

Châteaux et Catapultes

Mon royaume pour un boulet !

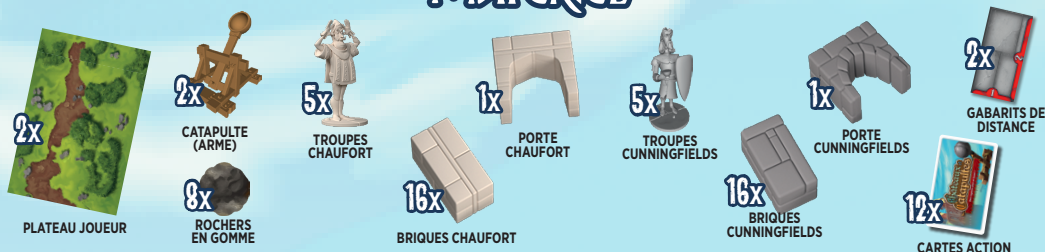
AUTEUR : Kristian Fosh DÉVELOPPEURS : Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis
 ILLUSTRATIONS : Damien Mammoliti GRAPHISME : Kristian Fosh, Luis Brüh
 TRADUCTION : MeepleRules.fr

BUT DU JEU

Mettre à terre toutes les troupes de votre adversaire!

Vous incarnez un Général et menez votre armée à la victoire... ou à une dévastatrice défaite. Bâissez votre château afin de protéger vos troupes, puis utilisez votre catapulte pour projeter des rochers sur vos ennemis! Lorsque toutes les troupes d'une armée sont à terre, la bataille est terminée. Pour l'emporter, une armée doit être la seule à avoir encore au moins une troupe debout.

MATERIEL



ATTENTION!

Il s'agit d'un jeu de construction/destruction de briques et de figurines en plastiques, et NON d'adversaires, d'animaux de compagnie ou de personnes ayant l'idée saugrenue de traverser le champ de bataille. Alors s'il vous plaît, soyez bon joueur et faites attention à ne pas vous blesser mutuellement et à ne rien endommager... enfin, rien d'autre que la vaine tentative de votre adversaire de construire une forteresse impénétrable!

ATTENTION : Utilisez exclusivement les rochers et les élastiques fournis avec le jeu. Ne chargez jamais rien d'autre dans les catapultes que les rochers fournis. N'utilisez que les élastiques indiqués sur la feuille d'instructions. N'essayez pas de créer une tension supplémentaire en manipulant les élastiques de quelques manières que ce soit.

GABARITS DE DISTANCE

Plusieurs règles nécessitent de vérifier la distance entre deux objets. Une distance de 1 équivaut à la largeur d'un Gabarit de Distance, tandis qu'une largeur de 2 équivaut à la longueur d'un Gabarit de Distance.



MISE EN PLACE

En commençant par le joueur le plus jeune, choisissez votre armée : les Chaufort ou les Cunningfields. Chaque joueur prend ses briques (16), sa porte, ses troupes (5), et un plateau Joueur et s'assoit face à son adversaire de l'autre côté de la table, ou mieux, à même le sol. Essayez de conserver une distance d'environ 1,50 m entre les joueurs.

Placez votre plateau Joueur devant vous et bâtissez votre château au moyen des différentes briques en prenant soin de respecter les règles suivantes :

1

Vous devez utiliser toutes les briques pour bâtir votre château et elles doivent toutes être placées à l'intérieur des limites de votre plateau Joueur.

Vous pouvez placer et empiler les briques comme bon vous semble, mais elles doivent toujours être posées à plat (jamais inclinées).

Toutes les règles concernant les "Briques" s'appliquent également aux "Portes".

2

Chaque joueur prend 1 engin (catapulte) et le place à gauche ou à droite de son plateau Joueur. L'avant de l'engin peut se situer au maximum à une distance de 2 du bord du plateau.

3

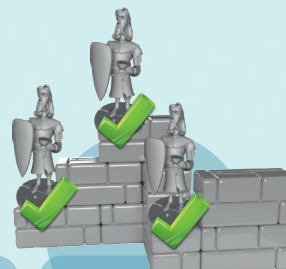
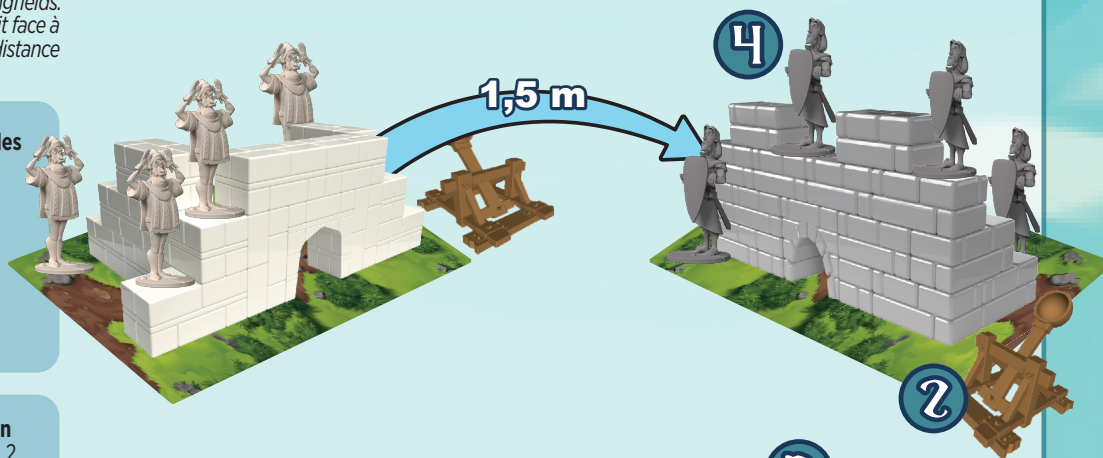
Chaque joueur reçoit 4 rochers et 6 cartes Action (une de chaque type), les mélange et en pioche 3 : elles forment votre main. Il conserve les autres en une pile face cachée à côté de votre plateau Joueur. Lors de la Phase d'Entretien, pour chaque troupe perdue, s'il reste des cartes dans son paquet, il pioche la première carte et l'ajoute à sa main.

4

Enfin, placez vos troupes en respectant les règles de placement suivantes :

Toutes les troupes doivent être placées à l'intérieur des limites de votre plateau Joueur.

Vous pouvez placer les troupes sur les briques ou sur votre plateau Joueur. Si vous placez une troupe sur votre plateau, elle doit se trouver à une distance minimale de 1 de toute brique.



Si la troupe n'est pas sur une brique, elle doit respecter une distance d'au moins 1 de toute brique.

Vous pouvez placer des troupes sur les briques.

Vous pouvez empiler les briques comme bon vous semble, tant qu'elles sont bien à plat (pas inclinées.)

DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en une succession de manches. Lors d'une manche, en commençant par le joueur le plus jeune, chacun joue un tour. Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour, la manche se termine. La partie se poursuit manche après manche, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur ayant des troupes en jeu! La seule armée ayant des troupes encore debout est déclarée championne absolue et incontestée... jusqu'à la prochaine partie!

Le tour d'un joueur se divise en quatre phases : Tactique, Visée, Tir et Entretien. Ces phases sont résolues dans l'ordre, en terminant l'une avant de commencer la suivante.

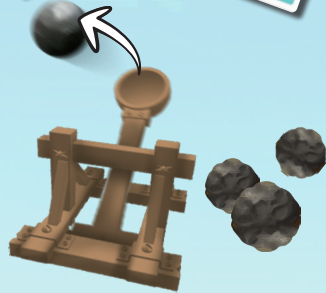
1. PHASE DE TACTIQUE

Vous pouvez choisir l'une des cartes Action de votre main, la révéler, résoudre ses effets et, sauf mention contraire, la défausser. Si vous n'avez plus de carte (ou que vous ne souhaitez tout simplement pas en jouer une ce tour-ci), passez à la phase suivante. Les cartes défaussées sont rangées dans la boîte et ne serviront plus pour cette partie.



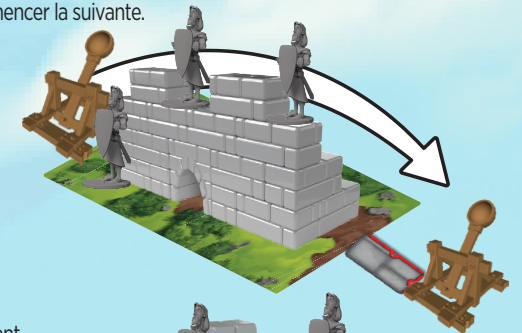
3. PHASE DE TIR

Une fois votre engin en place, chargez un rocher et tirez-le! Si vous utilisez la carte Action Tir Rapide, vous pouvez charger un second rocher pour tirer à nouveau (sans changer l'orientation de l'engin).



2. PHASE DE VISEE

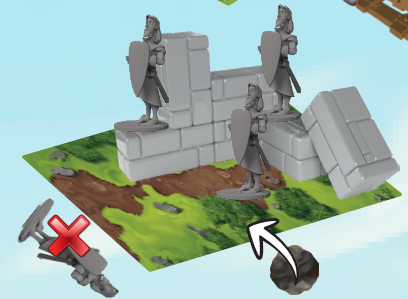
Vous pouvez repositionner votre engin sur un emplacement valide (à gauche ou à droite de votre plateau Joueur, à une distance maximale de 2) et/ou la faire pivoter.



4. PHASE D'ENTRETIEN

S'il y a des briques ou des troupes qui ont été complètement expulsées hors de votre plateau individuel, retirez-les et rangez-les dans la boîte. Rangez également toute troupe qui a été renversée (qu'elle soit couchée ou juste inclinée).

Si un joueur n'a plus aucune troupe debout, il perd la partie! Dans le cas contraire, la bataille continue avec une nouvelle manche. Récupérez les rochers utilisés (vous en avez encore besoin!). Pour chacune de ses troupes retirées, votre adversaire pioche une nouvelle carte Action du sommet de sa pile (si celle-ci n'est pas épuisée).



DETAILS DES CARTES ACTION



Reconstruction : Déplacez 3 briques de votre choix. Vous pouvez choisir n'importe quelles briques de votre plateau Joueur ou rangées dans la boîte et les placer sur des emplacements valides de votre plateau. Lors de ces déplacements, vous devez respecter à la fois les règles de placement des briques et celles des troupes. Vous pouvez placer les briques sur d'autres briques, mais vous ne pouvez pas déplacer/pousser/déranger des troupes ou d'autres briques de quelques façons que ce soit.



Traitre : Pour cette manche, vous prenez le contrôle de l'engin de votre adversaire et tirez de derrière les lignes ennemies. Une attaque à la fois très rare et très puissante, à utiliser judicieusement!



Marche : Déplacez jusqu'à 3 troupes en jeu (qui ne sont pas rangées dans la boîte) vers un nouvel emplacement valide, en respectant les règles de placement des troupes.



Voleur : Votre adversaire vous tend toutes les cartes Action qu'il a en main, face cachée. Vous en choisissez une et l'ajoutez à votre main. Vous pourrez utiliser cette carte lors de n'importe laquelle de vos prochaines Phases de Tactique.

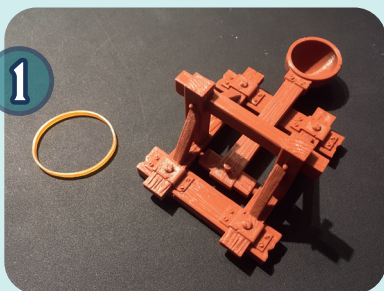


Tir Rapide : Tirez deux fois avec votre engin ce tour-ci. Vous ne pouvez pas déplacer l'engin vers un autre emplacement entre ces deux tirs ni changer son orientation. Vous pouvez uniquement le recharger avec un nouveau rocher et tirer.

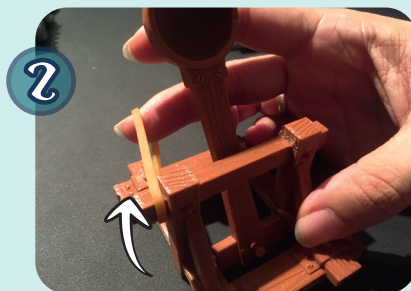


Attaque Jumelle : Copiez l'effet d'une carte que vous avez jouée ou qui a été jouée par votre adversaire.

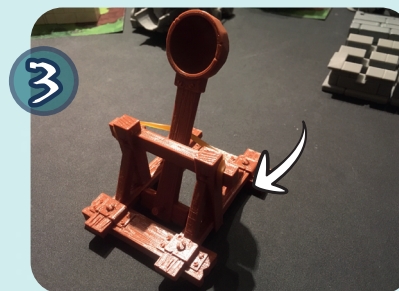
ASSEMBLAGE DE LA CATAPULTE



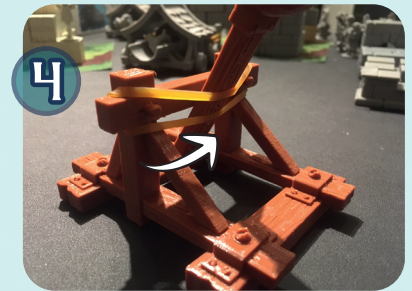
Placez la catapulte sur une surface plane et prenez un élastique.



Bloquez une extrémité de l'élastique sur le coin gauche de la catapulte.



Passez l'élastique derrière la catapulte et accrochez-le au coin opposé.



Si vous avez besoin de plus de détails, visionnez la vidéo d'assemblage des engins sur www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms