

# ZOP

## Règles du jeu (v3.0)

ZOP est un jeu de cartes d'affrontement pour **deux** joueurs qui allie réflexion, stratégie, bluff, mémoire, lecture de jeu et un peu de chance. Chaque joueur dispose du même paquet et donc des mêmes possibilités d'attaquer son adversaire, de se défendre contre les assauts ennemis et d'utiliser des capacités spéciales uniques.

Le jeu est composé de trois éléments (et donc trois types de cartes) distincts :

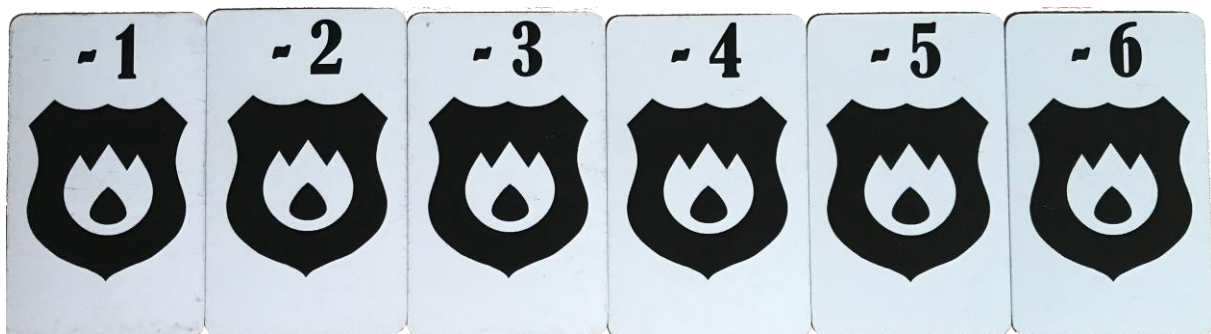
- l'attaque : c'est le principal moyen pour marquer des points dans ce jeu. L'objectif de l'attaque est d'outrepasser la défense et d'infliger des dégâts.
- la défense : elle permet de résister aux attaques de l'adversaire en encaissant ses coups.
- les cartes spéciales : chacune permet d'utiliser des capacités exceptionnelles pour influencer le cours de la bataille.

Le jeu est constitué de deux paquets de **20** cartes, un au dos gris clair, un au dos gris foncé, un paquet par joueur. Ces paquets sont composés d'exactly les mêmes cartes :

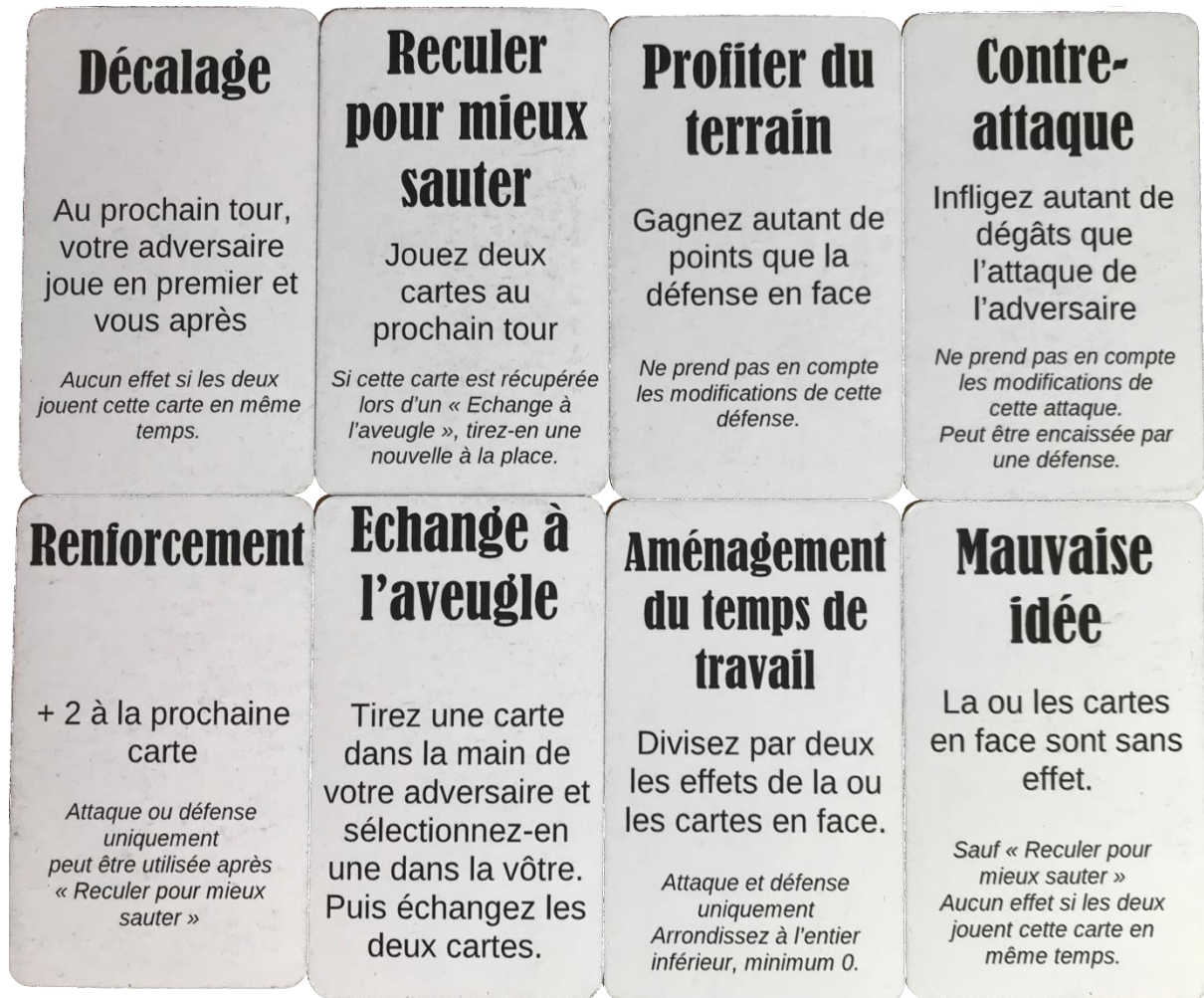
6 cartes portant ce symbole,  
elles représentent la capacité d'**attaque** (et donc de marquer de points) du joueur



6 cartes portant ce symbole,  
elles représentent la capacité de **défense** du joueur



Et 8 cartes **spéciales**,  
aux effets uniques indiqués sur les cartes elles-mêmes



Chaque joueur choisit son paquet, mélange ces cartes et dispose ensuite du paquet devant lui, face cachée, sur le côté : c'est la **pioche**. Le jeu est alors prêt à commencer.

### Déroulé du jeu :

À chaque tour, chaque joueur tire **quatre** cartes au sommet de sa pioche. Elles composent sa **main** pour ce tour. Chaque joueur sélectionne une des cartes de sa main et la place face cachée devant lui. Une fois que les deux joueurs ont choisis, les deux cartes sont révélées en même temps. Plusieurs cas de figure sont possibles :

| Joueur A  | Joueur B |
|---|----------|
|   |          |
| Chaque joueur marque autant de points que la force de son attaque (indiquée sur la carte) |          |

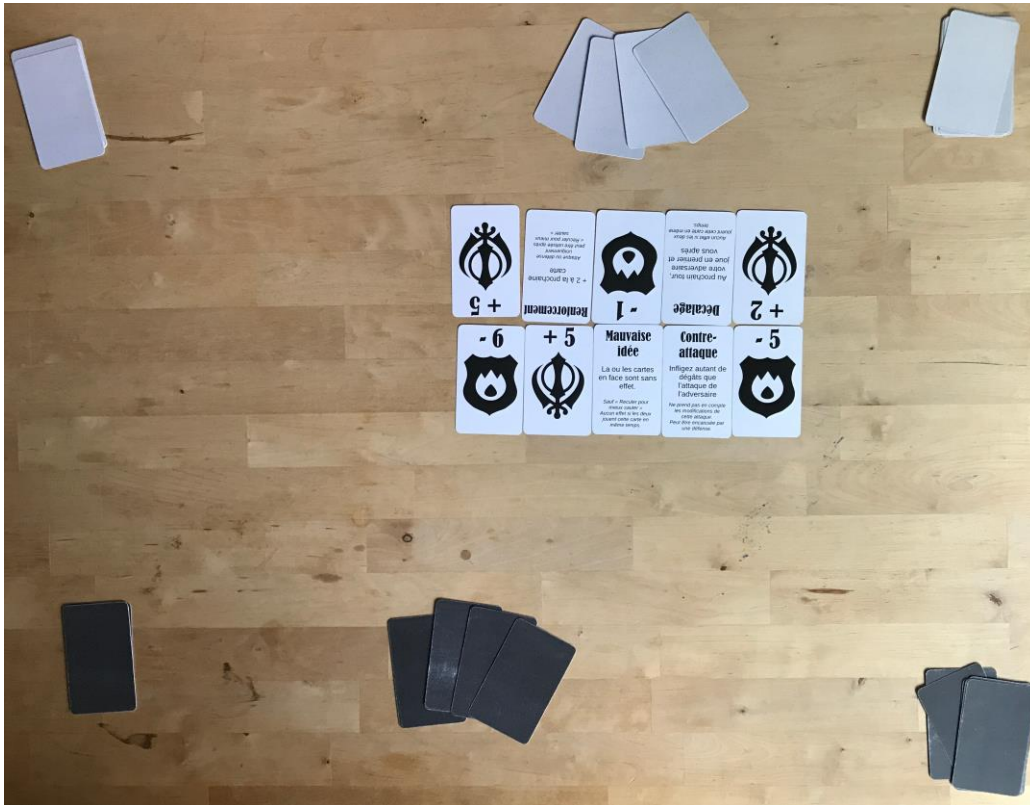
|  |   |
|--|---|
|   |  |
| Si l'attaque est strictement supérieure à la défense, l'attaquant marque autant de points que la différence entre les deux<br>Si l'attaque est inférieure ou égale à la défense, l'attaquant ne marque pas de points<br>Le défenseur ne marque pas de points |   |
|   |  |
| Aucun joueur ne marque de points   |   |
|   | Carte spéciale  |
| L'attaquant marque autant de points que la force de son attaque<br>L'effet de la carte spéciale est appliqué   |   |
|   | Carte spéciale  |
| Le défenseur ne marque pas de point<br>L'effet de la carte spéciale est appliqué   |   |
| Carte spéciale   | Carte spéciale  |
| Les effets des cartes spéciales sont appliqués   |   |

Une fois que les effets des deux cartes (attaque, défense, spéciale) ont été appliqués, le tour se termine et les joueurs prennent les cartes restantes dans leur main et les placent dans une nouvelle pile, face cachée (généralement de l'autre côté de l'espace de jeu). C'est la **défausse**. Puis un nouveau tour commence avec le tirage de quatre nouvelles cartes de la pioche.

Les cartes suivantes qui seront jouées pendant la partie seront placées à côté de la précédente, dans chaque camp, formant ainsi **deux lignes** de cartes face à face. Si la table n'est pas assez large, il est bien sûr possible de former plusieurs lignes, l'important étant de bien garder l'ordre des cartes jouées pour le comptage des points (voir page suivante).

Au fur et à mesure de la partie, les cartes non-utilisées sont placés sur le sommet de la défausse. À chaque fois que la pioche est épuisée, on prend la défausse qui devient alors la nouvelle pioche. **Attention** : la nouvelle pioche n'est pas mélangée !

Les cartes jouées restent visibles **sur la table**, faces aux cartes contre lesquelles elles ont été utilisées : ainsi, au fur et à mesure de la partie, on aura une parfaite connaissance des cartes déjà jouées par son adversaire et donc celles qui lui restent potentiellement en main. Il faudra donc choisir judicieusement sa prochaine carte. Mais attention, l'adversaire aura lui-aussi vue sur les cartes que vous avez déjà posées !



*Exemple vue du dessus d'une partie en cours*

Les effets des cartes ne sont actifs que pendant le tour où les cartes sont placées sur la table. Par exemple, une carte de défense ne sera effective que lorsqu'elle est posée, elle n'aura plus d'utilité au tour d'après. Certaines cartes spéciales font exception car elles affectent la carte jouée au tour suivant, c'est alors précisé sur la carte.

Les quelques cas particuliers sont précisés sur les cartes spéciales. En cas de litige, c'est le joueur qui n'est pas propriétaire du jeu qui tranche. Si aucun n'est propriétaire du jeu, mettez-vous d'accord, sacrebleu !

### **Fin du jeu :**

Une fois que les 20 cartes ont été jouées, la manche se termine et l'on procède au comptage des points. Il suffit de refaire le déroulé de la partie en regardant au cas par cas quelle carte a fait face à quelle carte à chaque tour et qui marque donc des points et de le noter à l'aide d'un papier et d'un crayon. Il est tout à fait possible qu'aucun joueur ne marque de points pendant un tour.

Une fois le comptage terminé, le joueur qui dispose du plus de point remporte la première manche. On procède ensuite à une revanche et à potentiellement une belle. En cas d'égalité, on procède directement à la belle. Le vainqueur de la belle gagne la partie !

### Précisions sur certaines cartes spéciales :

- Mauvaise idée : l'éventuel « Renforcement » ou « Aménagement du temps de travail » est également annulé
- Renforcement : le « +2 » de la carte représentant un bonus de 2 points, dans le cadre de la défense il s'agit donc d'un -2  
Le Renforcement n'est pas pris en compte lors de la « Contre-attaque », du « Profiter du terrain » et de l' « Aménagement du temps de travail »  
(*Exemple* : contre une attaque à +4 et un renforcement, la « contre-attaque » ne permet de marquer que 4 points)  
Le Renforcement est actif uniquement lors du tour suivant
- Reculer pour mieux sauter : préciser bien l'ordre dans lequel vous jouez les cartes, il est en effet possible d'utiliser la carte « Renforcement » et une autre carte juste après pour profiter des effets dudit Renforcement
- Échange à l'aveugle : si vous piochez « Reculez pour mieux sauter », rendez-la à votre adversaire et tirez une nouvelle carte parmi les cartes restantes dans sa main  
L'échange a lieu **après** que le tour ait eu lieu, l'adversaire joue donc normalement sa carte et vous piochez parmi les cartes qui lui restent dans la main  
Comme son nom l'indique, le tirage dans la main de l'adversaire s'effectue à l'aveugle  
Les cartes échangées ont une couleur différente et dénotent dans votre main, c'est tout à fait normal mais il faut tout de même se souvenir de la carte échangée !
- Mauvaise idée : lorsque deux cartes « Mauvaise idée » se font face, elles s'annulent mutuellement, une éventuelle seconde carte – grâce à « Reculer pour mieux sauter » – sera donc jouée normalement