

Le sport est mortel (Sport is Mord) – Règles

Un jeu stratégique de dés et de cartes de Henning Poehl
pour 3 à 6 joueurs sportifs (ou pas)

I. De quoi s'agit t-il ?

Le but du jeu est de devenir aussi entraîné que possible en faisant autant de sport que possible. Bien que faire du sport, comme le titre du jeu le précise, puisse être extrêmement dangereux, ce jeu n'exige aucune activité sportive de la part des joueurs qui pratiquent ce jeu.

II. Composants

110 cartes.

Il y a différentes cartes et différents ensembles de cartes.

1 carte "Entraîneur-1A (1A-Coach) "

1 carte "Le plus grand entraîneur disponible ! (Der Beste Trainer, den ich kriegen konnte !)"

1 carte "Dopage (Doping)"

1 carte générale "Dés dedans/dehors (Würfel innen/ außen)", innen = dedans, außen = dehors

1 carte "Dopage (Doping)"

2 x 5 cartes générales "Explication du jeu" et "Résumé" (uniquement en allemand)

96 cartes de sport : 8 ensembles de 8 sports différents, comportant chacun 12 cartes (dans chaque cas 9 cartes entraînement et trois cartes accidents différentes) et possédant chacune un verso correspondant au sport.

60 dés : 6 x 10 dés de six différentes couleurs.

12 jetons en plastique : 12 x "pilules de dopage".

III. Mise en place

Chaque ensemble de cartes d'un sport est mélangé indépendamment. Ces différents ensembles de cartes sont placés face cachée sur la table en cercle.

La carte "Dopage" est placée au centre du cercle.

La carte "Dés dedans/dehors" est posée coté dehors visible près du cercle afin que chaque joueur puisse la voir.

Chaque joueur reçoit :

- Un ensemble de 10 dés d'une couleur au choix du joueur.
- Chaque joueur reçoit en outre 2 cartes "Explication du jeu" et "Résumé" (à six joueurs un joueur reçoit ce livret de règles au lieu de ces cartes).
- Une pilule de dopage.

Les pilules de dopage restantes sont mises sur la carte "Dopage".

Les cartes "Entraîneur-1A" et "Le plus grand entraîneur disponible !" sont disponibles pour la partie.

IV. Déroulement de la partie

La partie est jouée en plusieurs tours.

Chaque tour est subdivisé en neuf phases séquentielles. Chaque phase est accomplie dans chaque cas par tous les joueurs avant de passer à la phase suivante.

1. Distribution des entraîneurs
2. Les lancers d'entraînement
3. Effet des entraîneurs et du dopage
4. Réorganisation des unités entraînées
5. Récupération des dés
6. Soins des blessures
7. Réduction de l'entraînement
8. Entraînement, accidents de sport et tournois
9. Interprétation du dopage

Le déroulement détaillé de la partie :

1. Distribution des entraîneurs

Au début de chaque tour l'entraîneur-1A bouge d'une place vers la gauche. Le joueur qui récupère l'entraîneur-1A est le premier joueur pour toutes les phases du tour actuel.

Le sport est mortel (Sport is Mord) – Règles

Le propriétaire de l'entraîneur-1A donne la carte "Le plus grand entraîneur disponible !" à un joueur de son choix (il ne peut pas prendre la carte pour lui-même), puis il inverse la carte "Dés dedans/dehors".

Note : Au premier tour les entraîneurs ne sont distribués qu'après les lancers d'entraînement.

2. Les lancers d'entraînement

Chaque joueur prend maintenant en main tous ses dés libres et les lance simultanément au commandement du premier joueur (par exemple sur la commande, un, deux, trois).

En fonction des résultats des dés, chaque joueur peut placer ses dés en face d'un sport dans les phases ultérieures du tour.

Note : Au premier tour, le joueur dont le total des dés est le plus élevé prend l'entraîneur-1A et donne la carte "Le plus grand entraîneur disponible !" à un joueur de son choix (il ne peut pas prendre la carte pour lui-même).

3. Effet des entraîneurs et du dopage

Celui qui possède un entraîneur peut maintenant l'utiliser. Le joueur qui possède l'entraîneur-1A peut maintenant relancer le nombre de dés de son choix afin d'améliorer son résultat. Le joueur avec la carte "Le plus grand entraîneur disponible !" obtient deux pilules de dopage. Il garde une des pilules de dopage et donne la seconde à un joueur de son choix. De cette manière, les pilules de dopage distribuées peuvent être directement utilisées ou conservées jusqu'à ce qu'elles soient nécessaires. D'ailleurs, il est maintenant possible de lancer un dé de n'importe quel joueur (y compris un des siens) afin d'améliorer un résultat (ou de l'empirer si c'est pour un autre joueur).

Après que les effets des entraîneurs ont été résolus, un joueur qui possède du dopage peut l'utiliser maintenant (et seulement maintenant !). Le joueur peut utiliser sa pilule de dopage...

1)... Pour répéter son lancer de manière intégrale avec tous ses dés libres. Une pilule de dopage utilisée de cette manière est remise dans la réserve des pilules de dopage sur la carte de dopage.

Note : On ne devrait essayer ceci que si on n'a rien eu d'utile car le danger existe d'empirer le lancer précédent.

2)... Pour doper un de ses propres dés avec la pilule de dopage. Le dé est tourné sur n'importe quelle valeur et posé sur la pilule de dopage. Un dé dopé doit être utilisé dans la phase "Réorganisation des unités entraînées" suivante en face d'un sport (pour lequel la pilule de dopage reste sous le dé clairement visible). Si un dé dopé est posé devant un sport pour lequel un de ses propres dés existe, alors la valeur du dé dopé doit être plus élevée que celle du dé est déjà présent en face du sport.

Note : Comme la deuxième possibilité garantit une valeur raisonnable contrairement à la première possibilité, elle est plus sensée.

4. Réorganisation des unités entraînées

En commençant par le joueur qui possède l'entraîneur-1A, chaque joueur distribue maintenant (dans le sens des aiguilles d'une montre) ses dés sur les sports encore ouverts. Pour ceci les dés du lancer d'entraînement (avec les modifications des entraîneurs et du dopage) sont utilisés. La valeur que chaque dé indique ne peut plus être changée.

Les règles suivantes s'appliquent :

Les dés ne peuvent être posés qu'en face des sports ouverts.

En face d'un sport ouvert où il n'y avait jusqu'ici aucun de ses propres dés, seul un de ses propres dés avec la valeur un peut être posé.

En face d'un sport ouvert où il y a déjà un de ses propres dés, seul un dé avec une valeur inférieure ou égale ou supérieure de un à la valeur du dé déjà présent peut être posé.

Pour ne pas générer de désordre dans le processus de jeu, à savoir quels dés sont nouveaux et anciens, on doit placer les dés alternativement à l'intérieur et à l'extérieur du cercle.

Pour une meilleure vue d'ensemble de l'endroit où les nouveaux dés sont posés, on utilise la carte "Dés dedans/dehors".

Exemple : Ute a un dé de valeur 1 au-dessus des cartes tennis. Elle peut maintenant mettre un dé de son lancer d'entraînement, qui indique 1 ou 2, au-dessous des cartes tennis. Paul a un dé de valeur 4 au-dessus des cartes billard. Il peut maintenant placer un dé valeur 1, 2, 3, 4 ou 5 au-dessous des cartes billard. Il ne peut pas poser là un dé de valeur 6. Rikarda a un dé de valeur 5 en face d'un sport, elle peut maintenant poser là un dé avec n'importe quelle valeur.

Pour la gestion des dés il est important pour chacun d'identifier ses propres dés et les valeurs qu'ils indiquent. La présence de dés des autres joueurs n'affecte pas le type de dés que chacun veut poser.

Un joueur ne peut poser qu'un nouveau dé en face d'un sport. **Note :** Pour accomplir des progrès dans un sport, on doit continuellement augmenter ses entraînements.

Le sport est mortel (Sport is Mord) – Règles

5. Récupération des dés

Après que tous les joueurs ont placé tous les dés qu'ils ont souhaité, ils doivent reprendre tous les dés placés au tour précédent et les remettre dans leurs réserves. Note : Les dés qui sont présents en face de sport probablement terminés également repris par les joueurs.

6. Soins des blessures

Chaque joueur dont un dé est présent sur une carte "U2" ou "U4" diminue maintenant de 1 chaque dé sur une carte. Si un dé ne peut pas être diminué de 1 parce qu'il montre déjà un 1, il revient dans la réserve du joueur. La carte accidents reste avec le joueur.

7. Réduction de l'entraînement

Chaque joueur qui n'a aucun dé en face d'un sport ouvert duquel il possède déjà des unités d'entraînement doit retirer une carte de ce sport de son stock et la mettre face cachée sous la pile du sport concerné. Note : Les unités d'entraînement qu'un joueur possède d'un sport fermé ne sont jamais diminuées.

8. Entraînement, accidents de sport et tournois

Les entraînements sont maintenant évalués successivement. On commence par le bowling puis on passe au sport suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

On retourne maintenant face visible autant de cartes par sport qu'il y a de dés pour ce sport. S'il n'y a pas assez de cartes, on retourne seulement les cartes disponibles.

Les cartes suivantes existent :

- **Unités d'entraînement du sport**
- **Divers accidents graves (U2, U4 et U6)**

Les cartes qui sont présentes pour un sport sont distribuées, si les joueurs ne sont pas d'accord, par des tournois. Les tournois sont faits jusqu'à ce que toutes les cartes présentes pour un sport soient distribuées.

Les règles suivantes s'appliquent au tournoi :

- Les tournois sont faits en principe avec tous les dés disponibles libres (les dés qui ne sont pas utilisés pour les sports).
- Le total des dés indique l'ordre dans lequel chaque joueur peut choisir pour lui-même une des cartes visibles présentes. Un joueur avec un total plus élevé peut toujours choisir avant un joueur avec un total moins élevé.
- S'il y a égalité, l'ordre des joueurs concernés sera déterminé par un tournoi complémentaire.
- Le joueur avec la carte "entraîneur-1A" peut relancer dans un tournoi n'importe quel nombre de ses propres dés après que tous les autres participants ont lancé leurs dés.
- Le joueur avec "Le plus grand entraîneur disponible !" peut, dans un tournoi, relancer un dé de son choix (un des siens ou un d'un autre joueur) afin d'améliorer ou empirer un résultat.

Cas spécial : Il peut se produire qu'il n'y ait pas assez de cartes disponibles pour la distribution. Le joueur dont c'est le tour de choisir une carte peut décider de ne prendre aucune carte s'il reste suffisamment de joueurs présents pour prendre les cartes restantes. Aucune carte ne peut rester après distribution. Les derniers doivent prendre des cartes même s'ils ne souhaitent pas les avoir. D'autre part, les derniers ne prendront pas de carte si les joueurs avant eux ont pris toutes les cartes présentes.

Évaluation des cartes reçues par un joueur

Après que les cartes devant un sport ont été distribuées aux joueurs qui ont un dé présent pour ce sport, on évalue si les joueurs ajoutent la carte à leur stock ou si les cartes reviennent dans le paquet de cartes du sport. Qu'un joueur garde la carte ou pas dépend du prétendu "succès de l'entraînement" et/ou du "risque d'accident" et si la dernière carte d'un sport a été découverte.

Pour évaluer les cartes découvertes le succès de l'entraînement personnel et/ou le risque d'accident de chaque joueur doivent être calculés. Pour le calcul du succès de l'entraînement et le risque d'accident dans chaque cas, seuls sont pris en compte les dés qui sont présents pour un sport. Le succès de l'entraînement et le risque d'accidents sont calculés comme suit :

Valeur de son propre dé en face du sport

Plus un, si une pilule de dopage est sur son propre dé

Plus le nombre de dés étrangers pour le même sport.

Unité d'entraînement : Un joueur peut mettre une nouvelle unité d'entraînement (carte d'un sport) dans son stock uniquement si son "succès de l'entraînement" est plus grand que le nombre d'unités d'entraînement du même

Le sport est mortel (Sport is Mord) – Règles

sport déjà présentes devant lui. Autrement il doit renvoyer l'unité d'entraînement face cachée sous la pile appropriée.

Accidents : Un accident se produit habituellement seulement si le risque d'accidents d'un joueur pour un sport est plus grand ou égal à sa probabilité de production indiquée sur la carte.

Cas spécial : Un accident se produit toujours également (indépendamment de sa probabilité de production et du risque d'accidents) si au début de la distribution de cartes la dernière carte du sport concerné était visible (s'il n'y a désormais aucune carte face cachée dans la pile de pioche du sport).

U2 - accident léger (probabilité de production 2)

Le joueur qui subit l'accident doit mettre la carte devant lui. Il enlève alors son dé présent pour le sport concerné, et les met devant lui avec la valeur 2 sur la carte accident concernée.

U4 - accident grave (probabilité de production 4)

Le joueur qui subit l'accident doit mettre la carte devant lui. Il enlève alors son dé présent pour le sport concerné, et les met devant lui avec la valeur 4 sur la carte accident concernée.

U6 - accident mortel (probabilité de production 6)

Si un joueur subit un accident mortel, l'unité d'entraînement sera **fermée** à cause du poids de l'accident et, dans les tours suivants, aucun autre dé ne pourra plus être mis pour ce sport (jusqu'à la fin de la partie). Afin de l'indiquer, la carte accident est mise face visible sur le paquet de cartes. Le dé du joueur concerné qui est présent pour le sport est mis sur la carte et y reste jusqu'à la fin de la partie. Un sport est fermé après qu'un accident mortel s'est produit et les joueurs ne peuvent plus obtenir plus d'unités d'entraînement (cartes) de ce sport pour la suite de la partie. En outre ils ne peuvent pas perdre les unités d'entraînement qu'ils ont déjà reçus. Les cartes récupérées d'un sport fermé sont à l'abri.

Pendant une évaluation, toutes les cartes qui ont été distribuées aux joueurs sont toujours évaluées. Pour le processus d'évaluation, quand et si un accident mortel (U6) se produit n'a aucune importance. Toutefois l'ordre de l'évaluation est crucial pour l'ordre dans lequel les cartes sont remises sous le paquet de cartes d'un sport parce que les joueurs ne peuvent pas les mettre devant eux.

***Exemple** : Rikarda, Paul et Edgard ont un dé chacun en face du football. Comme il y a trois dés, trois cartes football sont révélées. Les cartes montrent deux unités d'entraînement et un accident "U4". Les joueurs accomplissent un tournoi entre eux. Pour ceci ils jettent tous les dés qui ne sont pas impliqués dans un sport ou un accident. Paul et Edgard obtiennent les deux nombres les plus élevés et prennent chaque une unité d'entraînement. Rikarda reçoit la carte accident restante. Paul a obtenu le total le plus élevé pendant le tournoi et évalue donc sa carte d'abord. Son dé montre 3 et est dopé. Son succès d'entraînement s'élève donc à 3 (valeur de son propre dé) +1 (pilule de dopage) +2 (autres dés) = 3+1+2 = 6. Paul a seulement 3 cartes football devant lui. Comme son succès d'entraînement s'élève à 6, il peut maintenant ajouter la nouvelle carte à son stock. Le dé d'Edgard montre 2 et n'est pas dopé. Son succès d'entraînement s'élève donc à 2 (valeur de son propre dé) +0 pas de pilule de dopage) +2 (autres dés) = 2+0+2 = 4. Edgard a déjà quatre cartes football dans son stock. Son succès d'entraînement de 4 n'est pas plus élevé que son score et il ne peut pas mettre la carte dans son stock. Il remet la carte face cachée sous le paquet de cartes du football. Le dé de Rikarda pour le football montre un 1 et n'est pas dopé. Son risque d'accident s'élève à 1 valeur de son propre dé) +0 (pas de dopage) +2 (autres dés) = 1+2 = 3. Son risque d'accidents est alors de 3 et est plus petit que la probabilité de production de l'accident U4 (4). Elle ne souffre donc pas l'accident et peut mettre la carte face cachée sous le paquet de cartes du football.*

Si les cartes avaient été différemment distribuées pendant le tournoi et si Edgard avait eu la carte accident et Rikarda l'unité d'entraînement, Edgard aurait alors souffert l'accident (risque d'accident d'Edgard est 4) et Rikarda aurait récupéré une carte football (le succès d'entraînement de Rikarda s'élève à 3) car elle n'a toujours pas eu une carte football dans son stock.

9. Interprétation du dopage

Maintenant chaque joueur ayant un dé dopé devant un sport doit piocher une carte additionnelle du sport concerné. Cette carte s'applique uniquement au joueur avec le dé dopé. Si le joueur pioche une carte d'entraînement, il peut la mettre dans son stock, s'il possède le succès d'entraînement approprié.

Si le joueur tire une carte accident, l'accident se produit immédiatement pour lui si son risque d'accidents est assez grand ou si c'est la dernière carte du paquet de cartes du sport.

Autrement les cartes appropriées sont remises sous la pile du sport concerné. Après que la carte additionnelle a été évaluée, la pilule de dopage sous le dé est retirée et remise dans la réserve des pilules de dopage.

Le sport est mortel (Sport is Mord) – Règles

S'il y a plusieurs dés dopés devant un sport, un tournoi décide dans quel ordre les joueurs piochent les cartes qui ne s'appliquent qu'à eux dans chaque cas.

Si un joueur ne peut plus piocher de carte d'un sport parce que le sport a été fermé juste avant pendant le même tour, le joueur sera manquant et retire la pilule de dopage sous son dé. Après que le dopage de tous les joueurs et de tous les sports a été évalué, plus aucune pilule de dopage ne peut se trouver sous un dé.

Note : Si la dernière carte face cachée d'un sport est piochée du paquet de cartes à cause du dopage, l'accident (mortel) se produit immédiatement, indépendamment du risque d'accident du joueur.

Après 9: Début d'un nouveau tour

S'il reste des sports encore libres, un nouveau tour commence par la première phase (distribution des entraîneurs). Si tous les sports sont fermés (tous les accidents mortels se sont produits), la partie se termine et le décompte final a lieu.

10. Fin de la partie et décompte final

Pour l'évaluation du succès de l'entraînement le nombre de sports dans le stock de chaque joueur est multiplié par le nombre de cartes du sport qui a le plus de cartes. En cas d'égalité le sportif le plus dur est naturellement celui qui a accompli le plus d'unités d'entraînement malgré beaucoup d'accidents. En cas d'égalité, donc, le joueur qui a le plus de cartes d'accidents dans son stock (y compris les accidents mortels qui sont marqués par un dé du joueur) a gagné. S'il y a encore égalité, il y a plusieurs gagnants.