront de cases pour le plateau de jeu.
3. Mélanger les cartes de coeur de valeur 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As entre elles. Les donner à l'un des joueurs. Le joueur tire 5 cartes parmi ce paquet sans les regarder. Elles seront ses cartes objectifs. Les 4 cartes restantes restent face verso. Elles seront ses cartes obstacles.
4. Reproduire l'étape 3 pour les cartes de piques de même valeur en les donnant au second joueur.
5. Disposer au hasard les cases du plateau de jeu face recto pour former une grille de taille 7 * 4.
6. Les joueurs placent leurs pions respectifs sur l'un des Jokers. Ils se mettent d'accord entre eux pour faire ce choix.
7. Une fois les pions placés, les joueurs révèlent leur première carte objectif, qui devient alors leur objectif courant.



Déroulement de la partie :

1. La partie se décompose en tours durant lesquels chaque joueur sera obligé d'utiliser une carte d'action se trouvant dans leur main. Si la main des joueurs ne contient qu'une seule carte, les joueurs ne peuvent effectuer qu'une action.
2. Une carte d'action peut être utilisée au choix pour intervertir la position de deux cases (les cases sur lesquelles se trouvent les pions des joueurs durant ce tour ne peuvent pas être interverties avec une autre case) ou pour se déplacer (le joueur se déplace alors d'un nombre de cases qui dépend de la valeur de la carte ; il peut se déplacer sur les cases nord, sud, est et ouest, mais pas en diagonale).
3. Un joueur ne peut pas se déplacer sur une case sur laquelle il s'est déjà déplacé lors de ce tour. Notamment, il ne peut pas faire "demi-tour".
4. Un joueur ne peut se déplacer que sur les cases correspondant à la couleur de ses objectifs. Les deux joueurs peuvent se déplacer sur les Jokers.
5. Lorsqu'une carte d'action est utilisée, elle est envoyée à la défausse.
6. La case correspondant à la carte objectif courant de coeur est la case rouge (donc, de carreau) de même valeur que la carte représentant l'objectif actuel.
7. La case correspondant à la carte objectif courant de pique est la case noire (donc, de trèfle) de même valeur que la carte représentant l'objectif actuel.
8. Lorsque les deux joueurs ont utilisé leurs cartes d'action pour ce tour, si le pion d'un joueur se trouve sur la case correspondant à son objectif courant, cet objectif est validé. On retourne alors la carte objectif suivante.
9. Lorsque les deux joueurs ont utilisé leurs cartes d'action pour ce tour, si le pion d'un des joueurs se trouve sur un Joker, les joueurs mélangent la défausse et piochent deux cartes de celle-ci qui retournent alors dans leur main. Si les deux joueurs se trouvent sur un Joker, ils piochent 4 cartes dans la défausse au lieu de 2.
10. A la fin du tour, l'un des joueurs lance le dé à 6 faces. Suivant le résultat du dé, différents évènements se produisent :
 - Si le résultat est 1 ou 2, les joueurs mélangent la défausse et piochent une carte au hasard qui retournera dans leur main.
 - Si le résultat est 3, les joueurs ont le choix de déplacer leur pion sur une case adjacente. Il est possible de se déplacer en diagonale, sur les cases au nord-est, nord-ouest, sud-est et sud-ouest.
 - Si le résultat est 4, les deux joueurs révèlent une carte de leur pile d'obstacle. Les cases correspondantes sur le plateau de jeu sont alors retournées face verso. Il est impossible de se déplacer sur ces cases ou de les intervertir avec une autre.
 - Si le résultat est 5, l'objectif courant des joueurs est modifié. Ils placent alors la carte de leur objectif courant en-dessous de leur pile et tirent la carte objectif suivante.
 - Si le résultat est 6, les joueurs doivent défausser 2 cartes d'action de leur main.
11. La case correspondant à un obstacle de coeur est la case rouge (de carreau) de même valeur que la carte d'obstacle.
12. La case correspondant à un obstacle de pique est la case noire (de trèfle) de même valeur que la carte d'obstacle.

13. La partie est remportée lorsque les deux joueurs ont récupéré leurs 5 objectifs respectifs.
14. Si les 4 cartes obstacles ont été retournées, la partie est perdue.
15. Si la main des joueurs est vide alors qu'ils n'ont pas récupéré les 10 objectifs, la partie est perdue.