

ABYSS GRANDEUR NATURE

ADAPTATION DU JEU ABYSS DE BRUNO CATHALA ET CHARLES CHEVALIER

I. Objectif

Etre la famille qui obtiendra le plus d'influence à la fin du jeu afin d'être sacrée famille régnante des Abysses.

II. Organismateurs

7 organisateurs minimum (8 souhaitable).

Le Maître du Conseil (MC) : Il gère l'avancée des familles en échangeant les Points d'Influence (PI) obtenus contre l'appui de Seigneurs ou le contrôle de Lieux. S'il y a 8 organisateurs, il faut attribuer un assistant au MC qui a beaucoup de travail.

Le Chef de Guerre (CG) : Il est l'organisateur tournant et se charge de trois missions. Il assure l'alimentation des Peuples en leur rapportant les PI que les joueurs ont laissé au Conseil. Il joue le rôle des Monstres qui attaquent les Abysses et récompense les joueurs qui les affronte. Il gère le bon déroulement du jeu en renseignant les joueurs en fonction des besoins, il tranche les éventuels litiges de règles et juge de l'intensité du jeu et en décide la fin.

Les représentants des 5 peuples (Poulpes, Coquillages, Crabes, Hippocampes et Méduses) : Chacun d'eux gère une zone du jeu qui lui est propre où fait passer des épreuves aux familles en les récompensant par des cartes Peuple.

III. Participants

Les joueurs sont répartis en équipes. L'idéal étant un effectif aux alentours de 5 équipes de 4 à 6 joueurs chacune.

IV. Lieux

- La salle du Conseil.
- Le royaume des Poulpes.
- Le royaume des Coquillages.
- Le royaume des Crabes.

- Le royaume des Hippocampes.
- Le royaume des Méduses.

V. Durée

Aux alentours de deux heures. Attention s'il n'est pas bien organisé, le décompte final peut prendre beaucoup de temps.

VI. Matériel

Cartes Peuples : On utilise des photocopies des 65 cartes Alliées du jeu. Prévoir d'imprimer le jeu quatre fois pour disposer des 260 cartes réparties aléatoirement auprès des représentants des 5 Peuples.

Seigneurs : Ce sont des photocopies des 35 cartes Seigneurs du jeu. Un jeu de photocopies suffit. Au début du jeu, ils sont détenus par le MC.

Lieux : Ce sont des photocopies des 20 cartes Lieux du jeu. Un jeu de photocopies suffit. Au début du jeu, ils sont détenus par le MC.

Accessoires : Les éléments nécessaires pour les épreuves du jeu. Quelques exemples :

- Course d'hippocampes à partir d'un Pitch'car.
- Mastermind réalisé avec des représentations des 5 Peuples au lieu des couleurs.
- Tribunal des Abysses en adaptant au thème le jeu À l'heure du crime... où étiez-vous ?
- Navire à ne pas faire couler mélangeant un jeu de bol flottant à remplir avec un baccalauréat sur le thème.
- Petits jeux d'affrontement type *Diams*.

VII. Déroulement du jeu

A. Briefing

Le MC et le CG annonce qu'il va falloir désigner la famille qui va régner sur les Abysses. Pour cela chacune d'elle devra accumuler le maximum d'influence. En allant rencontrer les différents peuples et en surmontant des épreuves, ils obtiendront des soutiens auprès du Conseil. Ceux-ci, par le biais de combinaisons particulières, permettront aux familles de prendre le contrôle de lieux majeurs des Abysses et de s'assurer de l'alliance des plus grands Seigneurs.

B. Règles

1. Généralités

Les familles sont constituées avant le jeu. Au sein de chaque famille, les joueurs s'organisent comme ils le souhaitent. Ils peuvent se séparer ou se rendre ensemble à des épreuves ou au Conseil. Tous les éléments du jeu en possession des joueurs (cartes Peuples, cartes Seigneurs ou cartes Lieux) sont librement échangeables entre les familles. Les alliances et les trahisons sont possibles.

2. Les Peuples

Chaque Peuple propose des épreuves où peuvent s'affronter plusieurs familles en même temps. Les récompenses sont en général en fonction du nombre de participants. On donne par exemple une carte Peuple pour le dernier puis une carte supplémentaire par place. Ainsi à 3 joueurs le premier gagne 3 cartes alors qu'à 5 joueurs il en gagne 5. Un joueur peut jouer en boucle à une même épreuve. Sauf exception, il ne peut y avoir qu'un(e) seul(e) joueur / équipe de la même famille à la fois.

3. Le Conseil

Il y a toujours un certain nombre de Seigneurs et de Lieux disponibles au conseil, par exemple 5 Seigneurs et 3 Lieux à la fois. Les joueurs échangent leurs cartes Peuple en réalisant les combinaisons demandées par la carte du Seigneur qu'ils souhaitent acquérir parmi ceux disponibles. Comme dans le jeu de plateau, la carte la plus faible parmi celles dépensées est conservée par le Conseil et entrera dans le décompte final.

Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'un Seigneur, il peut le garder avec lui ou le remettre au Conseil (sauf ceux avec clé) pour qu'il soit comptabilisé. Comme on ne tient pas compte des pouvoirs des Seigneurs, leur valeur en points est augmentée de 3 points à l'exception des cultivateurs.

Lorsqu'un joueur dispose de 3 clés avec ses Seigneurs, il peut les remettre au Conseil pour qu'ils soient comptabilisés et prendre le contrôle d'un Lieu qu'il peut aussi conserver (par exemple pour échange) ou le confier au Conseil. Les effets de calcul des Lieux entrent dans le décompte final.

4. Le Chef de Guerre

Il se promène librement dans l'aire de jeu. A son gré, il interpelle un joueur pour lui dire que les Abysses sont attaquées par un monstre. Le CG va ensuite jouer le rôle du monstre. Pour éviter la confusion, il est souhaitable qu'il dispose par exemple d'un masque qu'il met lorsqu'il interprète le monstre. Le duel contre le monstre se résout par une opposition simple (duel de paumes, duel de pouce, combat à l'épée de GN...). A l'issue du combat, il donne des cartes Peuple en récompense, par exemple une en cas de défaite pour s'être impliqué dans la défense des Abysses et trois pour une victoire sur le monstre.

VIII. Conclusion

Le CG annonce la que le jeu va se terminer de façon à laisser aux joueurs le temps de faire une dernière épreuve et de réaliser ses derniers achats.

Le temps des derniers achats peut être un peu long. Afin de ne pas casser le jeu, les organisateurs des différents Peuples viennent aider les organisateurs du Conseil pour les derniers achats et le décompte des points.

Animation : Abyss grandeur nature

Pendant ce temps, le CG réunit les joueurs pour un moment de pure roleplay. Il peut leur raconter une histoire sur le monde des Abysses puis demander à un représentant de chaque famille de dire quel sera son programme s'il parvient au pouvoir. Les

meilleurs discours pourront être récompensés par un bonus de points.

Une fois le décompte terminé, la famille ayant obtenu le plus haut total de PI est désignée pour diriger les Abysses.