

Duel

2 joueurs / 8 ans et plus / 10 minutes

Jeu de bluff et de levée avec des points.

Matériel

34 cartes numérotées de 1 à 13 (**puissance** d'attaque) et une carte "brouillard défensif"

Les "ronds" représentent le **niveau de technique** de l'attaque.

Préparation

Chaque joueur prend un tas, garde en main le brouillard défensif et pioche 9 cartes de sa pioche.

Le premier joueur de la première manche est le dernier à avoir touché un sabre laser. Si cela ne permet pas de déterminer le premier joueur il est déterminé au hasard.

Déroulement

Le premier joueur pose une carte face visible, puis l'adversaire fait de même. Ensuite il ajoute une carte face cachée en renfort puis l'adversaire fait de même.

Les cartes sont alors retournées.

La **puissance totale** d'attaque est la somme des valeurs de la **puissance** d'attaque des deux cartes.

Le joueur avec la plus grande puissance totale d'attaque remporte:

- toutes les cartes adverses comprises entre ses deux cartes,
- toutes les cartes adverses de ce niveau de technique de l'attaque si les deux cartes posées ont le même niveau technique.

Si l'adversaire n'a perdu aucune carte, il remporte :

- toutes les cartes adverses comprises entre ses deux cartes,

- toutes les cartes adverses de ce niveau de technique de l'attaque si les deux cartes posées ont le même niveau technique.

Exemples : légende = **puissance d'attaque (niveau technique)**.

- J1 joue 7(**) / 8(***) et J2 joue 5(**) / 7(***), J1 remporte le 7 de J2
- J1 joue 2(**) / 3(**) et J2 joue 5(**) / 7(***), J1 ne remporte rien mais comme J1 a joué 2 cartes de niveau technique (**) il remporte le 5

C'est ensuite au tour du joueur qui a joué le brouillard défensif, sinon de celui avec la **puissance totale** d'attaque la plus faible, sinon de celui avec la carte avec la **puissance** d'attaque la plus faible, sinon le même joueur, de commencer un nouveau pli.

Dès qu'un joueur n'a plus que 5 cartes ou moins en main il pioche 8 nouvelles cartes.

Le dernier pli ne se fait qu'avec une carte et le joueur avec la plus grande **puissance d'attaque** empoche la carte adverse, sinon les cartes sont défaussées.

Les points sont comptés en comptabilisant les points de **niveau technique** de l'attaque sur les cartes.

Chaque joueur reprend ses cartes et débute une nouvelle manche commencée par le perdant de la précédente manche.

Le brouillard défensif

Il ne peut être joué en 1er, Il permet de récupérer en main la première carte jouée quoi qu'il en soit et il est ensuite défaussé. Joué en fin de partie il fait perdre le pli et est remporté par l'adversaire.

Victoire

Une partie se joue en 50 points et nécessite donc plusieurs manches.

Le joueur gagne la partie s'il a le plus grand score et dépasse les 50 points.