

TOWER DEFENSE



2 joueurs



15 minutes



+8 ans

Matériel nécessaire

- 1 carte de jeu représentant un chemin et un château
- 30 pièces de centimes d'euros (10x1cts, 10x2cts, 10x5cts)

Préambule

Vos espions vous assurent avoir vu une armée qui se dirige 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

Le jeu se joue à deux joueurs. Vous incarnez respectivement le défenseur (le château) et l'attaquant (les soldats). Le défenseur doit résister à des assauts de soldats contrôlés par l'attaquant pendant que l'attaquant doit réussir à détruire le château du défenseur le plus vite possible.

Mise en place

- Le défenseur place 5cts, 2cts et 1cts (en empilement) sur la case du château pour symboliser les 8 Points de Vie du château (PV). Le défenseur reçoit 3 pièces de 1cts.
- L'attaquant place 5cts sur la première case du chemin, 2cts sur la deuxième case du chemin et 1cts sur la troisième case du chemin. L'attaquant reçoit 3 pièces : 1cts, 2cts et 5cts. L'attaquant commence à jouer.
- Toutes les autres pièces constituent la réserve. Elle est disposée à proximité de la carte de jeu.



Déroulement du jeu

Tour de jeu de l'attaquant : Tout d'abord, l'attaquant mélange ses pièces (1cts, 2cts et 5cts) dans sa main et les lance. Si des valeurs sont visibles (sur pile), il peut en associer deux pour déplacer des soldats ou pour faire entrer de nouveaux soldats sur la carte de jeu. L'attaquant réalise ainsi 3 lancers par tour de jeu de toutes les pièces qu'il possède.

Exemple : après un de ses lancers, les pièces 1cts et 5cts apparaissent sur pile. L'attaquant peut soit :

- déplacer d'1 case un soldat 5cts, ou déplacer de 5 cases un soldat 1cts
- faire entrer un nouveau soldat 1cts de la réserve en le faisant avancer jusqu'à la 5ème case du chemin (uniquement si elle est libre), ou faire entrer un nouveau soldat 5cts de la réserve en le faisant avancer jusqu'à la 1ère case du chemin (uniquement si elle est libre).

Précisions :

- Quand un soldat entre sur la carte de jeu, il est placé côté pile.
- Si un soldat atteint la case du château, il est retiré du chemin et il inflige au château autant de blessures que sa valeur (1, 2 ou 5). Si le château arrive à 0 PV, il est détruit.
- Lors d'un déplacement, un soldat peut monter sur un autre soldat si sa valeur est inférieure au soldat sur lequel il monte (1 et/ou 2 sur 5, 1 sur 2). Le défenseur doit tuer le soldat qui se trouve au-dessus avant de pouvoir infliger des blessures au soldat du dessous.
- Pendant un même tour d'attaque, un soldat ne

peut pas être déplacé plus d'une fois.

A la fin de son tour, l'attaquant récupère une pièce de la réserve : Tour 1 :+1cts, Tour 2 :+2cts, Tour 3:+5cts, Tour 4:+1cts, Tour 5:+2cts, Tour 6:+5cts. Il lancera donc 4 pièces lors de son deuxième tour, puis 5 pièces lors de son troisième tour, etc.

A la fin du 7ème tour, l'attaquant ne récupère plus de pièces. Pendant les 7 premiers tours, l'attaquant peut faire entrer des soldats sur la carte de jeu. Mais à partir du 8ème tour, plus aucun soldat ne peut entrer sur la carte de jeu. L'attaquant pourra seulement déplacer les soldats qui sont déjà présents sur la carte de jeu.

Tour de jeu du défenseur : Le défenseur mélange ses pièces (1cts, 1cts et 1cts) dans sa main et les lance. Si au moins une valeur est visible (sur pile), le défenseur additionne la/les valeur(s) visible(s). Il peut décider de relancer ses 3 pièces, 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 (réparties comme il le souhaite entre les soldats présents sur la carte de jeu) que la somme des

valeurs de tous les lancers de pièces qu'il a réalisés. Mais attention, deux cas de figure peuvent interrompre les lancers de pièces du défenseur et mettre fin à son tour de jeu :

- Si lors d'un lancer, il y a 3 faces qui apparaissent, c'est un échec critique et le défenseur ne peut plus lancer de pièces. Il n'inflige pas de blessures 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 1cts que le défenseur prend dans la réserve. Additionnez les valeurs de ce dernier lancer avec les précédents lancers de ce tour (s'il y en a eu). Le défenseur ne peut plus lancer de pièces mais il inflige des blessures aux soldats ce tour-ci.

Un soldat possède autant de PV que sa valeur (1cts=1PV, 2cts=2PV, 5cts=5PV). Quand un soldat subit au moins autant de blessures que ses PV, on le retourne sur le côté face. Il possède toujours autant de PV que sa valeur mais il est alors considéré comme blessé. Quand un soldat subit au moins autant de blessures que ses PV, et s'il est déjà sur son côté face, il est retiré du chemin.

- Si le défenseur a réussi à tuer des soldats pendant son tour, il peut faire évoluer les pièces de sa main. Pour chaque soldat tué, il peut faire évoluer une de ses pièces.

Exemple : au début de la partie, le défenseur possède 3 pièces : 1cts, 1cts et 1cts. Si lors de son premier tour, il parvient à tuer un soldat, il peut faire évoluer une de ses pièces de 1cts en 2cts à la fin de son tour. Il aura alors : 1cts, 1cts et 2cts. Il sera alors plus efficace lors de ses prochains tours.

Le défenseur doit d'abord faire évoluer toutes ses pièces de 1cts en 2cts, avant de pouvoir faire évoluer ses pièces de 2cts en 5cts. La pièce de 5cts est l'évolution maximale.

- A la fin du tour du défenseur, tous les soldats qui sont sur le chemin avancent d'une case en commençant par le plus avancé sur le chemin.

Conditions de victoire et de fin de partie

- Lorsque le château est détruit (0 PV), l'attaquant est aussitôt déclaré vainqueur.
- Après le 7ème tour, s'il n'y a plus de soldat sur la carte de jeu et que le château n'a pas été détruit, c'est le défenseur qui est alors déclaré vainqueur.

Vous pouvez consulter l'intégralité des règles et des variantes (pour jouer à 1, 2, 3 ou 4 joueurs) sur :

www.fabrikludik.fr

Vous pouvez nous joindre : contact@fabrikludik.fr



Créé par Léandre Proust

Illustré par Camille Proust