JEU POUR 2, 3 OU 4 JOUEURS

MATERIEL DU JEU

- 90 cartes
- 20 pions en bois
- 1 dé

BUT DU JEU

Etre le premier à bâtir un château -fort (castrum). Pour une partie classique, le château sera composé de 4 murailles et 1 tour. Pour une partie programmée (temps de jeu fixé au départ par les joueurs), il devra disposer du plus grand nombre d'éléments.

QUEL TYPE DE PARTIE ?

Il en existe 2 types :

- PARTIE CLASSIQUE = la partie se termine quand un joueur a bâti un château complet (1 tour et 4 murailles).

- PARTIE PROGRAMMEE = la partie se termine quand le temps de jeu fixé au départ est écoulé. A la fin du temps on termine le tour de jeu en cours et on compte les points (1 tour bâtie = 4 pts / 1 muraille = 1pt).

MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur reçoit 5 cartes qu'il conserve dans ses mains faces cachées. Les cartes restantes forment la pioche qui est placée au centre de la table, le dos des cartes visible. Le dé est sorti du sac et placé à côté de la règle sur la table.

Chaque joueur lance le dé et celui qui réalise le meilleur score débute la partie.

CHOISIR SON TYPE DE JEU

On peut jouer 2 types de jeux:

- JEU FAMILIAL= On applique les règles de base expliquées dans cette notice.

- JEU EXPERT = Le dé n'est utilisé que pour déterminer les événements. On applique la variante «MODE EXPERT» quand on joue les cartes Sorcière et Incendie.

DEROULEMENT DU JEU

On commence par jouer au dé pour connaître l'événement du tour (voir EVENEMENTS).

Puis, à son tour, chaque joueur peut soit jouer 1 ou 2 cartes, soit se défausser d'une, de 2 ou de 3 cartes. On ne peut donc pas se défausser et jouer dans un même tour !

DEROULEMENT DU JEU (suite)

Une fois les cartes jouées ou défaussées, le joueur reconstitue son jeu de 5 cartes en piochant le nombre de cartes nécessaire. Une fois les effets des cartes réalisés et la main des joueurs reconstituée, c'est au tour du joueur suivant.

QUAND CONSTRUIRE ?

On peut transformer les cartes de son chantier en construction à n'importe quel moment de son tour (sauf en cas d'événement dant (pion en bois). Ce pion est placé devant son chantier, construisant son château.

COMMENT BATIR ?

Il faut rassembler sur son chantier (zone située devant chaque joueur où des cartes sont posées face visible), les cartes suivantes:

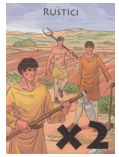
1 Muraille = 1 Structores (Magons) + 2 Lapides (Pierres) + 3 Rustici (Paysans).

1 Tour = 1 Structores + 5 Lapides + 6 Rustici.

Dès qu'un joueur dispose sur son chantier des cartes nécessaires, il peut les échanger contre le bâtiment correspondant (pion en bois). Ce pion est placé devant son chantier, construisant son château.

JOUER DES CARTES

Quand un joueur souhaite jouer une ou deux cartes, il peut placer tout ou partie de ces cartes sur son chantier (s'il s'agit de cartes Structores, Lapides, Rustici ou Roue de Carrier), ou placer tout ou partie de ces cartes sur le chantier d'un même ou de plusieurs joueurs (ATTENTION: une carte ne peut faire effet que sur un seul chantier).



Les cartes Rustici et Lapides marquées d'un «X2» valent, en une seule carte, deux cartes non marquées. Une carte X2 peut être échangée contre deux cartes simples prises dans la pioche. A l'issue de cette opération, il convient de bien mélanger la pioche.

Carte Roue de carrier

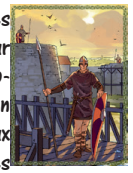
Jouer cette carte au début de son tour permet de poser 4 cartes sur son chantier (3 cartes en plus de la Roue de Carrier). On ne peut jouer aucune carte «Attaque» avec une carte «Roue de Carrier».

Carte Incendie

Elle permet de déclencher un incendie sur le chantier qui la reçoit. Le joueur victime de cette carte lance alors le dé pour chacune des cartes posées sur son chantier, les unes après les autres.

Si c'est pair, il perd sa carte qui est retirée du chantier et placée sous la pioche. A l'inverse si le chiffre obtenu est impair, la carte est sauvée (elle reste sur le chantier). *MODE EXPERT: les dégâts ne sont pas joués au dé, on place les cartes face cachée sur le chantier par lots de trois. L'attaquant retire alors une carte sur trois (aucune pour un lot de 1 à 2 cartes).*

Carte Gardes



Elle permet de se protéger contre les effets de la carte Incendie. Tout joueur attaqué par une carte incendie peut poser cette carte sur la précédente et en annuler ainsi tous les effets. Les deux cartes sont retirées du jeu et placées sous la pioche qui est ensuite mélangée.

Carte Sorcière

Posée sur la carte d'un chantier, elle peut permettre de la faire disparaître. L'attaquant lance le dé et détruit la carte visée s'il obtient un chiffre pair.

MODE EXPERT: Nul besoin de lancer le dé, en l'absence de la bonne carte défense, la carte visée est détruite.

Carte Pièces d'Or

Posée sur la carte Structores d'un chantier, elle permet de le débaucher. Celui qui joue cette carte prend la carte Structores visée.

Il la place sur son chantier, à défaut de défense du joueur attaqué.

Carte Moines

Posée sur la carte Sorcière ou la carte Pièces d'Or, elle annule tous leurs effets.

Carte Mage

Posée sur le chantier d'un joueur, elle bloque toute activité du chantier pendant un tour. Elle reste sur le chantier cible jusqu'au tour suivant de celui qui l'a posée, bloquant toute activité.

Carte Reliques

Posée sur la carte Mage, elle en annule tous les effets.

SE DEFENDRE

Chaque joueur reçoit des cartes attaques sur son chantier en dehors de son tour de jeu. Dans ce cas, on peut immédiatement jouer une carte défense (bordure verte) pour annuler les effets de l'attaque lancée. On recouvre alors la carte attaque placée sur son chantier avec la carte défense sortie de son jeu et les deux cartes sont placées sous la pioche. N'oubliez pas de reconstituer votre main avant que le joueur suivant ne commence son tour.

ATTENTION:

Veillez à bien avoir toujours 5 cartes dans votre jeu !

FIN DE PARTIE

S'il s'agit d'une partie classique, elle se termine dès qu'un joueur peut construire le dernier bâtiment d'un château complet (1 tour + 4 murailles). Gagne le joueur qui réalise cette construction.

Dans une partie programmée, le jeu se termine à l'issue du temps décidé en début de partie, à la fin du tour en cours. Le gagnant est celui qui marque le plus de points (1 muraille =1pt et 1 tour = 4 points).

MERCI A TOUTES CELLES ET TOUS CEUX QUI ONT PERMIS LA REALISATION DE CE JEU

https://avituseditions.jimdo.com/