

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



FIGHT!

Bienvenue dans le monde de FIGHT!

FIGHT! est un jeu de cartes ultrarapide nécessitant de la part des joueurs des réflexes et de la vivacité d'esprit. La partie, jouée en temps réel, restitue parfaitement l'atmosphère d'un combat. Pour jouer, chaque joueur doit disposer d'un *deck* (paquet de 44 cartes) qui réunit les forces et les faiblesses d'un personnage.

Toutes les cartes seront mélangées à la fin de la partie, mais le dos de chaque deck étant différent des autres, les joueurs n'auront aucun mal à les dissocier. Nous vous déconseillons de jouer à FIGHT! avec plusieurs exemplaires d'un même deck, sans quoi vous mettrez plus de temps à les trier !

Les règles suivantes s'appliquent aux parties à deux joueurs. Les règles multijoueurs figurent à la fin de ce feuillet.

Il existe actuellement six decks de **FIGHT!** :

- **Tiger** (FIG01) : homme-félin musclé. Hits et Hits 2 dans toutes les couleurs.
- **Siu Tin** (FIG02) : acrobate rapide. Bon cocktail de Hits et de Blocks.
- **Jack** (FIG03) : ado rusé. Beaucoup de Replays et de Blocks.
- **Kali** (FIG04) : cyborg dévastatrice. Beaucoup de Clears et de Blocks.
- **Duke** (FIG05) : dur à cuire aveugle. Beaucoup de Bases et de Clears.
- **Ambre** (FIG06) : mutante polyvalente. Cocktail complet.

Deux modes de jeu

Il existe deux modes de jeu dans **FIGHT!**. D'abord le mode *Entraînement*, où les joueurs interviennent à tour de rôle, comme dans un jeu de cartes classique. Le mode *Entraînement* est idéal pour découvrir le fonctionnement du jeu ou la composition d'un nouveau deck. Une fois que vous serez bien entraîné, passez au mode *Temps Réel*.

Le mode *Temps Réel* ressemble davantage à un vrai combat car il se déroule très rapidement. Chaque joueur agit à son propre rythme, sans attendre son adversaire. Les joueurs expérimentés peuvent terminer une manche en moins de 60 secondes !

La vitesse n'est pas la seule caractéristique du mode *Temps Réel*. Plus votre deck sera complexe, plus vous devrez affiner votre stratégie. Pour maîtriser parfaitement **FIGHT!**, vous devez découvrir tous les atouts de votre deck et savoir les utiliser aussi vite que possible.

Mise en place

Avant de jouer, chaque joueur sort de son deck ses trois Freeze et une Base. Puis mettant ces cartes de côté, chacun mélange le reste de son deck.

Une fois son deck mélangé, chaque joueur place ses Freeze à la fin de son deck afin de ne les utiliser qu'en dernier.

Il faut tenir son deck face cachée d'une main afin de retourner plus facilement les cartes de l'autre. Chaque carte que l'on retourne sera mise en jeu ou posée devant soi sur une pile de défausse personnelle. On place les Bases au milieu de la table (voir ci-dessous). La partie peut commencer !

Joueur B
(Duke)



Joueur A
(Ambre)

Illustration 1

Mise en place : chaque joueur met une Base au milieu de la table, puis mélange le reste de son deck et place ses trois Freeze à la fin de celui-ci.

But du jeu

Le but du jeu est de contrôler plus de **Bases** que son adversaire à la fin de la partie.

En milieu de partie, la table devrait ressembler à l'illustration 2, avec des *suites* de cartes se déployant des deux côtés de chaque Base.

Lorsque la partie est terminée, on compte le nombre de **Hits** des deux côtés de chaque Base. Celui qui détient le plus de Hits de son côté d'une Base contrôle la Base en question. Celui qui possède le plus de Bases remporte la partie. Par exemple, dans l'illustration 2, le joueur A contrôle deux Bases, alors que son adversaire en contrôle une.

Base équilibrée : si une Base comporte autant de Hits de chaque côté, ou si elle n'en comporte aucun, la Base est contrôlée par son propriétaire.

Égalité : si les deux joueurs remportent le même nombre de Bases, ils font match nul.

Déroulement d'une partie

Mode Entraînement :

En mode Entraînement, les joueurs jouent une carte à la fois, à tour de rôle. On tire au sort la personne qui commence la partie. Lorsque c'est au tour d'un joueur d'agir, deux possibilités de coups s'offrent à lui :

1 : piocher la première carte de son deck, la jouer ou la poser sur sa propre pile de défausse (sur la table, devant soi).

2 : jouer la première carte de sa défausse.

Les règles concernant chaque carte à jouer seront expliquées plus loin. La partie se poursuit jusqu'à ce que toutes les Bases **en jeu** soient *gelées* (avec des cartes **Freeze**), puis les points sont comptés comme décrit précédemment.

Note : même en mode Entraînement, vous remarquerez qu'un joueur qui utilise moins de cartes provenant de sa défausse, peut atteindre ses Freeze avant son adversaire. Il ne remportera pas pour autant la partie, comme vous allez le découvrir en jouant.

Mode Temps Réel :

Le mode Temps Réel se déroule de la même façon que le mode Entraînement, hormis le fait que les joueurs n'ont pas à attendre leur tour. Les joueurs démarrent la partie en même temps, puis chacun joue ses cartes aussi rapidement qu'il le souhaite. La disposition des cartes et le décompte des points sont les mêmes que pour le mode Entraînement. Les mêmes coups sont autorisés, mais vous pouvez aussi :

3 : piocher une carte dans la pile de défausse et la reposer, au cas où le coup que vous aviez prévu d'effectuer n'est plus possible au moment où vous voulez le jouer !

Le mode Temps Réel se termine comme le mode Entraînement, lorsque toutes les Bases en jeu sont gelées.



Illustration 2 :

Partie en cours : le joueur A vient de piocher un Hit rouge. Il peut le jouer de son côté sur sa base centrale.

Ou alors il peut commencer une nouvelle suite sur la base à gauche, du côté du joueur B. Cela avantage un peu B, mais ça l'oblige également à partager ses Hits rouges entre deux suites, et ça l'empêche également de jouer ses Hits verts. Un cadeau empoisonné en somme..

Fin de partie : imaginons que les trois Bases soient gelées (avec des cartes Freeze). Sur la Base à gauche, le joueur A a deux Hits de son côté, alors que le joueur B n'en a aucun du sien. La Base est donc contrôlée par le joueur A. Sur la Base centrale, A n'a qu'un seul Hit de son côté, alors que B en a quatre. Cette Base est contrôlée par B.

Sur la Base à droite, A a trois Hits, et B en a trois également (le Hit 2 compte double). A et B sont donc à égalité, mais comme A est le propriétaire de la Base, le point est pour lui.

Au total, A obtient deux points et B un seul. A remporte donc la manche.

Les cartes

Chaque deck de FIGHT! se compose d'un assortiment unique de cartes, représentant les forces et les faiblesses d'un personnage. Votre deck ne comporte pas nécessairement toutes les cartes décrites ci-dessous. Néanmoins il est utile de toutes les connaître, car vous serez amené à les rencontrer tôt ou tard !

Nombres : chaque carte est numérotée. Ce nombre indique combien d'exemplaires d'une carte figurent dans un deck. Par exemple si un « 3 » est inscrit dans le coin de votre carte Hit rouge, cela signifie que votre deck contient trois Hits rouges. Ce système numérique vous aide à appréhender un nouveau deck et vous permet également en cours de partie d'en apprendre un peu plus sur le deck de votre adversaire.



Base : les cartes Base servent de fondation aux autres cartes qui les recouvrent. On peut ajouter une nouvelle base de n'importe quel côté des Bases déjà posées. Cependant il ne peut jamais y avoir plus de **trois** Bases en jeu en même temps.



Hit : c'est la carte la plus courante du jeu. Tous les personnages en possèdent plusieurs. Elles se déclinent en trois couleurs : rouge, vert et bleu. C'est le nombre de Hits posés de chaque côté d'une Base qui détermine qui la contrôle.

On peut jouer un Hit, soit sur une Base (de son côté ou du côté adverse), soit sur un Hit ou Hit 2 de **même couleur** (voir l'illustration 2).



Hit 2 : cette carte ne se distingue du Hit que sur certains points. On peut jouer un Hit 2 sur un Hit ou Hit 2 de même couleur, mais pas directement sur une Base ou un Replay. A la fin de la partie, cette carte vaut **deux** Hits.



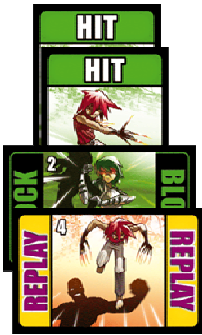
Block : comme les Hits, les Blocks se déclinent en rouge, vert et bleu. On ne peut jouer un Block **que** sur un Hit ou Hit 2 de **même couleur**. Cela empêche que d'autres Hits soient ajoutés à la suite, car on ne peut pas poser un Hit ou Hit 2 sur un Block.

Note : il est interdit de jouer un Block directement sur une Base ou un Replay.



Clear : cette carte permet de supprimer définitivement du jeu une Base et **toutes** les cartes qui la recouvrent. Lorsque l'on joue un Clear, on doit mettre ces cartes de côté (y compris le Clear en question) pour libérer la place et pouvoir ajouter d'autres Bases.

Restrictions : si **trois** Bases sont en jeu, on ne peut pas supprimer celle du milieu. Si **une seule** Base est en jeu, celle-ci ne peut pas être supprimée non plus.



Replay : cette carte agit comme un anti-Block. On peut jouer un Replay sur un Block de n'importe quelle couleur, puis jouer d'autres Hits sur ce Replay. Les Hits que vous jouez sur le Replay doivent être de la même couleur que les Hits en dessous de celui-ci.

Note : il est interdit de jouer un Block ou un Hit 2 directement sur un Replay ! On devra donc poser au moins un Hit de plus sur cette suite avant qu'elle ne puisse être bloquée de nouveau.



Freeze : les Freezes sont toujours les dernières cartes d'un deck. Un Freeze se pose directement sur une Base et affecte toutes les cartes rattachées à celle-ci. Une fois la Base gelée, **on ne peut plus jouer de carte** ni sur elle, ni sur toutes les cartes qui en dépendent : elles ne peuvent plus être affectées par d'autres cartes, y compris les Clears, les Hits, etc.

Lorsque **toutes** les Bases en jeu sont gelées, qu'il y en ai une, deux ou trois, la partie est terminée.

Note : tant qu'il reste une ou plusieurs Bases en jeu non gelées, la partie se poursuit normalement. Dès que cette ou ces Bases sont gelées (Freeze) ou supprimées (Clear) la partie s'achève.

Conseils pour un bon FIGHT!

En mode Temps Réel, la table devient vite encombrée. Si vous posez vos cartes de façon ordonnée, le jeu sera plus clair pour les deux joueurs. Si votre adversaire commet une maladresse et a besoin de temps pour la corriger (par exemple s'il fait tomber une carte au sol) soyez *sport* : arrêtez de jouer jusqu'à ce qu'il puisse reprendre la partie. Après tout, vous ne savourerez votre victoire que contre un adversaire qui aura joué au maximum de ses capacités !

De nombreux joueurs aiment annoncer les cartes qu'ils vont jouer quand elles sont décisives, de sorte que leur adversaire soit au courant des changements opérés sur la surface de jeu. Rien ne vous oblige à les imiter, même si cela peut rendre le jeu encore plus clair.

Vous pouvez également jouer debout autour d'une table. Cela permet d'être plus libre de ses mouvements, et de gagner en aisance et vitesse !

Généralement, les joueurs crient « FIGHT! » afin de signaler qu'ils sont prêts. Dès qu'ils ont crié tous les deux, la partie peut commencer.

Jouer des deux côtés : vous avez dû remarquer que vous avez le droit de jouer vos cartes de chaque côté d'une Base. Vous pouvez jouer un Block sur vos propres Hits si vous le souhaitez, ou mettre des Hits ou des Replays du côté de votre adversaire. Cette façon de faire peut vous paraître étrange, mais cela peut s'avérer une stratégie payante.

Par exemple, si la première carte de votre défausse est un Block, vous pouvez jouer un Hit de même couleur du côté de votre adversaire, puis le bloquer ! Vous pouvez aussi utiliser vos Hits pour commencer toutes les suites de votre adversaire dans une couleur qui lui fait défaut et ainsi l'empêcher de faire de longues suites.

Entraînement : Repérez les forces et les faiblesses de votre deck. Certains decks se jouent plus lentement, d'autres très rapidement. Certains font appel à des coups classiques, d'autres à plus de coups tactiques. Ce n'est qu'après plusieurs parties que vous apprendrez à connaître les atouts de votre deck préféré.

Cartes brûlantes : Si vous avez l'avantage en Temps Réel, dépêchez-vous de poser vos cartes ! Vous devez atteindre vos Freeze et terminer la partie avant de perdre l'avantage. À l'inverse, si vous êtes en mauvaise posture, vous constaterez que votre adversaire se met à jouer plus rapidement. Redoublez d'attention et vous serez encore en mesure de retourner la situation en un tour de main !

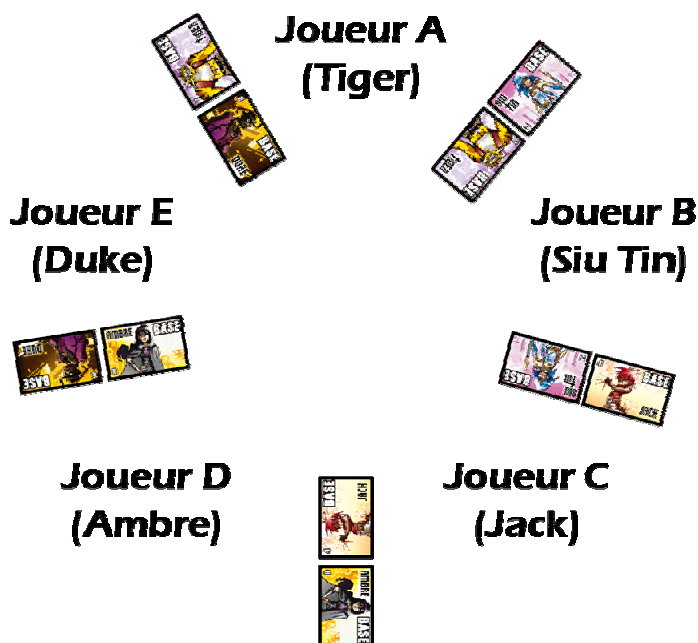
La rencontre en plusieurs manches : vu sa rapidité, FIGHT! se prête particulièrement bien aux parties en plusieurs manches. Il vous suffit de cumuler les scores obtenus pour déterminer le gagnant. Vous pouvez décider avec votre adversaire que le premier à totaliser un certain nombre de points l'emporte (par exemple 5). Ou que la partie s'arrête au bout d'un nombre fixe de manches (par exemple 3).

Fautes : De par la rapidité du jeu en Temps Réel, il peut arriver qu'un joueur effectue un coup irrégulier. Si cela vous arrive, ramassez simplement la carte que vous avez mal jouée ou, si nécessaire, revenez en arrière jusqu'à la carte qui a posé problème.

Si jamais vous commettez une faute irréparable, vous devrez abandonner la partie. Par exemple, si vous supprimez une Base centrale et que vous ne pouvez pas revenir à la situation précédente avec les cartes mises de côté, vous avez commis une faute irréparable. En dernier ressort c'est à l'adversaire de décider d'ignorer la faute, ou de se déclarer vainqueur par forfait.

FIGHT! en multijoueurs

Il y a plusieurs façons de jouer à FIGHT! avec plus de deux joueurs. En voici trois exemples : la Ronde Solo, la Team Relais et la Guerre des Gangs.



Ronde Solo :

Trois joueurs ou plus s'assoient en cercle, comme dans l'illustration 3, et placent entre chacun d'entre eux une paire de Bases. Chaque joueur peut poser jusqu'à trois Bases dans chacune de ses deux zones de combat. Chacun joue uniquement contre les joueurs immédiatement à sa gauche et à sa droite. Le gagnant est celui qui remporte le plus de Bases.

Si la manche se termine par un match nul, seuls les joueurs ex-aequo restent dans la partie et jouent une autre manche pour se départager.

Illustration 3 : une Ronde Solo à 5 joueurs.

Team Relais : le coup de cœur d'Eclipse !

La Team Relais est une version effrénée de FIGHT! qui fait appel à l'esprit d'équipe et au sang froid des joueurs. La partie se joue entre deux équipes de deux joueurs ou plus, chaque participant jouant un deck différent des autres et ayant sa propre défausse. Cette version se distingue de la version classique de FIGHT! sur certains points :

1 : chaque joueur n'utilise que **deux** cartes Freeze.

2 : on démarre avec une seule Base de chaque équipe au centre de la table, mais il peut y avoir jusqu'à **quatre** Bases en jeu en même temps.

3 : seul un joueur de chaque équipe est actif à un moment donné. Les joueurs se passent le relais en se tapant dans la main. Ils peuvent échanger leurs rôles aussi souvent que bon leur semble, et sont invités à se coacher bruyamment durant le jeu !

Guerre des gangs :

La guerre des gangs est une version jouissive et chaotique de FIGHT! où tous les coups sont permis ! La partie se joue entre deux équipes ayant un nombre équivalent de joueurs. Les équipes sont alignées face à face, chaque joueur jouant une partie classique contre un adversaire de l'équipe opposée. Particularités :

1 : chaque joueur peut à tout moment intervenir dans les parties jouées sur sa gauche ou sa droite en jouant des cartes normalement.

2 : une seule restriction : il est interdit d'ajouter des Bases dans les autres parties.

Note : n'hésitez pas à donner à vos équipes des noms aussi sérieux ou drôles que vous le désirez. De victoire en victoire votre « team » entrera dans la légende !

Retrouvez d'autres variantes ainsi que des conseils tactiques sur www.eclipse-editions.com

Contact email : fight@eclipse-editions.com

Ou par voie postale : Eclipse Vis Comica - FIGHT! / 1, le Mas aux Lièvres / 57645 Noisseville

FIGHT! est un jeu de **James Ernest**. Testeurs : Dave Howell, Rick Fish, Joshua Howard, Jeff Vogel, Kathy Ice, Paul Peterson, E. Jordan Bojar, et Toivo Rovainen. Une pensée toute particulière à Elizabeth Fulda, la méchante belle-mère de FIGHT!

FIGHT! ©2005 Cheapass Games, Seattle WA (USA).

Version française :

Illustrations : Maxime le François. *Direction artistique et design* : Didier Balicevic. *Publication* : Lalith Lou. *Traduction* : Carole Delcourt. *Adaptation* : Roland Scaron. *Maquette* : Alex Labeille.

FIGHT! ©2005 Eclipse Vis Comica, Noisseville (France).

FIGHT!, le logo FIGHT!, le logo Eclipse Vic Comica sont des marques déposées d'Eclipse Vis Comica SARL.

Note : FIGHT! le jeu de cartes en temps réel (44 cartes) est une nouvelle édition optimisée du jeu Brawl[®] real time card game (35 cartes). Les deux versions ne sont pas compatibles.
