

QUICK START REGLES

SPACE GITS

LE JEU DE FIGURINES BASÉ SUR LA DEXTÉRITÉ, METTANT EN SCÈNE DES ORCS DU TURFU COMPLÈTEMENT BOURRÉS QUI S'BOUGENT, PILLENT ET TIRENT, DE MIKE HUTCHINSON (GASLANDS).

Lancez-vous avec ces règles de démarrage rapide : Tout ce que vous devez savoir pour jouer vos premières parties de Space Gits.

Si le jeu vous plaît, le livre de règles complet arrive prochainement en Français chez Studio 6201. <https://links.studio6201.fr/@studio6201>



MISE EN PLACE

Vous êtes le boss et dirigez une équipe de 3 crétiens, chacun étant armé soit d'un pistolet et d'une arme de mêlée, soit d'un blaster. Les crétiens ont une **RÉSISTANCE** de 3 et lancent 3D6 POUR S'BOUGER.

Préparez une surface de jeu d'environ 60 cm x 60 cm avec quelques DÉCORS. Chaque joueur laisse tomber 6 CAPSULES sur la table depuis une hauteur raisonnable. Placez une CAPSULE supplémentaire au milieu.

En commençant par la personne qui vient de finir de boire son verre, placez à tour de rôle un crétien, n'importe où sur le terrain, à au moins 4 pouces des capsules et des crétiens ennemis.

Lancez un minuteur de 30 minutes et commencez à jouer. Le dernier BOSS à déployer une figurine active son premier crétien.

LA PILE

Dans SPACE GITS, chaque figurine doit trimballer sa propre pile de dés en équilibre. Lorsqu'une figurine subit des dégâts ou lorsqu'elle s'active, vous ajoutez des dés à six faces à cette pile, en les posant au-dessus des autres.

La PILE doit toucher la figurine à tout moment. Lorsque vous BOUGEZ une figurine, vous devez déplacer sa pile en même temps qu'elle.

Si un BOSS fait tomber la PILE de sa propre figurine, cette dernière S'ÉCROULE au sol. Positionnez la figurine sur le dos. Si cela se produit pendant son activation, son activation est terminée. Si un BOSS fait tomber la PILE d'une autre figurine, tous les dés de la PILE tombée sont retirés de la table, mais la figurine reste debout. Un Crétien ÉCROULÉ ne peut pas être sélectionné pour être activé tant qu'il n'est pas remis debout.

ACTIVATION

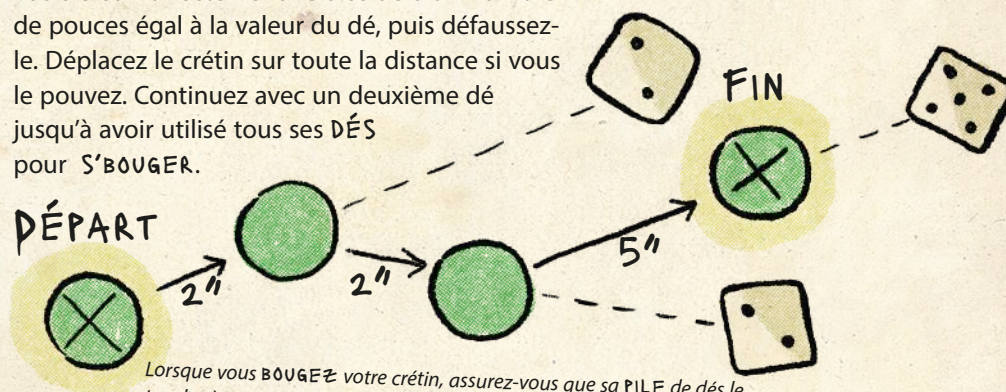
Vous activez un crétien, puis c'est au joueur suivant.

Lorsque vous activez un crétien, il effectue une ou deux actions *différentes* parmi TIRER, S'BOUGER et PILLER (dans n'importe quel ordre). Une fois que votre crétien a fait ce qu'il avait à faire, il PREND UNE GORGÉE : ajoutez 1D6 au sommet de sa pile.

S'BOUGER

Pour faire S'BOUGER un crétien, lancez 3D6 dans la zone de jeu. Vous devez les lancer tous en même temps. Une fois les dés lancés, choisissez un premier dé (dans n'importe quel ordre), déplacez votre crétien directement vers ce dé d'un nombre de pouces égal à la valeur du dé, puis défaussez-le. Déplacez le crétien sur toute la distance si vous le pouvez. Continuez avec un deuxième dé jusqu'à avoir utilisé tous ses DÉs pour S'BOUGER.

DÉPART



Lorsque vous BOUGEZ votre crétien, assurez-vous que sa PILE de dés le touche à tout moment. Si l'un des dés tombe, le crétien S'ÉCROULE.

Si un crétien arrive au contact d'un crétien ennemi, une BAGARRE éclate et se poursuit jusqu'à ce que les crétiens soient séparés.

Dégâts : lorsqu'un crétien subit des DÉGÂTS, pour chaque point de dégâts reçu, votre adversaire vous donne 1D6 à ajouter à LA PILE de votre figurine blessée.

PILLER, PILLER, PILLER !



Si un crétien arrive au contact d'une CAPSULE en S'BOUGEANT, il s'arrête et la ramasse.

* La règle complète est un peu différente, mais pour vos premières parties ça le fait comme ça.

BOTTER LE CUL :

Si un crétien est en contact avec un crétien ennemi ÉCROULÉ, il peut lui BOTTER LE CUL pour prendre 1 capsule au boss du crétien ÉCROULÉ. Le crétien ÉCROULÉ peut ensuite ramper jusqu'à 2 pouces dans n'importe quelle direction.

COUP DE PIED AU CUL

Si un crétien est en contact avec un crétien ami ÉCROULÉ, il peut LUI BOTTER LE CUL pour le remettre debout.

LA BAGARRE !

Lorsque deux crétiens SE BATTENT, leurs BOSS comptent 3, 2, 1... puis font **COGNE**, **POUSSE** ou **CHOURRE** avec leurs mains.

(NdT : comme Pierre/Feuille/Ciseaux ou Chifoumi !).

COGNE l'autre crétin, sauf si l'autre BOSS fait **POUSSE**.

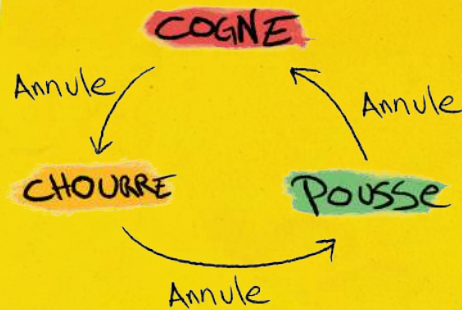
Pour **COGNER** : lancez tous LES DÉS DE COGNE de vos armes de mêlée. Infligez DES GROS DÉGÂTS pour chaque dé dont la valeur est égale ou supérieure à LA RÉSISTANCE de l'autre figurine, ou DES P'TIS DÉGÂTS sur un résultat inférieur.

POUSSE l'autre crétin, sauf si l'autre BOSS fait **CHOURRE**.

Le crétin **POUSSÉ** est **BOUGÉ** par son BOSS, avec sa **PILE**. Déplacez le de 3 pouces à l'opposé de son adversaire.

CHOURRE 1 capsule au BOSS de l'autre crétin, sauf si l'autre BOSS fait **COGNE**.

Une fois l'échange résolu, si les deux crétiens sont toujours en contact (et qu'ils sont tous les deux encore debout), ils continuent à se battre jusqu'à ce qu'ils soient séparés ou que l'un des deux S'ÉCROULE.



P'tite astuce ! La main plate du Pousse bat le poing du Cogne (comme la feuille emballe la pierre), les doigts du Chourre coupent la main plate du Pousse (les ciseaux avec la feuille) et le poing fermé du Cogne éclate les doigts du Chourre (comme la pierre avec les ciseaux). Facile !

ARME DE CÂÇ	DÉS DE COGNE	DÉGÂTS (P'TIS ET GROS)
COUP DE BOULE	1D6	1/2
ARME DE MÊLÉE	2D6	1/2

TIR !

Pour **TIRER**, lancez vos **DÉS DE BASTOS** dans la zone de jeu. Chaque **BASTOS** part en ligne droite de la figurine qui tire vers l'un des **DÉS DE BASTOS**, jusqu'à la limite de **PORTÉE** de l'arme, et touche la première chose sur son chemin (en ignorant les autres dés et les crétiens **ÉCROULÉS**).

Si l'objet touché est une figurine, comparez la valeur du **DÉ DE BASTOS** à la résistance de cette **FIGURINE**.

Si la valeur obtenue est égale ou supérieure à sa **RÉSISTANCE**, la figurine subit **DES GROS DÉGÂTS** causés par l'arme.

Si la valeur est inférieure à la **RÉSISTANCE** de la figurine, celle-ci subit **DES P'TIS DÉGÂTS**.



FLINGUES	PORTÉE	DÉS DE BASTOS	DÉGÂTS (P'TIS ET GROS)
PISTOLET	9 pouces	2D6	1/2
BLASTER	18 pouces	1D8	2/3

IL EST TEMPS, LES GARS !

WOOP WOOP !!!

Lorsque les 30 minutes sont écoulées, prenez 2D6 pour former un groupe de **DÉS DE SIRÈNE**. Avant chaque activation : le BOSS qui doit jouer ajoute 1D6 aux **DÉS DE SIRÈNE**, puis les lance tous.

S'il obtient un **triple**, la partie se termine immédiatement.



ÉLIMINÉ

Un BOSS qui n'a plus de figurines à activer est **ÉLIMINÉ** et le minuteur est considéré comme terminé. Un BOSS **ÉLIMINÉ** ne lance pas les **DÉS DE SIRÈNE**, mais ajoute 1D6 à chaque fois qu'il devrait jouer. Si tout le monde est **ÉLIMINÉ**, la partie se termine.



C'EST QUI L'TAULIER ?

Le gagnant est le BOSS qui a ramassé le plus de capsules. En cas d'égalité, les BOSS à égalité s'affrontent dans un **PÉFI D'ADRESSE**. Ils disposent de 10 secondes pour empiler la plus haute pile de D6. Le BOSS qui a la plus haute pile après 10 secondes remporte le **PÉFI** et donc la partie.

