

Pour créer ce jeu, j'ai utilisé comme base les règles du jeu « Roi du Ring » et de « PATATASTEAK ».

Je vous mets en disponibilité 2 autres fichiers. 2 aide-mémoires qu'une fois imprimé sur des feuilles 8½ x 11 po, peuvent être collés sur une feuille de carton recto-verso avant d'être coupé en 4 morceaux. De cette façon, les joueurs auront un accessoire qui d'un côté, indique les actions possible par couleur et de l'autre, les cartes avec des actions spéciales.

Matériel requis

- 4x M. Patate (chacun avec le même nombre de morceaux amovibles)
- 1x Jeu de 54 cartes (format géant si possible)
- 1x Plateau de 9 x 9 cases (assez grand pour les M. Patate)
- 4x Lunettes de sécurités enrubannées (facultatif)
- 4x Casques cache-oreilles de protections (facultatif)
- 4x Grosses mitaines de type mitaine de fourneau (facultatif)

Début

Chaque joueur est représenté par un M. Patate. Ensuite, chaque joueur place son M. Patate sur une case d'un coin différent. Donc, vous aurez compris que le maximum de joueurs participant à une partie est de 4. Tous les M. Patate, ont le même nombre de pièces amovibles (un nombre de votre choix). Le terrain de jeu se fait sur un damier de 9 par 9 cases.

On détermine le joueur qui jouera le premier en pigeant une carte au hasard. On remet les cartes tiré dans le paquet et on le brasse. Ensuite chaque joueurs reçoivent 5 cartes face caché chacun.

Déroulement de la partie

A chaque tour, il est possible pour le joueur d'effectuer ces actions:

- 1-Utiliser une carte. (Attaque, déplacement ou pousser un adversaire)
- 2-Jeter une carte.
- 3-Ne rien faire.

Tant que vous avez des carters dans les mains, vous pouvez, si désiré, répéter les opérations 1 et 2. Vous pouvez arrêter en tout temps.

À la fin de son tour, le joueur pioche un maximum de 2 cartes. En tout temps, un joueur ne peut avoir au maximum que 5 cartes dans ses mains.

Info sur les cartes :

Pour utiliser une carte, son action est déterminée par sa couleur.

Les rouges (carreau et cœur): Elles servent pour attaquer ou bloquer une attaque.

- **Le carreau** agit sur les cases adjacentes (en ligne droite).
- **Le cœur** sur les cases en diagonales de votre M. Patate.

Les noires (trèfle et pique): Elles permettent de se déplacer d'une case ou poussée d'une case un adversaire (si cette case est libre). Il est possible de bloquer une poussée provenant d'un ennemi.

- **Le trèfle** agit sur les cases adjacentes (en ligne droite).
- **Le pique** sur ceux en diagonales de votre M. Patate.

La valeur : La valeur inscrite sur la carte (As, 2,3,..., Valet,...) représente la force de l'attaque ou de la poussée. L'as valant 1 jusqu'au roi qui lui vaut 13. Pour les Jokers voir la section plus basse.

L'attaque et la poussée peuvent être bloquées avec une carte de même sorte (cœur, carreau, pique ou trèfle) mais d'une valeur supérieure. Donc, une attaque fait avec un 4 de cœur peut être bloqué par un 5 (ou plus) de cœur.

Joker :

- Peut servir comme un cœur ou un carreau avec une attaque d'une valeur de 14.
- Peut servir comme un trèfle ou un pique pour se déplacer ou pousser avec une valeur de 14.

Cartes Spéciales

Il y a 3 cartes (AS, ROI et Joker) qui peuvent être utilisé de 3 façons différentes.

1. Normalement (valeur et couleur).
2. Pouvoir spéciale.
3. Si le M. Patate est placé sur la case du centre du plateau.

La liste :

- **As**
 1. Attaque ou Pousse avec une valeur de 1.
 2. (Spécial) « Chuck Norris » : Déclenche une attaque suivi

d'une pousser sur un ennemi. L'adversaire peut bloquer l'un des deux mais pas les deux.

3. (Au centre) « Au Voleur » : Pioche une carte au hasard dans les cartes d'un autre joueur.

- **Roi**

1. Attaque ou Pousse avec une valeur de 13.
2. (Spécial) « Vive le Roi! » : Permet au joueur de piocher immédiatement jusqu'à 2 cartes (Ne pas oublier que le joueur peut avoir 5 cartes au max dans la main).
3. (Au centre) « Roi du Ring » : Obtient immédiatement 1 point de vie (donc le joueur remet 1 morceau sur son M. Patate).

- **Joker**

1. Attaque ou Pousse avec une valeur de 14.
2. (Spécial) « Foule en Délire » : à la fin de son tour, le joueur pioche jusqu'à 5 cartes (Ne pas oublier que le joueur peut avoir 5 cartes au max dans la main).
3. (Au centre) « Fou Rire » : Le joueur doit immédiatement après utiliser l'une de ses cartes d'attaque sur un autre joueur. Si l'attaque est réussie, l'adversaire perd 2 point de vie (2 morceaux du M. Patate) au lieu d'un seul.

Point de Vie

Chaque fois qu'une attaque est faite en direction d'un M. Patate et que l'attaque ne peut être bloquée par une carte plus forte en valeur (voir plus haut), le M. Patate perd un morceau amovible. Ces morceaux représentent les points de vie du joueur.

Lorsqu'un M. Patate perd tous ses morceaux amovibles (sauf les pieds), il est éliminé.

Fin de partie

La partie prend fin lorsqu'il reste qu'un seul joueur qui à un M. Patate en jeu. Ce joueur est déclaré vainqueur!

Alternative de Jeu

Pour une partie plus longue : Lorsqu'un joueur fini son tour et que son M. Patate se situe sur la case du milieu, le M. Patate retrouve un de ses morceaux amovibles perdu.

Pour une partie plus courte : Dès la défaite du premier M. Patate, la partie s'arrête. Le vainqueur est celui qui à ce moment à le plus de morceau sur son M. Patate. S'il y a égalité, soit vous en restez-là ou vous continuez la partie jusqu'au moment où un autre M. Patate tombe au combat. Et ainsi de suite jusqu'au moment où un vainqueur soit déclaré.

Pour une partie plus stratégique : Le joueur défendant, pour bloquer, peut utiliser 2 cartes qui en les additionnant donne une plus grosse valeur que l'attaque ou la poussé.

Pour une partie « PARTY TIME » : Le morceau que vous perdez est choisi par le joueur attaquant. Pour la plupart des morceaux, lorsque vous les perdez, ils n'ont pas d'impact sur la partie, sauf pour 4 d'entre eux. Les oreilles, les yeux, la bouche et les bras. Comme votre avatar M. Patate, vous serez handicapé au même titre.

C'est-à-dire, qu'à la perte des oreilles, le joueur met des cache-oreilles de protections. Pour les yeux, le joueur porte des lunettes de protection enrubanné sur les lentilles pour rendre la vision plus difficile (la vision doit être environ 90% bloqué). S'il perd la bouche, le joueur perd la parole. Et porte des mitaines de four lorsque son avatar perd ses bras. Si le joueur est pris à tricher, il perd un autre morceau choisi par les adversaires.

Lorsque le M. Patate retrouve l'un de ses morceaux, le morceau retrouvé est choisi par le joueur lui-même.