

Variante solo

Le but du jeu est le même que dans une partie à 2 joueurs. Selon le camp que vous aurez préalablement choisi (attaquant ou défenseur), vous lancerez aussi les pièces du camp adverse et respecterez les points suivants en plus de la règle de base :

- Vous êtes Défenseur : choisissez une difficulté

Difficulté	Facile	Difficile	Héroïque
Nombre de lancers de pièces de l'attaquant	3	4	5
Avancée des soldats à la fin de votre tour	1 case	2 cases	3 cases

Quand vous êtes défenseur et que vous jouez le rôle de l'attaquant, vous devez faire entrer de nouveaux soldats dès que cela est possible. Sinon, déplacez en priorité les soldats 5cts, puis 2cts, puis 1ct. Vous pouvez déplacer plusieurs fois un même soldat pendant le même tour.

9

- Vous êtes Attaquant : choisissez une difficulté

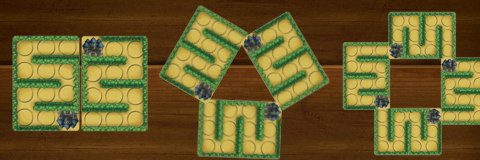
Difficulté	Facile	Difficile	Héroïque
Nombre de lancers de pièces obligatoires du défenseur	2	3	4

Quand vous êtes attaquant et que vous jouez le rôle du défenseur, les effets des échecs et réussites critiques ne sont pas pris en compte lors des 2, 3 ou 4 lancers obligatoires (selon la difficulté choisie). Faites la somme des valeurs puis décidez soit de faire subir les dégâts à vos soldats, soit de continuer à lancer jusqu'à obtenir un échec ou une réussite critique. Les dégâts ciblent d'abord le soldat le plus proche du château, puis le suivant et ainsi de suite.

Variante Croisade (2 à 4 joueurs)

Chaque joueur aura besoin d'une carte de jeu, de 10 pièces de 1 centime, 10 de 2 centimes et 10 de 5 centimes. Selon le nombre de joueurs, posez les cartes ainsi :

10



Le premier joueur est choisi au hasard. Au début de chacun de vos tours, choisissez de jouer le rôle d'attaquant ou de défenseur et suivez les règles de base.

Vous devez faire avancer tous vos soldats sur le chemin et vous devez récupérer une pièce du compte-tours pour l'ajouter à vos pièces d'attaque même si vous avez choisi de défendre ce tour-ci. Les soldats que vous faites entrer en jeu « sortent » de votre château et avancent sur le chemin du joueur situé à votre droite.

Dès le 8ème tour, quand un joueur termine son tour, son château perd 1 PV. Si un château est détruit, retirez la carte du perdant et reformez un plateau de jeu cohérent. Le gagnant est le dernier joueur dont le château n'a pas été détruit.

11

Retrouvez l'intégralité des règles, des variantes et visionnez la vidéo explicative des règles du jeu sur :

www.fabrikludik.fr



Vous pouvez nous joindre : contact@fabrikludik.fr

Auteur : Léandre Proust

Illustrateur : Camille Proust



Merci aux 177 contributeurs de KissKissBankBank !



12



2 joueurs



15 minutes



+ 8 ans

Vos espions vous assurent avoir vu une armée se dirigeant vers votre château. Sonnez le tocsin ! Que les archers montent dans les tours ! Il faut organiser la défense immédiatement ! Vous devez contenir cette armée pour protéger vos sujets !

But du jeu

Un joueur est le défenseur du château. Il doit résister aux assauts de l'autre joueur, l'attaquant. Ce dernier cherche à détruire le château le plus rapidement possible.

1

Matériel

Pour jouer, vous aurez besoin de la carte de jeu et de 30 pièces de monnaie : 10 pièces de 1 centime, 10 pièces de 2 centimes et 10 pièces de 5 centimes.

Mise en place

- Disposez la carte de jeu.

- Le défenseur empile une pièce de 5cts, une de 2cts et une d'1ct sur le château. Elles symbolisent ses 8 Points de Vie (PV). Le défenseur reçoit aussi 3 pièces de « garnison » d'1ct.

- L'attaquant place une pièce de 5cts sur la première case du chemin, une pièce de 2cts sur la deuxième et une pièce de 1ct sur la troisième. Il reçoit aussi 3 pièces de « renfort » : 1ct, 2cts, 5cts.

- Alignez 6 pièces à côté de la carte de jeu, en suivant l'ordre suivant : 1ct, 2cts, 5cts, 1ct, 2cts, 5cts. C'est le compte-tours.

- Le reste des pièces est mis en réserve à côté de la carte de jeu.

2

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour pendant autant de tours qu'il faudra pour remplir une des deux conditions de victoire.

L'attaquant commence la partie.

Tour de l'attaquant : il mélange toutes ses pièces de « renfort » dans ses mains et les plaque contre la table. Si des pièces sont sur le côté pile (valeur visible), il peut en associer deux pour avancer un soldat déjà présent sur le chemin ou pour faire entrer un nouveau soldat qu'il prend dans la réserve. La valeur d'une des 2 pièces indique le type de soldat (1ct, 2cts ou 5cts) à déplacer et la valeur de l'autre pièce indique le nombre de cases (1, 2 ou 5) que doit parcourir ce soldat. Les deux pièces sont alors écartées pour ce lancer. Lors d'un lancer, l'attaquant ne peut pas déplacer de soldat s'il n'a qu'une ou aucune pièce sur pile (aucune association possible). L'attaquant peut éventuellement réaliser plusieurs associations pendant un même lancer (à partir de 4 pièces de « renfort »). Après la résolution des déplacements d'un lancer, l'attaquant récupère les pièces écartées. L'attaquant effectue ainsi trois lancers par tour.

3

Exemple : En associant une pièce de 1ct et une pièce de 5 cts, l'attaquant peut soit :

- Avancer un soldat 1ct de 5 cases,
- Avancer un soldat 5cts d'1 case,
- Faire entrer un soldat 1ct sur la 5ème case,
- Faire entrer un soldat 5cts sur la 1ère case.

Attention ! Une pièce finissant son déplacement ou entrant sur une case occupée doit avoir une valeur strictement inférieure à l'une des pièces présentes sur cette case (1 et/ou 2 sur 5, 1 sur 2).

Un soldat en déplacement avance obligatoirement avec ceux empilés sur lui. Un soldat qui est au-dessus d'un autre soldat peut se détacher de son porteur lors d'un déplacement. Un soldat ne peut se déplacer qu'une fois par tour (l'arrivée en jeu est considérée comme un déplacement). Quand un soldat arrive sur la carte, il est posé côté pile. Si un soldat arrive sur la case du château, il inflige autant de dégâts que sa valeur (1, 2 ou 5 PV en moins pour le château), puis est retiré de la carte du jeu et est placé en réserve.

4

A la fin du tour de l'attaquant et après la résolution de ses 3 lancers, chaque soldat sur le chemin avance d'une case (en commençant par le plus proche du château).

Pendant les 6 premiers tours, l'attaquant reçoit une pièce de « renfort » du compte-tours après ses 3 lancers :



Au 2ème tour, il lancera 4 pièces, 5 pièces au 3ème... A partir du 8ème tour de jeu, plus aucun soldat ne peut entrer sur la carte de jeu. L'attaquant ne pourra alors qu'avancer ceux déjà présents sur le chemin.

Tour du défenseur : il mélange toutes ses pièces de « garnison » dans ses mains et les plaque contre la table. Si au moins la valeur d'une des pièces est visible (sur pile), le défenseur additionne la/les valeur(s) visible(s). Il peut décider de relancer ses 3 pièces autant de fois qu'il le sou

5

haite, et ainsi continuer d'additionner les valeurs. A la fin de n'importe quel lancer de pièces, le défenseur peut décider d'arrêter de lancer ses 3 pièces. Il inflige alors autant de blessures que la somme des valeurs de tous les lancers de pièces qu'il a réalisés ce tour. Mais attention, deux cas de figure peuvent interrompre les lancers de pièces du défenseur et mettre fin prématurément à son tour de jeu :

- Si lors d'un lancer, il y a 3 pièces côté face qui apparaissent, c'est un échec critique et le défenseur ne peut plus lancer de pièces. Il n'inflige pas de blessure aux soldats ce tour-ci.

- Si lors d'un lancer, il y a 3 pièces côté pile qui apparaissent, c'est une réussite critique et le château gagne +1 PV symbolisé par une pièce de 1ct que le défenseur prend dans la réserve et place sur le château. Additionnez les valeurs de ce dernier lancer avec les précédents lancers de ce tour (s'il y en a eu). Le défenseur ne peut alors plus réaliser de lancer mais il inflige des blessures aux soldats ce tour-ci.

6

Lorsqu'il s'arrête, le défenseur inflige autant de points de dégâts que la somme des valeurs obtenues lors de ses lancers (sauf en cas d'échec critique). Il les répartit à sa guise entre les soldats présents sur la carte de jeu.

Un soldat a autant de PV que sa valeur. S'il reçoit au moins autant de dégâts qu'il a de PV, il est blessé. A sa première blessure, le soldat reste sur sa case, mais est retourné côté face. A sa seconde blessure, il est tué. Il est retiré de la carte de jeu, et est placé dans la réserve.

S'il y a plusieurs pièces empilées, il faut tuer le soldat du dessus avant de pouvoir blesser celui du dessous.

Exemple de défense : en 3 lancers, le défenseur obtient $1+1+2 = 4$ dégâts.



7

Pour chaque soldat tué durant son tour, le défenseur peut faire évoluer l'une des 3 pièces de sa main en l'échangeant contre une pièce de la réserve. Les pièces de 1ct évoluent en pièces de 2cts et les pièces de 2 cts évoluent en pièces de 5 cts.



Attention ! Il faut avoir fait évoluer les 3 pièces de 1ct en 2 cts avant de pouvoir les faire évoluer en 5cts. Dans l'exemple ci-dessus, il peut faire évoluer deux pièces de 1ct en 2cts. Le défenseur sera alors plus efficace lors de ses prochains tours.

Condition de victoire et fin de la partie

- Lorsque le château est détruit (0 PV), l'attaquant est aussitôt déclaré vainqueur.
- A partir du 8ème tour, s'il n'y a plus de soldat sur la carte de jeu et que le château n'a pas été détruit, le défenseur est alors déclaré vainqueur.

Dans la suite de ce livret se trouvent les variantes, pour jouer de 1 à 4 joueurs.

8