Combattre

Un combat se fait avec une **case adjacente** entre deux slimes.
Chacun jette un dé dont le **nombre de faces est indiqué sur le slime**. La valeur la plus forte l'emporte. En cas d'égalité, il ne se passe rien. En cas de valeur maximale obtenue, on relance et on additionne les résultats.
Si un slime de force (nombre de faces du dé) **égale ou supérieure l'emporte, le perdant est anéanti**.
Si un slime de force **plus faible l'emporte, son adversaire est placé sur elle**. **La force de combat est à présent celle du haut de sa pile. La pile appartient à la couleur du bas.** On peut empiler jusqu'à quatre slimes.
Si un combat est remporté **contre une pile de slime, le slime du dessous est anéanti** s'il ne peut pas être placé sur le slime gagnant.
L'empilement se fait par valeurs croissantes vers le haut. S'il reste une pile, elle appartient au **joueur possesseur du slime du bas** (même s'il avait perdu tous ses slimes avant !).
On peut se **déplacer ou non sur la case d'un adversaire vaincu** si elle est vacante.
Dans un tour, on ne combat pas plus de fois que son nombre d'actions.

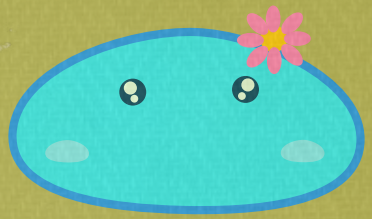
Capture de tour

Lors de la tentative de capture d'une tour, celle-ci combat avec la même **force + 2 que son assaillant**.
On place le slime sur la tour capturée s'il gagne. La **tour capturée se battra avec la force de combat du slime + 2**.
Une tour disparaît s'il n'y a plus aucun jeton présent de son équipe.
Les tours peuvent attaquer s'il ne reste plus que des tours ou si elles sont occupées par le dernier jeton jouable d'une équipe.

Inondation

Tous les X jours (en fonction du nombre de joueurs) notés en haut du plateau, la ligne la plus périphérique du terrain disparaît pour cause d'**inondation**. Tous les **slimes et la tour présents** sur cette ligne se **décalent vers le centre** (case dans le sens horaire dans le cas d'un choix entre deux cases).
Si deux slimes (ou piles de slimes) se retrouvent sur la même case, il y a un combat, jusqu'à temps qu'un vainqueur soit défini. Si les deux slimes appartiennent au même joueur, on décale vers le centre le slime de la plus faible valeur. Si cela n'est pas possible, il est détruit.

Absorption, le carnet du capitaine



Par le capitaine Slime le Magnifique
et le matelot Ben le morveux

CC 0 ZERO

Jeu libre et gratuit téléchargeable sur
https://www.graineahumus.org

Trois mois déjà que nous naviguons en quête d'une terre. Le capitaine Slime le Magnifique a rendu l'âme pendant cette odyssée. (Que le grand Slime l'accueille aux portes de la gelée éternelle !)
Enfin, nous trouvons une terre. À priori, la dernière île de cette planète… Et cette eau qui ne cesse de monter.
Il semblerait que tous les rascals, vauriens et truands restant sur cette terre se sont donné rendez-vous…

Jeu de 2 à 6 joueurs à partir de 14 ans.
Durée : 45 minutes.
Nécessite en plus des jetons fournis : Un dé à 4 faces, deux dés à 6 faces, un dé à 8 faces, un dé à 10 faces et un dé à 12 faces.

Gain de partie

La partie est gagnée en étant le **dernier à rester sur le plateau** ou en **volant la tour à sa gauche plus de trois jours complets.** Les **jours sont marqués à chaque tour de jeu** sur la plateau.

Jetons joueurs

Mise en place

Selon le nombre de joueurs, on place sa **tour** sur le bord de l'île aux emplacements indiqués par les nombres 2,3,4,5 et 6 correspondants au nombre de joueurs.
On place ses **slimes** par groupe de 4 à tour de rôle. Il faut ainsi 2 tours pour placer ses slimes. Chaque slime est adjacent à la tour ou à un autre de ses jetons déjà placé.

Déroulé

+1

Tergiverser pour savoir qui commence... Chaque équipe de slime peut faire **deux actions par tour** : **se déplacer** ou **creuser**.
Combattre un slime ennemi d'une case adjacente est une action gratuite possible à la fin de chacune des deux actions.
On peut **sacrifier une action** pour **se concentrer et avoir un bonus de +1** au prochain combat (case +1 sur le plateau).

Creuser

Creuser se fait avec **deux dés à 6 faces**. Les trouvailles sont notées sur le plateau par couleur d'équipe. On ne peut pas avoir plus de **deux trouvailles en même temps**. Les trouvailles stockées doivent être de **différentes natures**, retirez les dés sinon.

Valeur des trouvailles

2 : Terrain miné, vous perdez votre slime (ou la pièce du bas de la pile).
3 : Crampe. Perdez votre prochaine action.
4 : Retirez 1 au dé de votre prochain combat.
5 : Oh ! Un joli caillou ! Inutile, mais joli. Cela compte comme un effet. Jeter le caillou demande une action.
6 : 1 déplacement à utiliser tout de suite.
7 : +1 action quand on le souhaite.
8 : 1 action à retirer au prochain tour d'un adversaire.
9 : Ajoutez 1 au dé de votre prochain combat.
10 : Ajoutez 2 au dé de votre prochain combat.
11 : Ajoutez le score d'un dé à 4 faces à votre dé au prochain combat.
12 : Convertissez la pièce ennemie la plus proche et de même valeur que la vôtre. Si cela concerne plusieurs pièces, choisissez la victime. S'il n'y a pas de même valeur que la vôtre, prenez celle en dessous (Slime de 8 au lieu de 10 par exemple). Sinon, sifflotez mine de rien...

Des jetons « conversion » (les plus grands jetons) marquent un pion converti en se plaçant en bas. Cela compte comme un effet de trouvaille le temps de la conversion. En cas de combat perdu par un pion converti, le marqueur disparaît et le slime reste.

Se déplacer

Se déplacer sur une **case adjacente libre** coûte une action. On peut **sauter en ligne droite une case occupée par un slime nous appartenant**, si la case suivante est disponible. On peut aussi **demander à une autre équipe de nous accorder un sauf-conduit** pour sauter par-dessus un de ses slimes. La tour peut se déplacer, mais pas sauter de case. On ne peut pas se déplacer sur le volcan.