

# Scélérat



Le Scélérat est un jeu de carte rogue-like solo créé par Zack Gage et Kurt Bieg en 2011. Vous incarnez un Aventurier explorant un Donjon, dans lequel vous devrez affronter des monstres et récolter des trésors.

## Matériel

Le jeu se joue avec un jeu de cartes standard dans lequel vous enlèverez les Jokers ainsi que les têtes et les As rouges.

Il vous faudra également un moyen pour marquer vos 20 points de vie initiaux : post-it, dé à 20 faces, 20 jetons, etc.

Mélangez les 44 cartes et posez-les face cachée. Cette pioche constitue le **Donjon**.

## Règles

Les **cartes noires** sont des **Monstres**. Les dégâts qu'ils infligent sont égaux à leur valeur (ex : 7 dégâts pour un 7, 10 dégâts pour un 10). Les Valets font 11 dégâts, les Dames 12, les Rois 13, et les As 14.

Les 9 **Carreaux** du jeu sont des **Armes**. Chaque arme réduit les dégâts infligés par les monstres que vous combattez avec. Lorsque vous ramassez une arme, vous **devez** l'équiper immédiatement.

Les 9 **Cœurs** du jeu sont des **Potions de Soin**. Vous ne pouvez bénéficier que de l'effet **d'une seule potion** par tour, même si vous en ramassez plusieurs. Votre santé **ne peut pas dépasser 20**.

Vous pouvez placer la **défausse** (les cartes défaussées) où vous le souhaitez. Les cartes sont défaussées **face cachée**.

**Le jeu se termine lorsque vous avez traversé l'ensemble du Donjon ou si votre santé atteint 0.**

## Déroulement du jeu

À chaque tour, **retournez une à une** les cartes du dessus du Donjon jusqu'à en avoir **4 face visible** devant vous : c'est la **Salle**.

Vous pouvez **éviter la Salle** si vous le souhaitez. Pour cela, ramassez **en un seul mouvement** les 4 cartes et placez-les **sous le Donjon**. Vous pouvez éviter autant de Salles que vous voulez durant la partie, **mais jamais deux d'affilée**.

Si vous choisissez **d'explorer dans la Salle**, vous devez utiliser **3 des 4 cartes**, une par une.

- **Si vous choisissez une Arme** : vous devez l'équiper. Placez-la face visible devant vous. Si vous aviez déjà une arme, défaussez-la ainsi que les monstres qui étaient empilés dessus.
- **Si vous choisissez une Potion de Soin** : ajoutez sa valeur à votre santé (sans dépasser 20), puis défaussez-la. Si vous avez pris plusieurs potions dans un tour, les autres sont défaussées.
- **Si vous choisissez un Monstre** : vous devez le combattre à mains nues ou avec votre arme équipée.

Une fois 3 cartes jouées, la **4e carte reste sur la table**, visible : elle fera partie de la prochaine Salle.

# Combat



Vous pouvez choisir d'affronter les monstres d'une salle à mains nues ou avec une arme.

- **À mains nues** : vous perdez un nombre de points de vie égal à la **valeur du monstre**, puis défaussez ce dernier.
- **Avec une arme équipée** :
  - Placez le monstre **sur l'arme**, en laissant visible la valeur de l'arme.
  - **Soustrayez la valeur de l'arme à celle du monstre**.
    - Si le résultat est positif, vous perdez cette valeur en santé.
    - Si le résultat est négatif ou nul, vous ne subissez aucun dégât.

Une fois utilisée, une arme ne peut servir qu'à **tuer des monstres dont la valeur est strictement inférieure** à celle du dernier monstre qu'elle a tué.

## Exemple :

- Votre arme de 5 tue une Dame (12), puis un 6 : OK car  $6 < 12$
- Mais si elle tue un 6, puis vient une Dame (12), **vous ne pouvez pas l'utiliser** : vous devez **combattre la Dame à mains nues**.

Cependant, **l'arme n'est pas jetée** : elle peut toujours être utilisée contre des monstres plus faibles.

# Score final

Pour mesurer votre évolution au fur et à mesure de vos parties, vous pouvez calculer votre score final.

- Si votre santé tombe à 0 ou moins, trouvez tous les monstres restants dans le Donjon et **soustrayez leur valeur totale à votre vie**. Ce **nombre négatif est votre score**.
- Si vous avez traversé tout le Donjon, votre **score est votre santé restante**. Si vous terminez avec 20 points de vie et que la dernière carte était une potion de soin, votre score est **20 + la valeur de cette potion**.