

GHOULASH

LE DERNIER JEU SUR TERRE

Règle française

1. But

Vous gagnez le jeu si :

1. Vous êtes le premier joueur à accomplir l'objectif du scénario (indiqué dans les instructions du scénario.)

OU

2. Votre adversaire reçoit 15 blessures avant de trouver une trousse de premiers soins.

2. Préparation

Chaque joueur prend une feuille de scénario (soyez sûrs que chaque joueur utilise le même scénario) et inscrit les icônes d'objets (+), d'obstacles (O, X) et de goules (G) sur la grille d'obstacles, tel qu'indiqué par les instructions du scénario. Pour inscrire une icône, dessinez-la tout simplement dans un carré en utilisant un crayon ou un stylo. Quelques icônes possèdent des restrictions : souvent, les goules ne peuvent être placées que dans des cases de bâtiments (foncées) et il ne peut y en avoir qu'un certain nombre par bâtiment.

Dans certains scénarios, des sorties doivent être bloquées. Pour bloquer une sortie, tracez tout simplement un trait foncé le long de la porte.

Soyez sûrs de garder la grille d'obstacles cachée de votre adversaire en tout temps.

Choisissez un joueur qui commencera le jeu (pièce de monnaie, roche-papier-ciseaux, etc.)

3. Mouvement

Utilisez la grille de mouvements sur la feuille de scénario pour indiquer vos mouvements. Le mouvement est toujours horizontal ou vertical, jamais diagonal.

Durant votre tour, décrivez tout simplement vos mouvements à votre adversaire :

"Je sors de l'abri par le nord, je marche droit devant moi et je tourne à droite dans le premier bâtiment. Je suis le corridor à l'intérieur du bâtiment..."

Votre adversaire va suivre vos déplacements sur sa feuille d'obstacles, et vous dire quels objets, quels obstacles ou quelles goules vous rencontrez :

"En tournant le dernier coin, tu tombes dans un trou."

Une rose des vents est affichée au haut de la feuille, pour faciliter les déplacements. De plus, vous pouvez utiliser les coordonnées inscrites sur le côté de chaque grille :

"Je me dirige vers le sud jusqu'à la case 10-J."

"Sur la case 12-O, il y a une trousse de premiers soins."

Vos déplacements se poursuivent jusqu'à ce que vous rencontriez un objet, un obstacle ou une goule. Dans ce cas, vos mouvements cessent et vous résolvez la rencontre. Après la résolution de la rencontre, votre tour est fini. Votre adversaire décrit ensuite ses mouvements et vous les suivez sur votre feuille d'obstacles.

4. Rencontres

Objets (+) - Les objets sont sans danger et cachés sur la grille. Ils sont généralement l'objet de votre quête dans chaque scénario - nourriture, trésor, autres humains, etc. Pour obtenir un objet, finissez tout simplement votre mouvement dans la case de l'objet et annoncez que vous le prenez.

Les objets spéciaux dans la plupart des scénarios sont des trousse de premiers soins. Rencontrer une trousse de premiers soins (en entrant dans sa case) vous permet de soigner toutes vos blessures reçues jusqu'à ce moment. Barrez tout simplement votre barre de blessures actuelle et commencez en une nouvelle. Si vous voulez, vous pouvez laisser une trousse de premiers soins où elle est, inutilisée, et y revenir plus tard. Vous ne pouvez pas la ramasser pour l'emporter avec vous. Une trousse de premiers soins, une fois utilisée, ne peut plus être utilisée à nouveau.

Obstacles - Il y a deux obstacles principaux dans le jeu **GHOULASH™** :

Les **trous (O)** sont des cavités camouflées par une mince et fragile couche de terre ; la seule façon d'en découvrir un est de marcher dessus. Si vous rencontrez un trou, vous perdez votre prochain tour. Durant le tour suivant votre tour perdu, vous pouvez quitter le trou et vous déplacer normalement.

Les **débris (X)** sont des ramassis de plâtre et de béton qui peuvent vous tomber dessus à tout moment. Si vous rencontrez des débris, vous recevez une blessure.

Notez que les obstacles demeurent intacts tout au long de la partie. Si vous pénétriez à nouveau dans une case d'obstacle, vous subiriez encore ses effets (perte d'un tour ou prise d'une blessure).

Notez également que des objets peuvent être placés dans les cases d'obstacle.

Goule (G) - Dans chaque scénario, un nombre spécifique de goules est éparpillé sur la grille (selon certaines restrictions) avant le début du jeu. Lorsque vous rencontrez une goule, vous devez la combattre. Voici comment :

1. Quand vous pénétrez dans la case d'une goule, votre adversaire annonce "Attaque de goule!"
2. Votre adversaire choisit secrètement le point faible de la goule en encerclant un numéro sur une goule sur la feuille de scénario.
3. Vous commencez à attaquer la goule en essayant un chiffre, de 1 à 6. Si vous frappez le point faible de la goule, vous la tuez et la rencontre est terminée. Si vous manquez, par contre, vous recevez une blessure de la goule. Indiquez la blessure en cochant la prochaine boîte sur votre barre de blessures actuelle.
4. Continuez à attaquer la goule, en prenant une blessure pour chaque échec, jusqu'à ce que vous la tuez. Durant votre prochain tour, vous vous déplacez normalement.

Notez que les goules peuvent être placées sur des cases contenant des objets et des obstacles.

Une fois qu'une goule est tuée, la goule est éliminée du jeu et sa case devient vacante. Tous les autres obstacles sur cette case, par contre, demeurent efficaces.

5. Résolution

Lorsque des objets, des obstacles ou des goules sont placés sur la même case, les rencontres sont résolues dans cet ordre :

1. Objets. Vous prenez l'objet en premier. Pour les scénarios dans lesquels le but ne consiste qu'à trouver un objet, la partie se finit immédiatement. Si vous devez ramener l'objet à votre point de départ, vous devez résoudre les autres rencontres sur cette case avant de poursuivre.

2. Goules. Battez-vous contre la goule et recevez les blessures subséquentes. Si vous avez reçu 15 blessures sur votre barre de blessures à ce moment, la partie est terminée.

3. Obstacles. Résolvez les effets de l'obstacle (perte d'un tour ou prise d'une blessure).

6. Blessures

Dans le coin inférieur droit de la feuille de scénario se trouvent les barres de blessures. À chaque fois que vous recevez une blessure, en se battant avec une goule, en recevant des débris ou par un autre moyen (certains scénarios peuvent contenir des obstacles qui ne sont pas mentionnés dans ces règles : ils seront expliqués dans les instructions du scénario), indiquez-la en cochant une boîte dans votre barre de blessures actuelle.

Si vous recevez 15 blessures sur une barre de blessures avant de trouver une trousse de premiers soins, la partie est terminée et votre adversaire gagne.

Si vous rencontrez une trousse de premiers soins avant d'avoir reçu 15 blessures, vous vous soignez : rayez tout simplement la barre de blessures actuelle et recommencez sur la suivante.

Notez que certains scénarios utilisent des méthodes alternatives pour le soin des blessures.

7. Scénarios

Ces règles couvrent le jeu de base de **GHOULASH™**. Certains scénarios peuvent contenir des conditions spéciales, des objets ou des obstacles qui ne sont pas couverts dans ces règles : ils seront expliqués dans les instructions du scénario. Dans ce cas, ces instructions prédominent sur ces règles, lorsque c'est approprié.

8. Plus

Pour télécharger des scénarios, pour commander de la marchandise et pour en apprendre plus sur les goules et le monde de **GHOULASH™**, visitez le site web www.ghoulash.com.

Règles originales : Copyright 2006, Mike Suchcicki.

Traduction française : 2009, Olivier Boily.

Exemple d'icônes inscrites dans des cases ; goules (G), trous (O), débris (X), trousse de premiers soins (+) et nourriture (F).

Le joueur, représenté par un point, trace sa route depuis son point de départ jusqu'à sa première rencontre.

Le point faible de cette goule est son bras gauche, le numéro 3.

Ce joueur a rencontré une trousse de premiers soins après avoir reçu 8 blessures. Il a rayé sa première barre de blessures et a continué sur la suivante. Il a reçu 5 blessures par la suite.