

## **Openmok Bataille**

Une collection d'*Openmok Bataille* est composée d'une seule sorte de carte et se joue avec des règles très simples.

*Openmok Bataille* est un mélange de « feuille, cailloux, ciseaux » et d'une bataille de cartes traditionnelle. Sur les cartes se trouvent des symboles : le marteau, l'étoile et la spirale qui correspondent, dans l'ordre, à force, magie et agilité : la force l'emportant sur la magie, la magie sur l'agilité, et l'agilité sur la force.

## **Créer votre collection**

Avant de faire une bataille, vous devez créer une collection. La simplicité des règles d'*Openmok Bataille* vous laisse une liberté totale quant à leur réalisation, vous pouvez bien sûr créer des personnages et donner vie à toute une compagnie de *Moks* avec leur caractère et leur esthétique, mais aussi réaliser des cartes abstraites pour le simple plaisir des formes et des couleurs. Plus votre collection sera grande, plus les batailles seront amusantes !

## **Déroulement d'une bataille à deux joueurs, version simple.**

Les joueurs tiennent toutes leurs cartes faces cachées dans une main. Ils comptent jusqu'à trois (ou en disant «o-pen-mok») et posent en même temps la première carte de leur jeu (celle du dessus) face visible sur la table en face de celle de l'adversaire.

Le joueur gagnant, celui dont la carte a le symbole le plus fort, reprend sa carte et la place en dessous de son tas, dans sa main. Le perdant retourne sa carte de côté sur la table et ne l'utilise plus dans cette partie.

La partie continue jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de cartes en main.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que chaque joueur peut utiliser. Mais vous n'aurez peut-être pas envie d'affronter un adversaire qui a trois fois plus de cartes que vous. C'est aux joueurs de se mettre d'accord avant une partie sur le nombre de cartes à utiliser.

Il est également possible de mettre toutes les cartes en commun et de répartir le tout en deux tas égaux.

Voir aussi la variante *Trophée* en fin d'article.

## **Variantes et idées de règles à essayer**

Il est possible d'imaginer un nombre considérable de règles et de manières différentes de jouer avec les cartes *Openmok Bataille*. Il est d'ailleurs inévitables de devoir définir des règles dans certains cas, par exemple lorsque l'on joue à plus que deux joueurs.

## **Variante pour 3 joueurs ou plus**

Cette variante a été testée avec des joueurs de 7 à 77 ans.

On distribue 7 cartes à chaque joueur. Le reste est posé face cachée au centre de la table et constitue la pioche (il faut donc avoir une quantité considérable de cartes à mettre en commun).

Le premier joueur pose devant lui une ou plusieurs cartes d'un seul type. C'est un duel proposé au joueur suivant (à sa gauche).

Le suivant, pour le battre doit poser devant lui soit un nombre égal ou supérieur du type gagnant, soit un nombre supérieur de carte du même type. S'il pose exactement le même nombre du même type de carte, les deux joueurs résolvent l'égalité en faisant une bataille en posant simultanément une carte sur la table. Le plus fort l'emporte.

Le joueur qui a remporté ce premier duel laisse les cartes gagnantes visibles sur la table et le perdant met toutes ses cartes jouées sur la défausse. Les cartes utilisée pour la bataille sont toujours jetées dans la défausse, y compris celles du gagnant.

C'est au tour du joueur suivant d'affronter les cartes restantes du vainqueur de ce premier duel.

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main il en pioche 7 nouvelles.

Dans le cas où un joueur n'a pas les cartes nécessaires pour battre le précédent, il doit se débarrasser dans la défausse d'au moins une carte. Il peut aussi se débarrasser de plusieurs cartes d'un même type. Cela peut être utile pour en piocher 7 nouvelles plus rapidement.

A la fin du tour (lorsque chaque joueur a joué une fois) c'est le dernier à avoir remporté un duel dans le tour qui choisi une carte dans la défausse et la met de côté comme trophée. Il relance un nouveau tour sur le même principe qu'en début de partie.

Le gagnant de la partie est le joueur ayant accumulé le plus de trophée.

On peut décider de jouer jusqu'à ce qu'un joueur ait au moins gagné 3 trophée (ou plus pour une partie plus longue).

Lorsque la pioche est vide, on mélange la défausse et on la retourne face cachée pour constituer une nouvelle pioche.

Il peut être pratique d'avoir un objet qui serve de marqueur indiquant quel joueur a lancé le tour.

## **La «Collection» Une variante à deux joueurs**

L'idée d'une carte «trophée» apparue dans la version à trois joueurs ou plus peut s'appliquer à une simple bataille à deux. Tout comme la possibilité de lancer un duel avec plusieurs cartes.

Chaque joueur a la moitié des cartes en main tournées de manière à ne pas voir leur face dessinée.

Le premier joueur retourne sa première carte et la pose sur la table puis il retourne la deuxième carte, si cette deuxième est du même type, il la pose sur la table à côté de la première et continue en retournant la troisième, et ainsi de suite. Si au contraire la carte suivante est d'un type différent, il la met en dessous de son tas et c'est à son adversaire de procéder de même pour voir qui l'emportera.

Le gagnant est celui qui pose devant lui soit un nombre égal ou supérieur du type gagnant, soit un nombre supérieur de carte du même type. S'il pose exactement le même nombre du même type de

carte, les deux joueurs résolvent l'égalité en faisant une bataille en posant simultanément une carte sur la table.

Le gagnant du duel choisit un trophée parmi les cartes jouées de l'adversaire et chacun remet sous son tas les autres cartes. La partie continue de la même manière jusqu'à ce que le nombre de trophée décidé soit atteint.

## Mise à jour

Les règles d'*Openmok* sont évolutives, et il se peut que vous en trouviez une version plus récente sur le site [openmok.org](http://openmok.org). Vous y trouverez également les fichiers pdf à télécharger et imprimer pour réaliser vos cartes.

Cette version a été publiée le 26 octobre 2025.