

LES ÉVÉNEMENTS

A la fin de chaque tour, un joueur lance le dé, le score obtenu donne l'événement comme suit :

- 1 : **FAMINE** = Aucune carte Maçon (Structores), ni aucune carte Paysans (Rustici) ne peut être posée sur les chantiers pendant le tour à venir.

- 2 : **MAUVAISES CONDITIONS CLIMATIQUES** = Les conditions climatiques rendent impossible toute réalisation de construction (on ne peut transformer des cartes ressources en pion muraille ou donjon) pendant toute la durée du tour. Les cartes roue de carrier sont inutilisables.

- 3 : **PESTE** = Les paysans (Rustici) et maçons (Structores) sont victimes d'une terrible épidémie de peste. On retire une carte sur deux de chaque chantier (1 C maçon sur 2 ou 3/ 1 C paysans sur 2 ou 3).

- 4 : **POUR LES OEUVRES** = Chaque joueur doit retirer de son chantier une carte de son choix qu'il donne aux œuvres (elle est placée dans le tas qui est ensuite mélangé). Si un joueur ne dispose d'aucune carte posée sur son chantier, il ne donne rien.

- 5 : **REFORME MONASTIQUE** = La puissance retrouvée des monastères locaux empêche toute utilisation des cartes Mage et Sorcière pendant le tour à venir.

- 6 : **FETE DES FOUS** = Chaque joueur passe son jeu complet (ses 5 cartes) à son voisin de gauche.



REMERCIEMENTS:

Que soient ici remerciées toutes les personnes qui ont participé d'une manière ou d'une autre à la réalisation de ce jeu et plus particulièrement un grand merci à : Kevin Bouiller, Marine Guillemenet, Hugo Hallé, Laurence Morat Levrin, Hana Najid, Romaric Parel, Paul-Benoît, Xavier, Karine, Jacqueline, Gérard, Véronique et Pierre-Eric Poble.

avituseditions@gmail.com
www.avituseditions.com
France



©Avitus Editions

MATÉRIEL DU JEU

(2 à 4 joueurs)

- 90 cartes
- 4 pions donjon
- 16 pions murailles
- 1 dé
- 1 sac en coton

BUT DU JEU

Etre le premier à bâtir un château-fort complet (4 murailles et 1 donjon) pour une partie normale. Construire le château donnant le plus de points pour une partie programmée (temps de jeu fixé au départ par les joueurs).

COMMENT CONSTRUIRE SON CHÂTEAU-FORT ?

Pour construire, chaque joueur doit rassembler sur son chantier (ensemble des cartes posées devant lui), l'une des séries de cartes suivantes:
1 Muraille = 1C. Maçons (Structores) + 2 C. Pierres (Lapides) + 3 C. Paysans (Rustici)
1 Donjon = 1C. Maçons (Structores) + 5 C. Pierres (Lapides) + 6 C. Paysans (Rustici)

Dès qu'un joueur dispose sur son chantier de l'une des deux séries de cartes ci-dessus, il peut l'échanger contre la construction correspondante (pion muraille ou donjon). Il pose alors le pion devant lui, débutant ou complétant ainsi son château.

DÉROULEMENT DU JEU

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 5 cartes qu'il conserve dans ses mains faces cachées. Chacun lance le dé et celui qui obtient le plus petit chiffre commence en premier. Il débute alors le jeu, soit en jouant 1 ou 2 cartes, soit en se défaussant d'une, de 2 ou de 3 cartes (on ne peut jouer et se défausser dans un même tour). Il pioche ensuite le nombre de cartes nécessaires afin de toujours avoir 5 cartes dans son jeu. Une fois cela réalisé et les conséquences de ces actions effectuées, c'est au tour du joueur suivant (celui de droite) de jouer selon le même principe.

On peut transformer les cartes de son chantier en une construction à n'importe quel moment de son tour (sauf en cas d'évènement «mauvaises conditions climatiques»).

Si en dehors de son tour on est amené à devoir jouer une carte défense (bordure verte), on pioche immédiatement une nouvelle carte afin de toujours avoir 5 cartes dans son jeu.

La fin de la partie dépend du type de jeu retenu.



JOUER DES CARTES

Jouer une carte c'est :

- soit la placer sur son chantier (elle est mise face visible devant soi) : A son tour, chaque joueur peut placer 1 à 2 cartes sur son chantier (jusqu'à 4 cartes si la première carte jouée est la Roue de Carrier). Elles sont utilisables à tout moment de son tour de jeu pour réaliser une construction. Certaines peuvent être volées et toutes subissent les effets des cartes jouées et des événements.

- soit la placer sur le chantier d'un autre joueur. Certaines cartes (voir ci-dessous Cartes «attaque») permettent d'agir sur le chantier d'un autre joueur. Il suffit d'en poser une pour que son effet se réalise. Un même joueur ne peut jamais jouer plus d'une carte de ce type contre le même joueur, lors du même tour.

Il existe des cartes ressources (lapides ou rustici) simples et des cartes ressources doubles (x2) qui comptent pour deux cartes simples.

4 CARTES «ATTAQUE» (bordure rouge)



- Carte Incendie : Elle permet de déclencher un incendie sur le chantier qui la reçoit. Le joueur victime de cette carte lance alors un dé pour chacune des cartes posées sur son chantier. Quand le chiffre obtenu est pair, la carte associée est détruite (retirée du chantier et placée dans le tas). A l'inverse, si le chiffre est impair, elle échappe aux flammes. Avant chaque jet de dé, c'est le joueur qui a posé la carte Incendie qui choisit quelle carte du chantier incendié doit subir le verdict du dé, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes du chantier incendié soient passées.



- Carte Sorcière : Elle permet de lancer une malédiction sur une carte du chantier qui la reçoit. Celui qui la pose désigne la carte (Pierres, Maçons ou Paysans) visée par cette malédiction. Il lance le dé une seule fois et doit obtenir un chiffre pair pour que la carte soit maudite et retirée du chantier.



- Carte Pièces d'or : Elle permet de débaucher un maçon sur le chantier adverse qui reçoit cette carte. Le joueur qui la pose prend donc une carte Maçons (Structores) sur ce chantier et la place sur son propre chantier.



- Carte Mage : Le joueur qui reçoit cette carte sur son chantier ne peut pas jouer (sauf des cartes défenses s'il est attaqué) jusqu'au prochain tour du joueur qui a posé cette carte. La carte Mage reste donc sur le chantier cible jusqu'à ce que celui qui l'a jouée la retire au début de son tour suivant.

Une fois jouées, ces cartes rejoignent le tas que l'on mélange sans attendre



3 CARTES «DEFENSE» (bordure verte) ET 1 SPECIALE



- Carte Gardes : Elle permet de se protéger contre les effets de la carte Incendie. Quand un joueur présente sur votre chantier la carte Incendie, vous sortez la carte Gardes de votre jeu et vous la posez immédiatement sur la carte Incendie qui vous est adressée. Cela permet d'annuler tous les effets de la carte adverse. Cette carte ne peut être jouée que pour contrer une seule carte Incendie. Une fois l'attaque bloquée, chaque joueur tire une carte pour compléter son jeu. Les deux cartes jouées sont placées dans le tas qui est immédiatement mélangé.



- Carte Moines : Elle s'utilise de la même manière que la carte Gardes, sauf qu'elle permet de se protéger contre les effets de la carte Sorcière ou ceux de la carte Pièces d'or.



- Carte Reliques : Elle s'utilise de la même manière que la carte Gardes, sauf qu'elle permet de se protéger contre les effets de la carte Mage.



- Carte Roue de Carrier : Le joueur qui joue cette carte au début de son tour peut poser jusqu'à 4 cartes au total sur son chantier, lors du même tour. Attention cette carte doit impérativement être jouée en premier pour fonctionner. Jouée après une autre carte elle est sans effet. Après avoir joué cette carte, le joueur ne peut utiliser aucune carte «attaque». Il ne peut que placer des cartes sur son chantier et réaliser une construction.

FIN D'UN TOUR

Une fois le tour de tous les joueurs réalisé, un joueur volontaire lance le dé et énonce l'événement associé au tirage (les événements figurent en dernière page de cette règle). Ses conséquences prennent effet tout de suite et pour toute la durée du tour suivant.

FIN DE LA PARTIE

S'il s'agit d'une partie programmée, elle se termine à l'issue du temps décidé en début de partie. Le gagnant est alors celui qui a le plus de points (chaque muraille construite = 1 point / un donjon bâti = 4 points).

En cas de partie classique, le jeu se termine dès qu'un joueur pose sur son chantier la dernière pièce de son château complet (4 murailles + 1 donjon). Il gagne alors la partie. Habituellement ce type de partie dure en moyenne 35 minutes.