

Règle du jeu

Pour 3 à 5 joueuses, à partir de 10 ans.

Dans ce jeu, le féminin l'emporte sur le masculin. Exceptionnellement, on nommera par convention joueuse ou princesse indifféremment les joueurs et les joueuses.

Messieurs, ne fuyez pas !
Ce jeu est pour vous aussi !
Une assemblée mixte est d'ailleurs idéale autour de cette table.

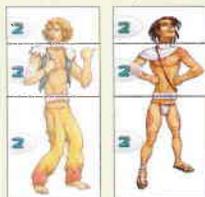


PRINCIPE DU JEU

Chaque joueuse est une "Princesse amazone" dont le but suprême est de devenir "Reine des Amazones".

Chaque princesse doit se constituer le plus beau "harem de mâles".

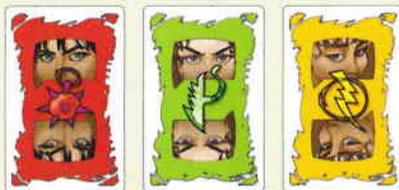
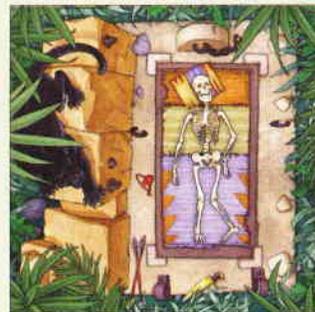
Les joueuses vont utiliser leurs cartes **guerrière-amazone** dans une joute ludique : à chaque tour, les meilleures gagneront des tuiles représentant des corps d'hommes à assembler (tête, torse et jambes).



DESCRIPTION DU MATÉRIEL

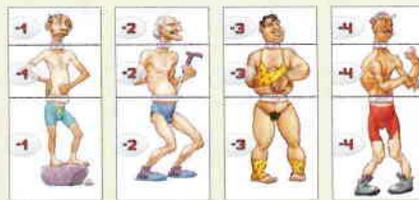
Ce jeu comprend :

- ▶ Une règle illustrée.
- ▶ Le petit plateau de jeu représentant le lit du "doux sacrifice".
- ▶ Le paquet de 55 cartes réparties en 5 séries identiques de 11 cartes :
 - 1 carte de valeur (+10)
 - 3 cartes de valeur (+5)
 - 3 cartes de valeur (+2)
 - 2 cartes de valeur (+1)
 - 1 carte de valeur (-1)
 - 1 carte de valeur (-2)



- ▶ Les tuiles-hommes, au nombre de 36 : 12 têtes, 12 torsos, 12 jambes. Pour chaque partie du corps (tête, torse, jambes) on a les valeurs suivantes :

- 2 tuiles de valeur (+4)
- 2 tuiles de valeur (+3)
- 2 tuiles de valeur (+2)
- 2 tuiles de valeur (+1)
- 1 tuile de valeur (-1)
- 1 tuile de valeur (-2)
- 1 tuile de valeur (-3)
- 1 tuile de valeur (-4)



INSTALLATION

- Le plateau de jeu est disposé au centre de la table.
- Les **tuiles-hommes** sont empilées, après avoir été mélangées, faces visibles sur le lit "du doux sacrifice" du plateau de jeu : têtes sur l'oreiller, torsos sur la natte beige, jambes sur la natte violette.
- Les cartes **guerrière-amazone** sont classées par couleur et chaque princesse prendra les 11 cartes d'une couleur de son choix.

Chaque joueuse sera appelée par son prénom usuel précédé de son titre de princesse. Les participants de sexe masculin joueront avec leur prénom féminisé : Stéphane deviendra la princesse Stéphanie, Patrick deviendra la princesse Patricia, Salomon deviendra la princesse Salomé, et Dominique restera tout simplement la princesse Dominique...



1^{ER} TOUR DE JEU

1) Première mise

• En commençant par la voisine de gauche de la joueuse dont le début de la dernière aventure amoureuse est la plus récente, chaque joueuse pose devant elle, **faces visibles, autant de cartes qu'elle veut d'une même couleur.**

Remarque : au début de la partie les joueuses ne possèdent que des cartes de la même couleur, mais nous verrons plus loin(5) que les cartes de plusieurs couleurs vont s'accumuler dans les mains des joueuses.

• Elle peut aussi passer (ne jouer aucune carte). La joueuse suivante* n'est pas obligée de conserver ni la couleur, ni le nombre de cartes choisies par la précédente princesse. Et ainsi de suite jusqu'à la dernière joueuse.

2) Deuxième mise

En commençant par la même joueuse que lors de la première mise, chaque joueuse choisit une des trois actions suivantes :

- Elle pose devant elle, **face cachée**, une et une **seule carte** de la même couleur que les cartes qu'elle avait déjà posées. Si elle n'avait rien posé à la première mise elle peut poser **une carte** (face cachée) de la couleur de son choix.

- Elle retire une et **une seule carte** de sa première mise.

- Elle ne fait rien.

3) Découverte des cartes

Une fois que tout le monde a joué, les princesses retournent leurs cartes cachées. **La princesse qui a joué le plus grand nombre de points gagne cette manche.**

4) Gain des tuiles-hommes

La princesse victorieuse choisit 2 **tuiles-hommes**, une par une, parmi les tuiles visibles. Elle commence alors à se constituer son harem d'hommes. Les morceaux peuvent être disposés chez les adversaires (surtout les négatifs !).

Sa dauphine (celle qui a le deuxième total de points) choisit 1 **tuile-homme** qu'elle place devant elle ou chez une adversaire si elle en a envie.

Remarque : une joueuse est autorisée à placer une tête sur un mâle en chantier qui ne posséderait que des jambes (ou l'inverse). Dans ce cas, elle laissera un petit espace pour intercaler le torse plus tard.

* On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention : lorsqu'une joueuse gagne des tuiles, elle les place devant elle (ou devant une autre princesse) afin de composer les différents harems. Ces tuiles ne pourront jamais plus être déplacées. La place choisie est définitive. On ne pourra pas non plus empiler des tuiles sur d'autres tuiles.

Attention : à aucun moment on n'a le droit d'avoir plus de 2 mâles en chantier devant soi (un mâle en chantier est un homme qui n'est pas terminé, c'est-à-dire dont le corps ne comporte pas encore les 3 éléments : tête, torse et jambes).

OUI :



NON :



5) Gain des cartes « guerrière-amazone ».

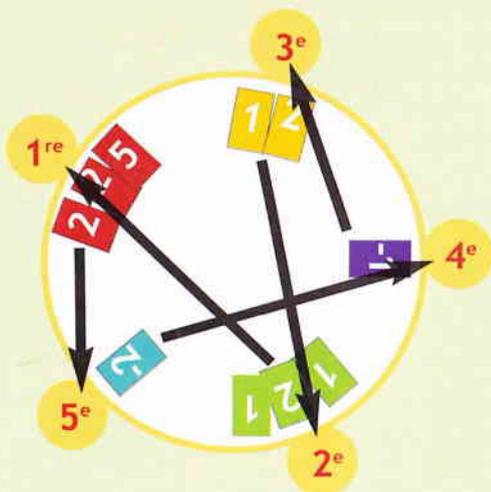
La princesse victorieuse de la joute prend les cartes de la deuxième et les intègre dans son jeu pour s'en servir aux tours suivants. La deuxième prend les cartes de la troisième et ainsi de suite. La dernière prend les cartes de la princesse victorieuse.

En cas d'égalité (même nombre de points joués), toutes les princesses à égalité reprennent leurs cartes en main et n'ont pas le droit de concourir à cette joute.

Les princesses qui n'ont pas joué de carte, ou l'ont retirée, ne prennent aucune **tuile-homme**.

Si tout le monde a passé, ou s'il n'y a que des égalités, personne ne gagne et les trois tuiles en jeu sont défaussées.

Exemple, à la fin d'un tour de jeu, de répartition des cartes jouées :



TOUR DE JEU SUIVANT

La gagnante de la précédente joute devient celle qui joue en premier lors de la joute suivante.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin quand deux des piles de morceaux d'hommes sont épuisées. Lorsque la dernière tuile prise est posée, le jeu s'arrête tout de suite.

On ne termine pas le tour de jeu.



DÉCOMPTE

Chaque princesse additionne les valeurs des tuiles de tous les hommes **terminés** devant elle.

► **Bonus** : le plus bel homme (celui dont la valeur est la plus élevée) marque + 5 points

► **Bonus** : le + grand nombre d'hommes finis marque + 5 points

► **Malus** : l'homme le plus moche (celui dont la valeur est la plus basse) marque - 5 points

► **En cas d'égalité** :

- toutes celles qui ont le(s) plus beau(x) marquent + 5 points (par plus bel homme),
- toutes celles qui ont le plus de mâles terminés marquent + 5 points,
- toutes celles qui ont le(s) plus moche(s) marquent - 5 points (par homme le plus moche).

A l'issue du décompte, la princesse totalisant le plus de points est couronnée

“Reine des Amazones !”



EXEMPLE 1

5 joueuses commencent une partie : Alice, Guéna, Lilou, Philippine et Salomé.

Lilou commence car elle est placée à gauche de Guéna qui est amoureuse de "Fred-qui-le-lui-rends-bien" depuis la veille.

Les tuiles-hommes visibles sont les suivantes : tête (+4), torse (-3) et jambes (+1).

Première mise : Lilou pose 3 cartes guerrières-amazones visibles devant elle, (+1), (+2), (+5).

Philippine joue (+2), (+2), (+5).

Alice joue (+1), (+2).

Salomé passe son tour et ne joue rien.

Guéna joue (-1).

Deuxième mise : Lilou enlève une carte (+5) car elle a peur de dépenser trop de cartes et d'être battue par Philippine qui a 1 point de plus qu'elle avant la deuxième mise.

Philippine rajoute une carte cachée (+5) au cas où Alice voudrait rajouter un (+10).

Alice rajoute une carte cachée (+1) pour battre Lilou et espérer être deuxième pour pouvoir piocher une tuile sans avoir dépensé trop de points (si toutefois Salomé ne rajoute pas une grosse carte).

Salomé pose une carte cachée (-2) en espérant que Guéna croit qu'elle cherche la deuxième place et qu'elle a joué un (+5) ou un (+10), alors qu'elle

voudrait bien ramasser toutes les cartes jouées par Philippine...

Guéna, après mûre réflexion, décide de ne rien ajouter et de garder son (-2) pour une autre occasion, et espère s'assurer la dernière place (pour gagner des cartes).

Résultats : les joueuses retournent leurs cartes cachées et comptent leurs points. Lilou 3, Philippine 14, Salomé -2, Alice 4, Guéna -1.

Distribution et pose des tuiles-hommes :

Philippine a le plus gros total de points, +14, elle gagne donc 2 tuiles-hommes. Elle prend la tête (+4) et commence un joli mâle devant elle.

Une nouvelle tête apparaît sur la pile, c'est une tête (+1).

Philippine décide de prendre le torse (-3) et de commencer un moins joli mâle chez Salomé qui va

gagner plein de bonnes cartes. Un nouveau torse apparaît sur la pile, c'est un (+2).

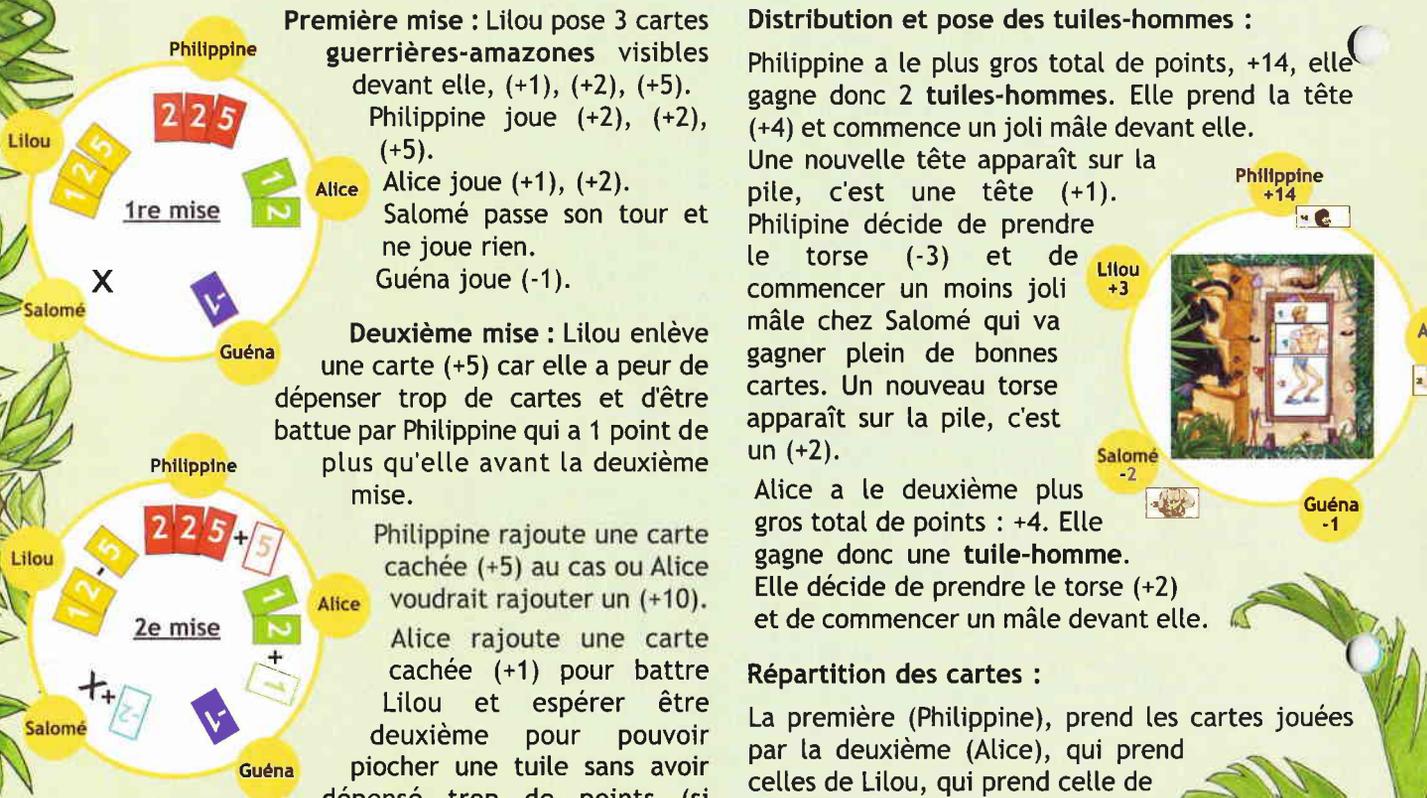
Alice a le deuxième plus gros total de points : +4. Elle gagne donc une tuile-homme.

Elle décide de prendre le torse (+2) et de commencer un mâle devant elle.

Répartition des cartes :

La première (Philippine), prend les cartes jouées par la deuxième (Alice), qui prend celles de Lilou, qui prend celle de Guéna, qui prend celle de Salomé, qui prend toutes les cartes que Philippine avait jouées.

C'est Philippine qui commence la deuxième joute.



EXEMPLE 2

Voici les jeux posés par les joueuses :

- Guéna joue (+2), (+5), (+1) et une carte secrète (+2),
- Lilou ne joue rien et une carte secrète (-1),
- Salomé ne joue rien puis une carte secrète (+10),
- Philippine joue (+1) et une carte secrète (-2),

- Alice joue (+2), (+5), (+5) et une carte secrète (+10).

Au final 4 joueuses sont *ex-aequo* deux à deux et reprennent chacune leurs cartes.

Alice prend 2 tuiles et reprend ses cartes puisqu'elle est à la fois la première et la dernière.

Vous pouvez jouer à Amazones en ligne sur www.boiteajeux.net



Editions « lui-même »

21, place de l'Eglise – 44320 Frossay – Tél. : 02 40 39 37 72

Crédits :

Amazones est un jeu de Lili-Phèdre la Pippesse

Illustrations : Cruela Brisfon

Agencement graphique : Caroline Ottavis

Conseiller artistique : François Bruel

Conseillère littéraire : Delphine Montalant

Conseillère fabrication : Géraldine Delfanti

Collection dirigée par Philippe des Pallières

Edité en février 2006 par « lui-même » www.luimeme.com

Remerciements à :

D'autres auteuses dont Thierriquette Lebourg, Pascaline Bernard, Brunette des Montagnes Cathaliennes, pour leur aide précieuse.

L'adaptatrice ludo-informatique Fredemette la Bajicienne, ainsi que les testeuses internetiennes dont Diplojaket, Histoire d'O-Cédarine, Grosse-Jaquette, Phaline Morin, Tontine, Bêêêfelabrebis, Miss Marvel, Chgussette, Ouenn, Delphine 66 et toutes les autres.

Toutes les nombreuses testeuses depuis bien longtemps dont Laurence Oxiol et Laurence Mölkky, Catherine Watine, Alexandrine Sztargott, Françoise et Catherine de la « Maison des jeux de Tours », ainsi que toutes les copines de Bertrane de la « Maison des jeux de Nantes ».

Enfin l'auteuse dédie ce jeu à Marie-Cerise Bruel pour son énergie, ses dessins et ses conseils dans le démarrage du projet et pour être tout simplement Marie Bruel !