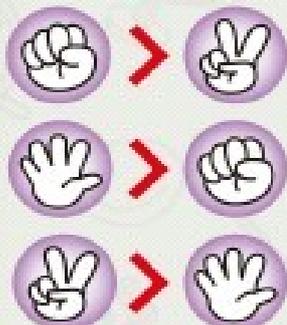


# ACTION

# R.P.S.

un jeu de Dong-Hwa Kim



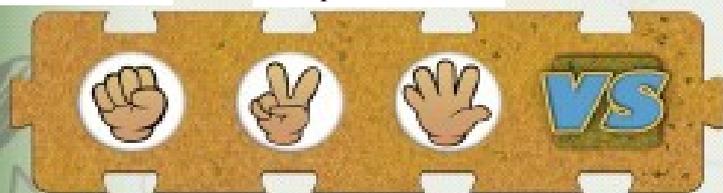
**Joueurs** : 3 à 5 / **Age** : à partir de 7 ans / **durée** : environ 20 minutes

Maintenant vos pions sont en train d'avancer sur la piste pierre-papier-ciseaux. Pour gagner cette course, vous devez en fait, remporter des parties de pierre-papier-ciseaux contre vos adversaires. Rejoignez-nous dans le jeu le plus parfait inventé par l'homme ! Croyez-le ou non, vous pouvez devenir un maître de pierre-papier-ciseaux avec ce jeu Action R.P.S.

## Contenu

6 pistes R.P.S.

1 tuile de points



1 tuile de départ

1 tuile d'arrivée

1 tuile de pénalité



1 tuile marqueur de section



15 pions (3 par couleur, 1 couleur pour un joueur)  
5 autocollants pour les joueurs. (1 par couleur).



Collez les autocollants présents dans la boîte en respectant les couleurs. Surtout collez-les bien en alternant le recto et le verso.

## Objectif

A la fin de la partie, additionnez tous les scores qui sont sous vos pions. Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur.

## Tour de jeu

A votre tour, vous pouvez ajouter un nouveau pion sur la piste ou bien vous pouvez avancer un pion déjà sur la piste.

## Préparation

Installez la piste en respectant le nombre de joueur :

3 joueurs = 4 pistes R.P.S.

4 joueurs = 5 pistes R.P.S.

5 joueurs = 6 pistes R.P.S.

Installez les pistes R.P.S., la tuile de départ, la tuile d'arrivée, la tuile de points et celle des pénalités comme sur l'image.

- 1 Le premier joueur met un de ses pions devant la zone de départ de la piste R.P.S. Il fera avancer ce pion selon qu'il ait gagné ou perdu.
- 2 Lorsque les Pions des joueurs arrivent sur un nouvel espace, comparez la marque R.P.S. Sur le dessus du pion et celle sur la piste pour pouvoir déterminer si c'est une victoire, une défaite ou un match nul.
- 3 Selon la victoire, la défaite ou le match nul, votre pion sera avancé, reculé ou immobilisé.

## Règles pour le déplacement des pions

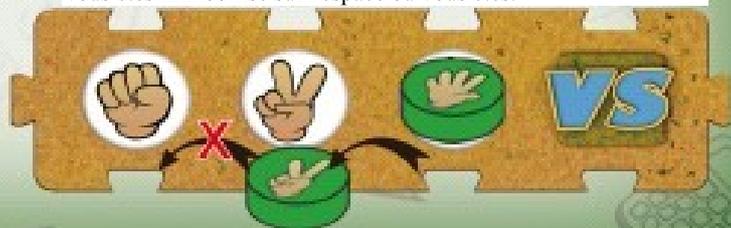
### Victoire

Vous pouvez maintenant avancer votre pion. Vous devez retourner votre pion lorsque vous le déplacez. Si vous gagné à chaque fois que vous le déplacez et le retournez vous pourrez avancer de plus en plus.



### Match nul

Vous êtes immobilisé sur l'espace où vous êtes.



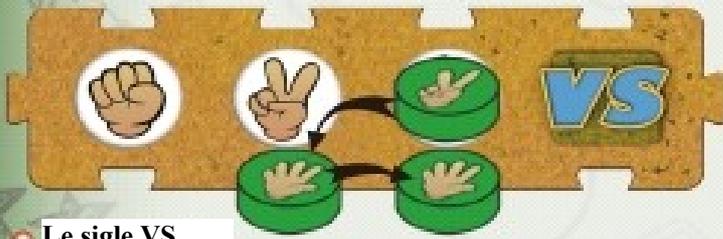
**Note** : Vous devez installer la tuile de pénalités à côté de la tuile d'arrivée (finish) comme sur l'image.

Installez les tuiles de Section (3-4 joueurs sur le 4ème espace de la piste, à 5 joueurs sur le 5ème espace de la piste R.P.S.) [Reportez vous à l'image ci-dessus].

Distribuez 3 pions joueur de la même couleur à chaque joueur ainsi que 2 points en jeton. Le joueur qui a la main la plus grande est le premier joueur. Tous les joueurs installent leurs jetons de points sur la piste R.P.S., et dans l'espace qu'ils veulent. Ils le font à partir du premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Défaite

Reculer votre pion. Ensuite, ne retournez pas votre pion, lorsque vous le reculez. Revenez sur l'espace sur lequel vous étiez avant de retourner votre pion. Vous retournez votre pion lorsque vous avancez pour savoir si vous gagnez ou si vous perdez.



## Le sigle VS

- 1) S'il n'y a pas d'autre pion sur l'espace VS alors mon tour se termine en arrivant sur cet espace.
- 2) S'il y a un pion sur la case VS et que vous voulez la passer :
  - Si c'est votre pion, vous pouvez passer et avancer.
  - Si ce n'est pas votre pion, vous devez faire une partie de R.P.S. (Pierre Papier Ciseaux) en vrai avec le joueur qui possède ce pion. Si vous gagnez, vous pouvez avancer en retournant votre pion. Si vous perdez, vous n'avez pas le droit d'avancer votre pion, vous rester sur cet espace et votre tour est terminé.
- 3) Si vous voulez passer plusieurs espaces VS, il faudra jouer à R.P.S. (Pierre Papier Ciseaux) en vrai contre chaque propriétaire de pion présents sur cet espace. Si vous perdez juste une seule fois, vous ne pourrez pas avancer votre pion.
- 4) A la fin de la partie, le joueur dont le pion se trouve sur un espace VS aura -1 point en pénalité.

## Attention lorsque le pion se déplace

- Lorsque vous déplacez votre pion, vous devez toujours retourner votre pion.
- Un espace de la piste ne peut être occupé que par un seul pion.
- Lorsque vous êtes en train d'avancer, si votre pion est bloqué par les pions d'autres joueurs devant vous, vous pouvez passer par-dessus même s'il y en a plusieurs.
- Si votre pion dépasse le marqueur de section, vous êtes autorisé à faire rentrer sur la piste un nouveau marqueur à votre prochain tour.
- Pendant votre tour de jeu vous n'avez pas le droit de vérifier le dos des pions déjà sur la piste.

- 4) Continuez la parti jusqu'à ce qu'un pion atteigne la ligne d'arrivée.

## Fin du jeu

Si le pion d'un joueur atteint la ligne d'arrivée alors la partie est terminée.

## Les fonctions des tuiles

### La tuile points et la tuile pénalité

A la fin de la partie, si votre pion est sur un espace qui rapporte des points, alors vous obtenez ces points en positif ou en négatif.

### Les tuiles de Section

Dès que vos pions ont dépassé cette marque, vous pouvez mettre un nouveau pion sur la piste.

### Jeton de points

Vous pouvez les relier à n'importe quel espace de la piste R.P.S. Après avoir choisi le score sur la face avant ou sur le dos.

### Tuile de départ

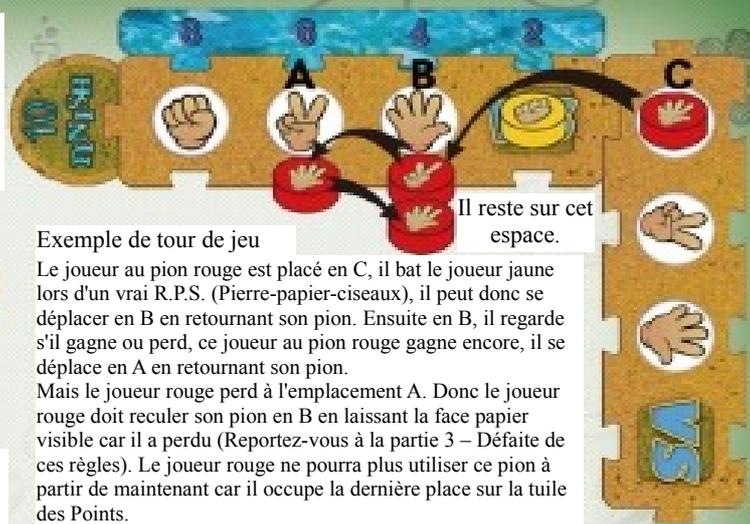
C'est la tuile sur laquelle vous placez votre pion en le retournant.

### Tuile d'arrivée

Si le pion d'un joueur atteint cette tuile, alors il marque 10 points.

## Règles spéciales pour la tuile de Points

Sur la tuile de Points, se déplacer est différent du reste de la piste. Sur la piste normal, lorsque vous vous déplacez, si vous perdez ou si vous faites un match nul, vous pourrez vous déplacer au prochain tour en retournant votre pion. Mais, sur la tuile des Points, si vous perdez ou si vous faites match nul, votre pion reste à cet endroit, et vous ne pourrez pas le jouer à votre prochain tour. [reportez vous à l'image ci-après]



## Exemple de tour de jeu

Le joueur au pion rouge est placé en C, il bat le joueur jaune lors d'un vrai R.P.S. (Pierre-papier-ciseaux), il peut donc se déplacer en B en retournant son pion. Ensuite en B, il regarde s'il gagne ou perd, ce joueur au pion rouge gagne encore, il se déplace en A en retournant son pion.

Mais le joueur rouge perd à l'emplacement A. Donc le joueur rouge doit reculer son pion en B en laissant la face papier visible car il a perdu (Reportez-vous à la partie 3 – Défaite de ces règles). Le joueur rouge ne pourra plus utiliser ce pion à partir de maintenant car il occupe la dernière place sur la tuile des Points.

En d'autres mots, vous ne pouvez vous déplacer que de quelques espaces sur la tuile des Points. Choisir dans quel ordre vont arriver les pions sur la tuile des Points est une bonne stratégie lorsque vous commencez à jouer.

## Exemple du calcul des scores



Les pions des joueurs qui ne sont pas rentrés sur la piste avant la fin de la partie gagne -5 points de pénalité. Le joueur dont le pion atteint la ligne d'arrivée à la fin du jeu, remporte 10 points, et le joueur qui occupe l'espace VS obtient -1 point de pénalité.

Traduction française : Stéphane Athimon

Donc maintenant le pion jaune a atteint la ligne d'arrivée, et la partie se termine.

Passons au calcul des scores

Le joueur jaune obtient 12 points au total.

10 (ligne d'arrivée) +3 (jeton de points) -1 (espace VS)

Le joueur vert obtient 10 points au total

6 (tuile des points) +3 (jeton de points) -2 (jeton de points)

Le joueur Bleu obtient 7 points au total.

8 (tuile des points) +4 (tuile des points) -5 (Pénalité pour un pion qui n'est pas entré sur la piste)

Le joueur rouge obtient 5 points au total

2 (tuile des points) +3 (jeton de points)

Donc le vainqueur est le joueur jaune.

Si vous avez des commentaires, des suggestions ou des questions veuillez nous contacter :

DEINKOGAMES  
www.deinko.com  
welcome@deinko.com

