

# SACRIFICE

par MARCUS

Matériel :

1 plateau

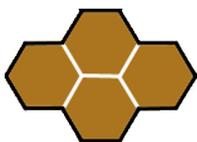
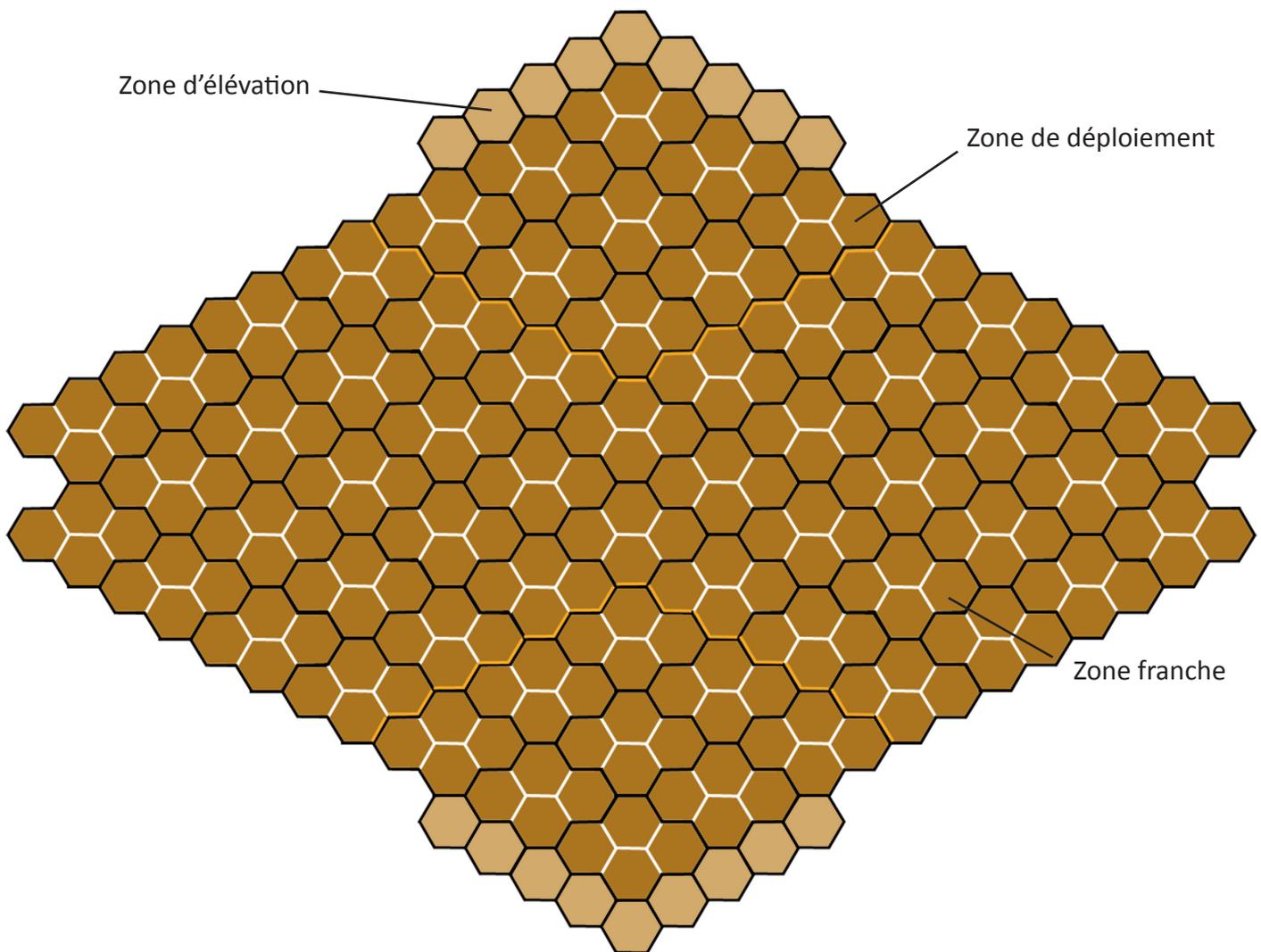
34 pions

6 murs

But du jeu :

Amener 1 personnage de chaque race (minéral, animal et humain) dans la zone d'élévation adverse.

Composition du plateau:



Chaque hyper-case est composée de 4 cases.

## Déplacements :

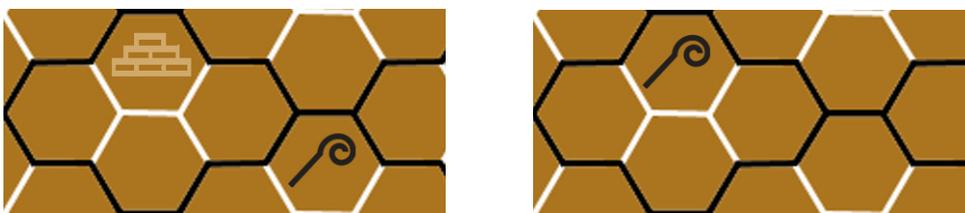
Chaque joueur dispose de 4 points de mouvements par tour qu'il peut allouer comme bon lui semble entre ses différents personnages. Il n'est pas obligatoire de tous les utiliser, mais il faut impérativement réaliser un déplacement au minimum par tour.

Les personnages amis peuvent passer l'un sur l'autre, mais en aucun cas terminer le tour de jeu sur une même case. Les personnages ennemis ne peuvent pas passer l'un sur l'autre.

## Tuer :

Pour tuer un personnage adverse, il faut amener un personnage sur la même case que lui et dépenser un point de mouvement. Un personnage peut se déplacer après avoir tué s'il reste du mouvement au joueur.

Exemple:



Le singe utilise 3 points de mouvement: 2 points pour se déplacer sur la même case que le bâtisseur et un troisième pour le tuer.

## Sacrifice :

Chaque fois que l'on tue un personnage adverse, on doit immédiatement pratiquer un sacrifice, c'est à dire enlever du plateau un personnage identique à celui tué.

Exemple : Joueur 1 utilise un bâtisseur pour tuer un singe de joueur 2. Joueur 2 envoie son singe au cimetière ; joueur 1 doit également envoyer un de ses singes au cimetière.

Ceci est la règle de base du sacrifice qui sera souvent perturbée par les règles spéciales de certains personnages. Ainsi, les deux joueurs ne disposeront pas forcément des mêmes personnages encore vivants, mais auront TOUJOURS le même nombre de personnages présents sur le plateau.

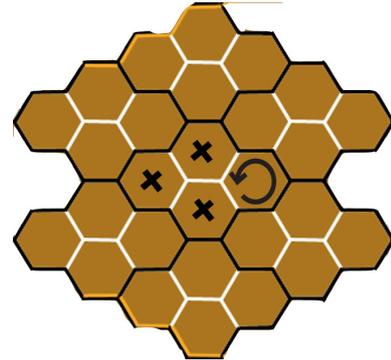
## Zone d'élévation:

Aucun personnage ne peut entrer dans la zone d'élévation de son camp. Une fois parvenu à la zone d'élévation adverse, un personnage ne peut plus se déplacer, il se retrouve "figé" dans la case par laquelle il y est entré. Cette case est occupée et ne peut plus abriter d'autre personnage. Il est possible d'amener plusieurs personnages de la même race dans la zone d'élévation. Les Dieux ne peuvent pas pénétrer dans la zone d'élévation.

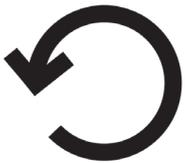
## Les DIEUX :

Déplacement des dieux: Les dieux ne peuvent se déplacer qu'une fois par tour. Pour un point de mouvement, ils peuvent se déplacer sur n'importe quelle case des hyper-cases adjacentes à la leur. Une fois dans une hyper-case, ils ne peuvent pas s'y déplacer.

Ex: L'émissaire peut se déplacer dans n'importe quelle case excepté celles marquées d'une croix.



La preneuse : Lorsque la preneuse tue, le joueur attaquant peut sacrifier n'importe lequel de ses personnages.



L'émissaire : A n'importe quel moment de son tour, un joueur peut envoyer l'émissaire dans son cimetière pour ressusciter un personnage mort. On place le personnage ressuscité sur la case précédemment occupée par l'émissaire. L'émissaire peut se déplacer ou non avant de réaliser cette action, ce qui n'affecte aucunement le personnage ressuscité.



L'immortel : Lorsque l'immortel est attaqué, il peut annuler le combat. Le personnage attaquant est alors replacé sur sa case de départ, le joueur récupère ses points de mouvements.  
Le joueur possédant l'immortel attaqué « tue » un de ses personnages, et le joueur attaquant doit réaliser le même sacrifice.  
Le joueur attaqué peut choisir de perdre son immortel, le joueur attaquant doit alors réaliser un sacrifice de manière normale.

## Les HUMAINS :

Les humains peuvent tous « porter un minéral ».



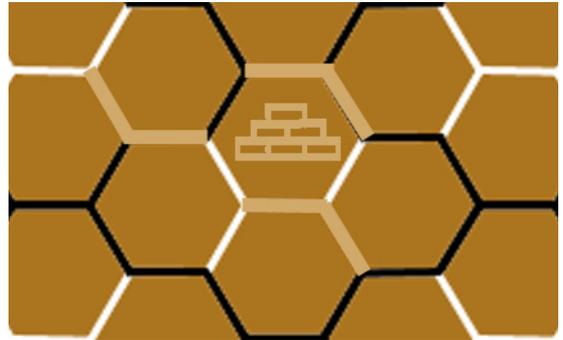
Le fanatique : Lorsqu'un fanatique tue, il fait toujours office de sacrifice. Le personnage attaqué et le fanatique attaquant sont ainsi immédiatement envoyés dans leurs cimetières respectifs.



Le bâtisseur : A n'importe quel moment de son tour, un joueur peut construire un mur en contact avec un de ses bâtisseurs. Cette action peut être réalisée, au début, pendant ou à la fin du mouvement de celui-ci ; ainsi que par un bâtisseur qui ne s'est pas déplacé ce tour-ci.

Les personnages ne peuvent pas franchir un mur ami ou ennemi. Chaque joueur dispose de trois murs.

Trois types de contact sont autorisés pour la construction des murs:



Restrictions des murs: Un bâtisseur peut construire un mur dans sa zone de déploiement et dans la zone franche. Il peut construire un mur sur la frontière zone franche/zone de déploiement ennemi (ligne orange), mais ne peut pas la dépasser. Il ne peut pas construire de mur en contact avec la zone d'élévation. Une fois un mur construit, il ne peut être détruit, déplacé ou « récupéré ». Deux murs peuvent être en contact, mais jamais trois.



Le martyr : Lorsqu'un joueur doit sacrifier un personnage, il peut toujours sacrifier un martyr à sa place.

## Les ANIMAUX:



Le singe : Le singe peut "porter un minéral".

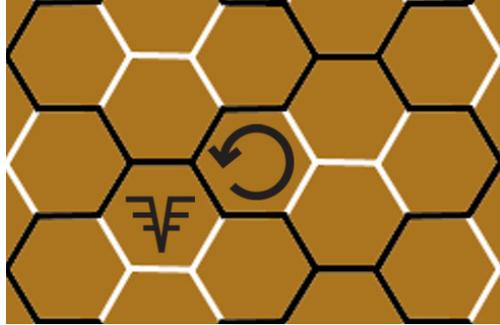


Le guépard : Le guépard peut "courir" de deux cases pour un point de mouvement. Il ne peut se déplacer de cette manière qu'en ligne droite, et ne peut utiliser que ce type de mouvement pour ce tour. C'est à dire qu'il ne peut avancer que d'un nombre pair de cases ce tour-ci et toujours dans le même axe.

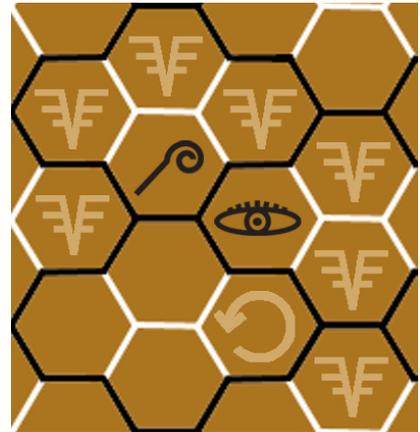
S'il n'emploie pas la "course" durant le tour, il se déplace normalement.



Le faucon : Le faucon peut passer par dessus les murs amis et ennemis. Il peut aussi « voler » par dessus les personnages amis ou ennemis. Lorsqu'il vole par dessus un ami ou un ennemi, il ne paye que le mouvement pour monter sur l'autre personnage et pas celui pour descendre. Il peut enchaîner plusieurs vols dans un même mouvement. Le vol doit se terminer sur une case vide, il ne peut tuer un personnage au milieu d'une chaîne.



Le faucon paye un point de mouvement pour monter sur l'émissaire, et peut descendre gratuitement dans l'une de ces trois cases.



Le faucon paye un point de mouvement pour monter sur l'émissaire et peut enchaîner plusieurs vols s'il le souhaite, en passant par le martyr et le singe. Il peut alors se retrouver dans toutes positions.

## Les MINÉRAUX :



Les minéraux ne sont pas considérés comme des personnages, il ne peuvent pas se déplacer, ne peuvent pas être tués ou sacrifiés. Un personnage peut passer par dessus un minéral ennemi. Un personnage peut terminer ses déplacements sur un minéral ami ou ennemi. Deux minéraux amis ou ennemis et un personnage au maximum peuvent terminer le tour sur la même case.

Porter un minéral : Les humains et le singe peuvent porter les minéraux amis. Il leur suffit de se trouver sur la même case et de continuer leur mouvement avec le minéral; cela ne coûte pas de point de mouvement. Un personnage peut "prendre" un minéral à un ami, ou "l'abandonner" sur un ami ou une case vierge quand il le souhaite.

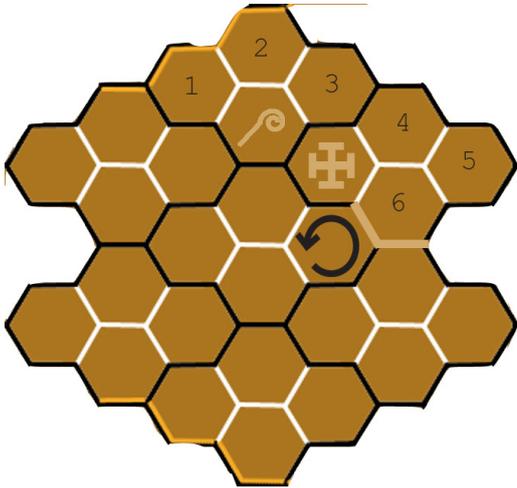
# CAS PARTICULIERS & PRECISIONS

**SACRIFICE IMPOSSIBLE:** Si joueur 1 tue un personnage de joueur 2 et qu'il ne peut pas réaliser un sacrifice identique ou bien bénéficier d'un pouvoir spécial (comme celui du martyr ou de la preneuse), alors joueur 2 choisit le sacrifice de joueur 1.

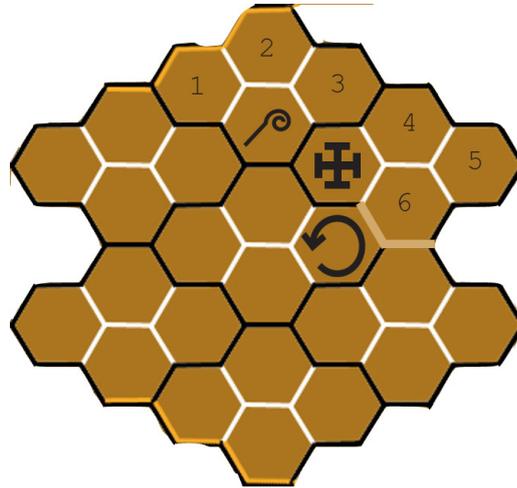
**FANATIQUE vs IMMORTEL:** Si un fanatique attaque un immortel, celui-ci ne peut pas annuler le combat. L'immortel est tué, et le fanatique retiré en tant que sacrifice.

**FANATIQUE OU MARTYR:** Lorsqu'un fanatique attaque, il est toujours retiré en tant que sacrifice. Même le martyr ne peut contrevenir à cette règle. Par contre si joueur 1 tue un fanatique de joueur 2, joueur 1 peut sacrifier un martyr de manière normale.

**DEPLACEMENT DE DIEUX:** Les murs amis ou ennemis et les ennemis bloquent le passage des Dieux d'une hyper-case à celle directement adjacente.



Ex: l'Emissaire ne peut pas se déplacer sur les cases 1, 2, 3, 4, 5 ou 6. Un mur et/ou un ennemi le bloquent.



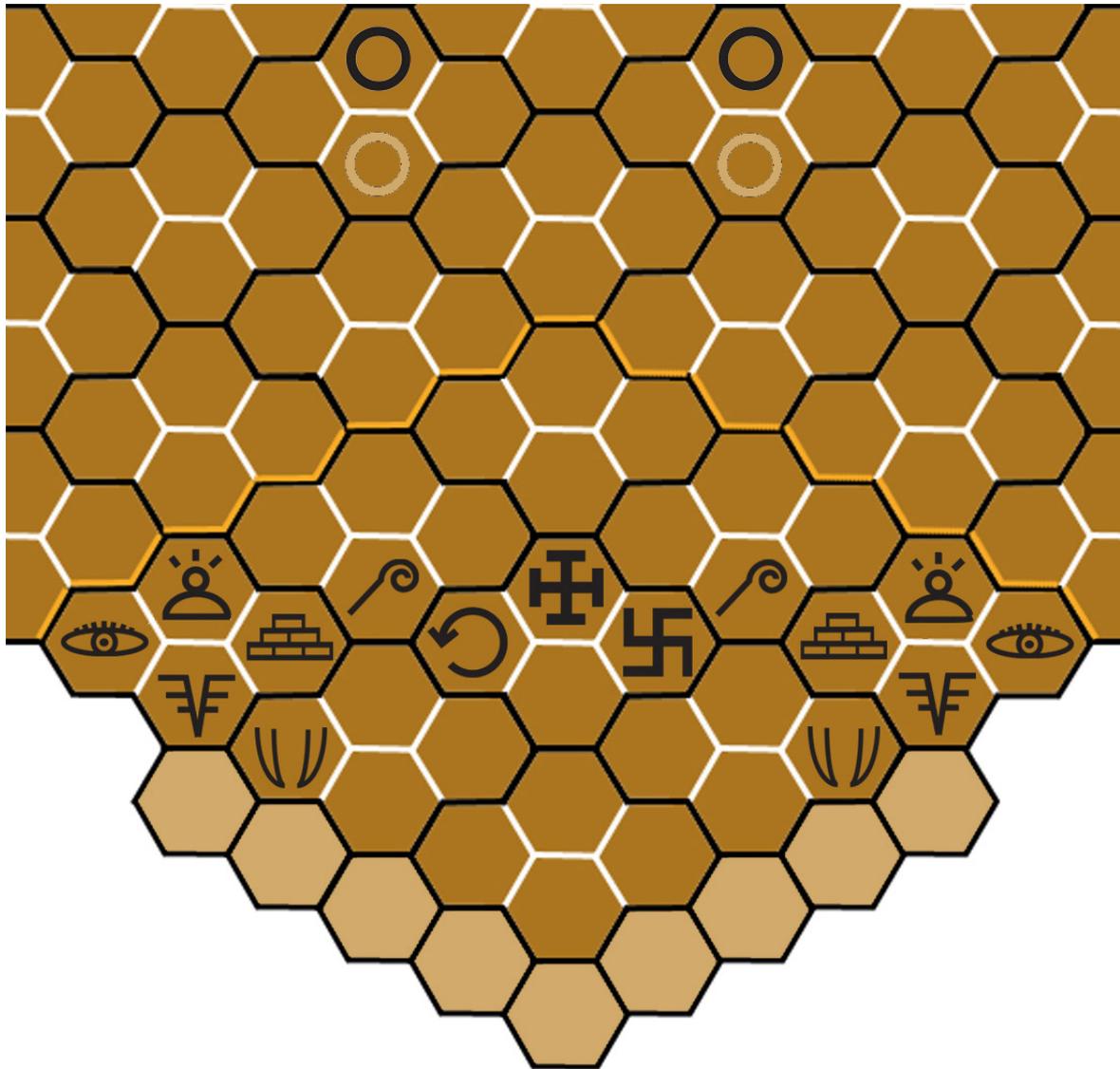
Ex: l'Emissaire peut se déplacer sur les cases 1, 2, 3, 4, 5 ou 6. Un mur le bloque mais il peut passer par dessus son allié.

**DEPOSER UN MINERAL DANS LA ZONE D'ELEVATION:** Lorsqu'un porteur de minéral entre dans la zone d'élévation, il doit le déposer dans une case directement adjacente à la sienne (sans que cela ne coûte de point de mouvement). S'il n'y en a pas de libre, il doit abandonner le minéral avant d'y pénétrer.

**GENOCIDE:** Ceci n'est pas une règle mais plutôt un conseil. Si vous tuez une race entière de votre adversaire: humains ou animaux, vous commettez un génocide et votre adversaire ne peut plus gagner (oublions le pouvoir de l'Emissaire). Cela n'est pas interdit, mais rappelons que SACRIFICE est un jeu qui vise à favoriser esquivance et rapidité. Or à ce moment, votre adversaire n'aura plus que la possibilité de vous faire perdre, et pour cela il vous attaquera sans relâche. Il vous sera alors très difficile de gagner. Réfléchissez avant de commettre un génocide.

# DEBUT DE PARTIE

PLACEMENT INITIAL:



Les joueurs conservent leurs murs hors du plateau de jeu.

**PREMIER TOUR JEU:** Joueur 1 dispose de 2 points de mouvement seulement; joueur 2 dispose lui de 3 points de mouvement.

Une fois ce premier tour passé, les deux joueurs possèdent 4 points de mouvement, jusqu'à la fin de la partie.

**FIN DE PARTIE:** Lorsqu'un joueur a 3 races différentes (minéraux, animaux et humains) dans la zone d'élévation adverse, il remporte immédiatement la partie. C'est le seul cas de victoire possible. Par exemple, si une partie ne peut plus être remportée par aucun des joueurs et que l'un mène 2 races élevées à 0, les deux joueurs sont en égalité.