



# Le combat

## Règle du jeu



La Justice



AVARICE

Après avoir découpé les cartes et placé le plateau de jeu au centre de la table (cf. Rencontre animateurs L'Oasis 11 Libérés du péché) :

- Faire des équipes de 2 à 5 joueurs qui jouent autour d'un même plateau. (Des variantes sont proposées, elles permettent de réduire le temps du jeu).
- Distribuer un jeu complet d'images à chaque joueur (7 cartes péchés, 6 cartes équipements, 1 carte combattant) et bien faire repérer grâce à l'image du plateau de jeu que les équipements qui permettent de combattre les monstres.
- Demander à chaque joueur d'écrire son prénom sur la figure du combattant, puis récupérer toutes les cartes combattant et les mettre de côté, face cachée.
- Récupérer ensuite les autres cartes des joueurs (les 7 cartes péchés et les 6 cartes équipements de chacun) et les mélanger soigneusement en un seul paquet.
- Distribuer 5 cartes à chaque joueur. Chacun regarde son jeu mais ne le montre pas aux autres. Le reste des cartes est déposé face cachée en un tas au milieu de la table et forme la pioche.
- Pour déterminer qui joue en premier, tirer au sort l'une des cartes combattant mise de côté : le joueur dont la carte a été tirée commence. Il tire alors la première carte de la pioche et la retourne au milieu de la table.



ENVIE



La Parole  
de Dieu



ORGUEIL



Le Salut



## Le combat Règle du jeu



- S'il s'agit d'une carte monstre, il cherche dans son jeu une carte équipement de son choix pour le combattre. S'il en possède une, il la pose sur le monstre et remporte le pli. S'il n'en possède pas, il tire la carte du dessus de la pioche et la met dans son jeu sans la montrer aux autres joueurs, sans pouvoir l'utiliser. La carte monstre reste alors au milieu de la table, au sabot. *(On peut avant le début de la partie décider d'une variante et permettre d'utiliser toute suite la carte tirée s'il s'agit d'une une carte équipement).*
- Si c'est une carte équipement, il cherche dans son jeu une carte monstre de son choix pour s'en débarrasser. S'il en possède une, il la pose sur l'équipement et remporte le pli. S'il n'en possède pas, il tire la carte du dessus de la pioche et la met dans son jeu sans la montrer aux autres joueurs, sans pouvoir l'utiliser. La carte équipement reste au milieu de la table, au sabot. *(On peut avant le début de la partie décider d'une variante et permettre d'utiliser toute suite la carte tirée s'il s'agit d'une carte monstre).*
- Le second joueur joue de la même façon, et ainsi de suite pour tous les joueurs jusqu'à épuisement de la pioche.
- Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, on retourne le sabot, c'est-à-dire les cartes qui n'ont pas été gagnées et qui sont restées au milieu de la table, et celles-ci deviennent la nouvelle pioche. Et ainsi de suite... jusqu'à épuisement des cartes.
- Le joueur qui se débarrasse le premier de toutes ses cartes en main a gagné. Si la pioche est épuisée mais que les joueurs ont encore des cartes en main, c'est celui qui a fait le plus de plis, c'est-à-dire remporté le plus de combats qui a gagné.

