Apocalypse

Le temps est venu ! Les Anges et les Démons se livrent un combat sans merci pour l'avenir des hommes.

Matériel, Nombre de joueurs et durée d'une partie :

- 10 **cartes villes** *(4 de valeur 3, 3 de valeur 4, 2 de valeur 5 et 1 de valeur 6)*
- 10 **cartes évènements**
- 24 **cartes Anges et Démons** *(12 de chaque, 9 cartes numérotées de 1 à 9 et 3 cartes **Archi**)*
- 4 **jetons points bonus**

Apocalyspe est un jeu de cartes asymétriques pour 2 joueurs à partir de 8 ans pour une durée de 10 minutes.

But du jeu :

Totaliser plus de points que son adversaire à la fin de la partie.

Mise en place :

Un joueur prend les 12 **cartes Démons**, l'autre les 12 **cartes Anges**.
On mélange les 10 **cartes villes** pour constituer une pioche que l'on place au centre de la table.
On fait de même avec les **cartes évènements**.

Principe de base :

Dans chacun des 8 tours que va durer la partie les joueurs vont lutter pour une ville qui sera affectée par un évènement.
Les joueurs choisissent chacun une carte de leur main, la pose face cachée sur la table puis la révèle en même temps.
Le joueur qui a la plus forte valeur remporte la ville à condition que l'écart entre la valeur des 2 cartes jouées soit inférieur à 4. Sinon, la ville est détruite.

Le tour de jeu :

On retourne la ville qui sera en jeu ainsi que l'évènement qui va s'appliquer pour ce tour.

Chaque joueur choisit une carte de sa main, la pose face cachée sur la table puis la révèle en même temps.
Après avoir appliqué les effets des événements, 3 situations sont possibles :

- Un joueur remporte la ville, il prend la **carte ville** et la pose devant lui face cachée
- La ville est détruite, la **carte ville** est placée sur un côté de la table horizontalement pour indiquer qu'elle a été détruite.
- Les joueurs sont à égalité, la **carte ville** est placée sur un côté de la table verticalement pour indiquer qu'elle a été épargnée.

Les **cartes Anges et Démons** jouées sont placées face visible en ligne devant le joueur.

Cartes Archange et Archi démons :

Chaque joueur possède dans son set de 12 cartes, 3 **cartes Archi**.
Un joueur ne peut utiliser que l'une de ces cartes par partie.

Archis de la Ruse :

Après révélation, la valeur de cette carte est choisie par son propriétaire entre 3 et 6.
Si ces 2 cartes sont jouées l'une contre l'autre, la ville disparait, la carte est remise dans la boîte.

Archis de la Mort :

Si un joueur joue cette carte alors que son adversaire a joué une autre carte **Archi**, il gagne immédiatement la partie. Si ces 2 cartes sont jouées l'une contre l'autre, la partie se termine immédiatement sur un match nul.

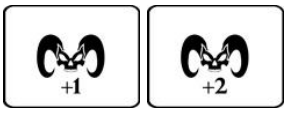
Archis de la Guerre :

La ville est soit détruite, soit épargnée et va directement rejoindre les **cartes villes** sur le côté de la table. Si ces 2 cartes sont jouées l'une contre l'autre, la ville disparait, la carte est remise dans la boîte.

Fin du jeu et conditions de victoire :

La partie se termine lorsque 8 cartes villes ont été jouées.
Le joueur **Ange** marque les points indiqués sur les **cartes villes** qu'il a récupérées, plus les éventuels **jetons points bonus**. De plus, il marque 1 point pour chaque **carte ville** qu'il a récupérée ou chaque **carte ville** épargnée.
Le joueur **Démon** marque les points indiqués sur les **cartes villes** qu'il a récupérées, plus les éventuels **jetons points bonus**. De plus, il marque 1 point pour chaque **carte ville** détruite.
Le joueur qui totalise le plus de points l'emporte.
En cas d'égalité de points, le joueur **Démon** l'emporte.

Détail des cartes évènements :



La valeur de la carte **Démon** est augmentée de 1 / 2

La valeur de la carte **Ange** est augmentée de 1 / 2

(x2) Le joueur qui remporte la ville prend 2 **jetons points bonus** en plus.

(x2) La ville ne peut pas être détruite.

(x2) La ville est détruite avec un écart de 2 au lieu de 4.

Par Lionel BORG / *lioborg@free.fr*