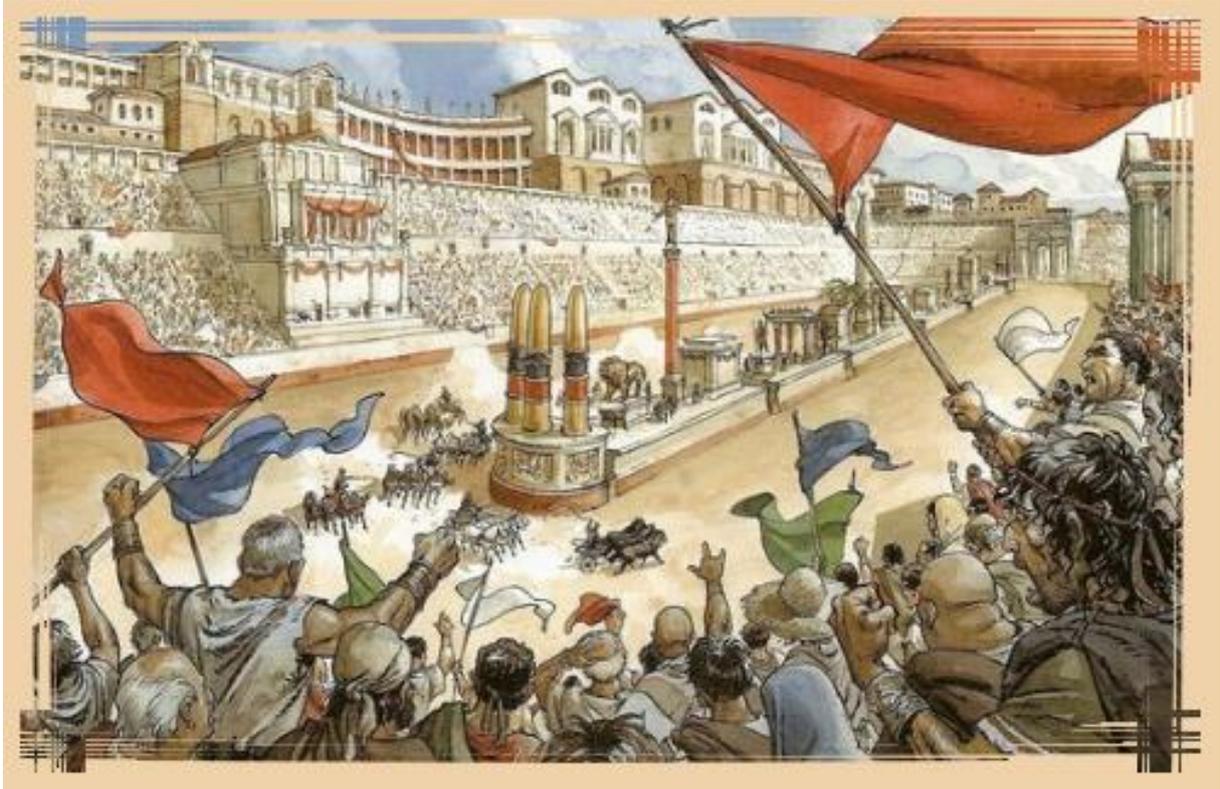


AURIGA



Souvenez-vous de vos premières parties de jeux de plateau, lorsque, petit enfant, vous attachiez plus d'importance aux histoires que vous vous racontiez en jouant qu'aux mécanismes du jeu.

Auriga se donne pour but de vous faire retrouver le plaisir de vos premières parties de jeux de plateau, et en l'occurrence, le jeu des Petits Chevaux.

Vous êtes aux commandes d'une écurie dans le grand cirque antique, où s'affrontent les chars de différentes nations pour franchir en premier la ligne d'arrivée.

MATÉRIEL NECESSAIRE

- Le jeu de plateau des petits chevaux avec ses pions (2 ou 4 par joueur selon le temps que vous souhaitez allouer à la partie)
- 2 dés (2 par joueur dans l'idéal)

ECURIES

Chaque nation, chaque écurie, à sa couleur et sa façon de se débarrasser de ses adversaires. Choisissez chacun une écurie.

Affectez ensuite les modificateurs -1, 0 et +1 dans vos caractéristiques Manœuvre, Galop et Lutte.

LES ÉGYPTIENS (noir ou jaune)

Archerie : Quand vous êtes dans la même ligne droite qu'un char adverse que vous voulez mettre hors course, lancez 2D6+Lutte

- Sur 10+ vous le blessez et le stoppez pour 1 tour
- Sur 7-9 vous le blessez et le stoppez pour 1 tour mais échappez votre arc. Racontez pourquoi. Vous avez -1 à suivre en Lutte

LES ROMAINS (rouge) :

Fouet : Quand vous êtes à 2 cases ou moins d'un adversaire et voulez le mettre hors course, lancez 2d6+lutte

- Sur 10+ vous le stoppez pour 1 tour
- Sur 7-9 votre fouet reste enroulé au char adverse. Au prochain tour de votre adversaire, votre char suit le sort de celui auquel il est lié.

LES PERSES (vert) :

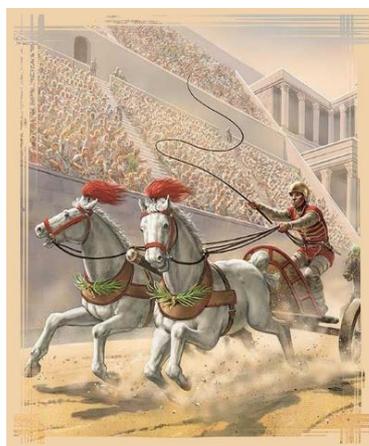
Char à faux : Quand vous doublez ou êtes doublé et souhaitez mettre l'adversaire hors course, lancez 2d6+Lutte

- Sur 10+ vous le stoppez pour 1 tour
- Sur 7-9 votre char et le char adverse restent accrochés. Les deux sont stoppés pour 1 tour.

LES GRECS (bleu) :

Javelot : Quand vous êtes dans la même ligne droite qu'un adversaire que vous voulez mettre hors course, lancez 2D6+Lutte

- Sur 10+ vous le blessez et le stoppez pour 1 tour
- Sur 7-9 vous le stoppez pour 1 tour mais perdez l'équilibre sur votre char. Vous avez -1 à suivre en Galop.



N.B. : Quelle que soit votre écurie, sur un 6-, votre char est stoppé pour 1 tour. Racontez pourquoi. Vous avez +1 à suivre sur votre prochaine action.

PRENDRE LE DÉPART

Préparation : Avant de pouvoir participer à la course, il vous faudra déjà préparer vos chars afin de les faire accepter dans les écuries du cirque. Quand vous voulez participer à la course, lancez 2d6+Manœuvre

- Sur 10+ Placez 2 chars aux écuries, prêts à courir
- Sur 7-9 Placez 1 char aux écuries, prêt à courir
- Sur 6- Les commissaires de courses veulent vérifier plus méticuleusement vos chars. Attendez le prochain tour. Les joueurs adverses interprètent les commissaires. Vous avez +1 à suivre sur votre prochaine action.

Sur les chapeaux de roues : Une fois aux écuries, il vous faut avancer vos chars sur la piste et prendre le départ. Quand vous voulez franchir la ligne de départ, lancez 2d6+Galop

- Sur 10+ Départ immédiat, avancez votre char de 6
- Sur 7-9 Départ différé, votre char sort et se positionne sur la ligne de départ (première case), mais n'avance pas.
- Sur 6-, une avarie de dernière minute vous contraint à rester aux écuries. Racontez quelle est cette avarie. Vous avez +1 à suivre sur votre prochaine action.

Hue Dia ! : Quand vous aurez au moins un char en course, il vous faudra bien entendu le faire avancer, mais aussi veiller à lancer sur la piste vos autres chars. Quand vous avez au moins un char en course et un char aux écuries, lancez 2D6+Galop

- Sur 10+ Avancez un char de 6 cases et choisissez ensuite entre les actions Fouette ou Sur les Chapeaux de Roue.
- Sur 7-9 Avancez un char de 6 cases
- Sur 6- Votre char le plus avancé subit un accident, racontez cet accident et renvoyez-le aux écuries. Vous avez +1 à suivre sur votre prochaine action.

EN COURSE

Fouette aurige ! : Sur la piste, il faudra à vos chars courir pour dépasser et battre les chars de vos adversaires. Quand vous voulez avancer un char sur la piste, lancez 2D6+Galop

- Sur 10+ Avancez un char d'autant de cases que la valeur la plus haute indiquée par les 2 dés.
- Sur 7-9 Avancez un char d'autant de cases que la valeur la plus basse indiquée par les 2 dés.
- Sur 6- Les chevaux se cabrent et vos chars n'avancent pas. Racontez pourquoi. Vous avez +1 à suivre sur votre prochaine action.

Virage : Les tournants sont serrés. Perdre le contrôle d'un char y est facile. Quand vous tournez au bout d'une ligne droite, lancez 2D6+Manoeuvre

- Sur 10+ Passez et avancez votre char de 2 cases de plus que la valeur des dés
- Sur 7-9 Passez
- Sur 6- Vous êtes contraint de freiner brusquement. Racontez pourquoi. Ne passez pas et au tour suivant, choisissez entre cette action et l'action Fouette aurige !

Dépassement : Attention ! La piste est étroite, et les dépassements risqués ! Une case ne peut être occupée que par un seul pion. Quand vous rattrapez un adversaire (à moins de 6 cases derrière), pour déterminer qui sera devant, lancez 2D6+Manœuvre

- Sur 10+ Passez devant l'adversaire
- Sur 7-9 Reculez du surplus entre la valeur des dés et la distance qui vous sépare
- Sur 6- Vous subissez un accident. Racontez pourquoi et renvoyez votre char aux écuries. Vous avez +1 à suivre sur votre prochaine action.

Coude à coude : Cependant, si vous parvenez exactement au même niveau qu'un adversaire (votre cheval tombe exactement sur une case occupée par un adversaire), et tentez de le mettre hors course, lancez 2d6+Manœuvre

- Sur 10+ Renvoyez le char adverse aux écuries. Racontez comment.
- Sur 7-9 placez-vous juste derrière le char adverse.
- Sur 6- c'est votre char qui est mis hors course ! L'adversaire raconte comment. Renvoyez votre char aux écuries. Vous avez +1 à suivre sur votre prochaine action.

VICTOIRE

Sprint final : Vous devez être le premier à faire le tour complet du jeu, et remonter chaque case numérotée de 1 à 6 avec tous vos chars. Quand votre char arrive ou est dans la dernière ligne droite, lancez 2D6+Galop

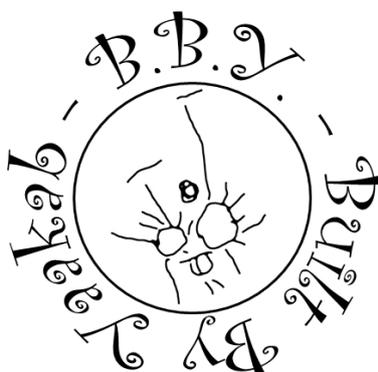
10+ Avancez de 1

7-9 Les chevaux se cabrent. Racontez pourquoi et restez en place.

6- Les chevaux échappent à votre contrôle. Expliquez pourquoi et reculez de 1. Vous avez +1 à suivre sur votre prochaine action.

* * *

Un petit jeu bricolé par Yaakab – Avril 2020



Les images d'illustration proviennent du site :

<http://www.histoire-en-questions.fr/antiquite/rome-course-cochers.html>