

LUCHA LIBRE

LUCHA LIBRE

Sport, opposition, combinaisons de dés

2 joueurs, 15min Complexité: 1/5.

Un jeu d'Alexandre Weiss, illustré par Vianney Carvalho. Relu, corrigé et mis en page par Faustine Di Nota.

Merci pour les tests, retours et suggestions à Hamilcar et Faustine.

LA PETITE HISTOIRE

J'ai été amené par mon ami Logan, ancien punk, anarchiste et auteur de Comics à un après-midi de Lucha Libre à Ecatepec (une banlieue de la Ciudad de México) et c'est là que j'ai pu sentir l'essence de ce sport. Le spectacle est sur le ring bien sûr, avec les acrobaties, les personnages hauts en couleur, les masques. Mais le spectacle est aussi autour, entre les quelques rangées de public qui chambrent les catcheurs mais se chambrent aussi entre eux. Chacun son tour, sans que l'ordre ne soit défini, une personne va prendre la parole et faire une vanne rebondissant sur la vanne précédente. Le tout dans un brouhaha d'applaudissements allant crescendo et auquel j'ai pu participer activement.

Merci Logan, ce jeu je l'ai fait et je le partage en pensant à toi ! Et aussi au spectateur qui a répondu à ma vanne autour du ring !

SYNOPSIS

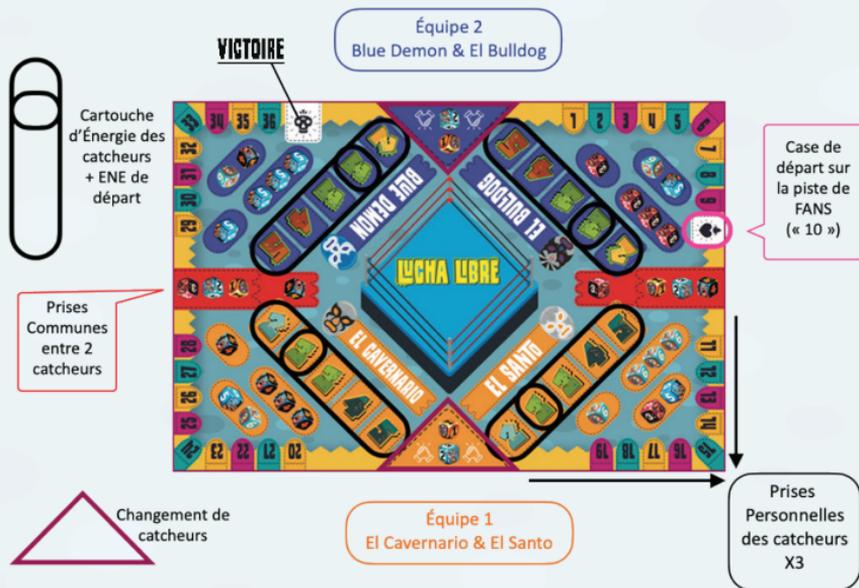
La Lucha Libre, sport de combat spectaculaire du Mexique, combine catch traditionnel avec des éléments culturels uniques. Caractérisée par des lutteurs masqués, des mouvements acrobatiques, et un fort symbolisme, elle reflète l'héritage et l'identité mexicains, attirant des fans à travers le monde pour son dynamisme et son style flamboyant.

Dans ce jeu, vous allez vivre un combat entre quatre célébrités de la Lucha Libre, d'un côté El Santo et El Cavernario et de l'autre côté Blue Demon et El Bulldog ! Et vous verrez que tout se joue tout autant dans le public que sur le ring !

Pour plus d'immersion, nous vous conseillons d'écouter cette chanson mexicaine « Los Luchadores » :



“No hay peor luchas que la que no se hace.”



MATÉRIEL

- 3 cubes (A) pour représenter l'énergie des catcheurs et le nombre de fans du joueur 1.
- 3 cubes (B) pour représenter l'énergie des catcheurs et le nombre de fans du joueur 2.
- 10 dés à 6 faces (5d6 par joueur).

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisi son équipe.
2. Placez ensuite la carte postale entre les deux joueurs en l'orientant en fonction du choix précédent.
3. Chaque joueur place un marqueur sur chaque première case « 3 » de l'énergie de ses catcheurs et son troisième marqueur sur la case blanche de la piste de Fans représentant le nombre « 10 » .

BUT DU JEU, VICTOIRE ET DÉFAITE

Dans ce combat sans merci de Lucha Libre, c'est l'équipe qui gagne définitivement le soutien du public qui est déclarée victorieuse. Pour cela, il faut arriver à obtenir le soutien de 37 Fans (sur les 73 présents) en premier.

NOTIONS

L'Énergie (ENE): L'Énergie des catcheurs est représentée par une cartouche où chaque niveau contient un chiffre. Ce chiffre, qui va de 2 à 5, représente le nombre de dés que ce catcheur vous permet de lancer à chaque tour. Attention, l'Énergie évolue fréquemment (pour ne pas dire constamment).

Les Prises: Les prises sont des combinaisons de résultats de dés (d6) et vous permettent de gagner (ou de perdre) des Fans ainsi que de faire gagner (ou perdre) à vous ou au catcheur adverse de

l'Énergie (ENE).

!! Notez qu'un seul et même dé ne peut être utilisé que pour une seule prise lors d'un même tour !!

Les Fans: C'est le paramètre le plus important du jeu, car les fans sont à la fois ce qui vous permet de relancer vos dés et ce qui vous permet de gagner la partie.

Le Ring: Au centre de toute l'attention, c'est à l'intérieur de celui-ci que se déroule la lutte entre les 2 catcheurs « actifs », 1 de chaque équipe.

À l'inverse, les 2 autres catcheurs en dehors du Ring sont considérés comme en repos et ne peuvent monter sur le Ring qu'avec la combinaison « Mini-Suite: Changement de catcheur ».

TOUR DE JEU

Les tours de jeux se déroulent en simultané. Les 2 premiers catcheurs à prendre place sur le Ring sont Blue Demon et El Santo.

- Phase de lancers de dés: Chaque joueur lance un nombre de $d6 = ENE$ de son catcheur sur le Ring et effectue autant de relances souhaitées (-1Fan à chaque relance de 1 ou plusieurs dés)

- Phase de Résolution: Pour chaque joueur, on regarde et on applique les effets des différentes combinaisons de prises réalisées parmi:

- Prises Personnelles
- Prises Communes
- Prises Classiques
- Changement de Catcheur

Attention à ne pas oublier d'effectuer le « repos » du 2nd catcheur de chaque joueur qui ne se trouve pas sur le Ring en ajustant son ENE de +1 en fin de tour.

PHASE DE LANCERS DE DÉS

Chaque joueur prend le nombre de $d6$ correspondant à l'Énergie de son catcheur sur le Ring et les lance. Chacun peut soit accepter le résultat et passer à la résolution, soit relancer le nombre de dés de son choix mais il perd 1 Fan par relance (et non par dé).. À nouveau, et indéfiniment (dans la limite des Fans disponibles), chacun peut relancer le nombre de dés de son choix (même ceux précédemment mis de côté) mais il perd 1 Fan supplémentaire.

Lorsque les deux joueurs sont satisfaits de leur résultat, il faut passer à la résolution.

PHASE DE RÉOLUTION

Chaque catcheur a ses propres prises, deux prises communes avec son adversaire direct, les prises classiques et le changement.

Pour les combinaisons des prises, l'ordre de résolution à respecter est l'évolution des Fans, l'Énergie que l'on fait perdre à l'adversaire, puis celle que l'on perd/gagne.

Ex: Blue Demon réalise un Triple « 5 » qui est sa plus forte prise personnelle. Il gagne donc 5Fans, fait perdre 2 de ENE au catcheur adverse actif, puis baisse sa propre ENE de 1.

Les résolutions se font en simultané, ce qui implique quelques principes. Si un catcheur gagne et perd de l'Énergie en

même temps, additionnez-les entre eux avant de les appliquer éventuellement à votre catcheur. En d'autres termes, vous ne pouvez pas utiliser à votre avantage les minimums et maximums d'Énergie pour influencer les pertes/gains d'Énergie.

Cas particulier: Si un catcheur doit perdre 1 en ENE alors qu'il est déjà au minimum (« 2 »), alors il perd 1 Fan à la place. De la même manière si un catcheur gagne 1 en ENE alors qu'il est au maximum (« 5 »), alors il gagne 1 Fan à la place.

La perte/gain de Fans est proportionnelle au manque à perdre/gagner en ENE. (1 pour 1, 2 pour 2, etc.).

REPOS

Le catcheur n'étant pas sur le Ring gagne ENE +1 à la fin du tour.

FIN DU JEU

Lorsque les résolutions sont terminées, si personne n'a atteint les 37 Fans alors recommencez un tour de la même manière. Changez de catcheur si vous avez obtenu la prise « changement de catcheur ».

LES PRISES

PRISES PERSONNELLES

Pour ces prises, chaque catcheur a ses propres combinaisons basées sur leur numéro fétiche (F), sauf pour l'enchaînement qui est commun à tous.

Triple "F" (Sacalo del Ring):

+5 FANS ; ENE -2/-1

- Blue Demon : 5-5-5

- El Bulldog : 3-3-3

- El Santo : 6-6-6

- El Cavernario : 4-4-4

Simple "F" (Jalale los pelos):

+1 FAN ; ENE 0/+1

- Blue Demon : 5

- El Bulldog : 3

- El Santo : 6

- El Cavernario : 4

Enchaînement - 2 dés (el tirabuzon):

+1 FAN ; ENE -1/0

- El Bulldog et El Cavernario : 5-6

- El Santo : 3-5

- Blue Demon : 4-6

PRISES COMMUNES

Enchaînement - 3 dés (la Nelson)

+2 FANS ; ENE -1/0

- Blue Demon et El Cavernario : 1-2-3

- El Santo et El Bulldog : 1-2-4

Enchaînement - 4 dés (La Quebradora)

+4 FANS ; ENE -2/-1

- 1-2-3-4

Triple (la Wilson):

+3 FANS ; ENE : -2/-1

- X-X-X avec « X » étant n'importe quel chiffre en dehors du numéro « F » de votre catcheur actuellement sur le Ring.

Changement de catcheur (2 dés):

CHANGER DE CATCHEUR & -1 FAN

- 1-2

FIN