



Ce jeu vous est offert par
Léandre Proust



Chaque mois, je vous propose
un nouveau jeu de société minimaliste.

Vous pouvez l'acquérir gratuitement
auprès d'un partenaire ou
directement sur ma page Tipeee.

Vous aimez ce jeu ? N'hésitez pas à faire un **Tip** pour me soutenir.

tipeee
.com

<https://tipeee.com/leandreproust>



<https://facebook.com/leandre.proust>

Pour vous faciliter la compréhension de cette règle du jeu, je vous invite à regarder cette vidéo : <https://youtu.be/UiZLHB5h0I8>

Pour connaître les spécificités du mode 2 joueurs, c'est dans la vidéo à partir de 27m12s

BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à construire des tours défensives pour neutraliser des hordes de monstres qui déferlent sur votre royaume.

MATÉRIEL

Le jeu se compose d'une feuille cartonnée au format A5 que vous pouvez acquérir auprès de nos partenaires distributeurs pendant le mois d'avril 2019. Après avoir découpé le matériel de jeu, vous aurez en votre possession :

- 6 jetons Monstre (2 squelettes, 2 loups, 2 démons)
- 1 jeton Boss (1 nécromancien)
- 9 jetons Tour (3 archers, 3 gardes et 3 mages)
- 1 plateau Royaume de 8 cases avec un Village

MISE EN PLACE

D'abord, disposez le plateau royaume.

Prenez ensuite les jetons monstres. Mélangez-les, faites en une pile et posez-les face visibles à proximité de la première cases du plateau royaume. Mettez le jeton nécromancien en dessous de la pile de jetons monstres. Cette pile de jeton forme la horde de monstres qui va déferler sur votre royaume.

Enfin, prenez tous les jetons tours et disposez-les face visible à proximité du plateau royaume. Ces jetons représentent les bâtiments que vous allez pouvoir construire et améliorer pour vous défendre.



DÉROULEMENT DU JEU

Un tour de jeu se compose de 4 phases :

- 1 - Le déploiement des monstres
- 2 - La construction ou l'amélioration d'une tour
- 3 - L'activation des tours
- 4 - Le déplacement des monstres



Le déploiement des monstres

Au 1er tour, prenez le premier jeton monstre de la pile et placez-le sur la première case de votre royaume.

Au 2ème tour, prenez les deux premiers jetons monstres de la pile et placez-les sur la première et la deuxième case de votre royaume.

Au 3ème tour, prenez les trois premiers jetons monstres de la pile et placez-les sur la première, la deuxième et la troisième case de votre royaume.

Au 4ème tour, prenez le nécromancien et placez-le sur la première case de votre royaume. Après le 4ème tour de jeu, la pile de monstres sera vide.



Construire ou améliorer une tour

Pendant cette phase, vous devrez soit construire une nouvelle tour de niveau 1 sur un emplacement libre autour de votre plateau royaume, soit améliorer une de vos tours déjà construites (niveau 1 > niveau 2 > niveau 3). Dans ce cas replacer la tour de niveau inférieur dans la réserve et remplacer là par la tour de niveau supérieur. Une tour a une valeur d'attaque et une capacité spéciale (cf. Annexes).



Exemple de construction de tour



Activer vos tours

Dans l'ordre de votre choix, vous pouvez attaquer avec chacune de vos tours. Une tour inflige autant de dégâts que sa valeur d'attaque.

Une tour niveau 1 peut attaquer un monstre sur une des 4 cases adjacentes.

Une tour niveau 2 peut attaquer un monstre sur une case adjacente ou en diagonale.

Une tour niveau 3 peut attaquer un monstre sur une case adjacente ou en diagonale, jusqu'à 2 cases de distance.



Les monstres ont tous une valeur de points de vie indiquée dans le rond rouge. Si, pendant un même tour, un monstre est attaqué par une ou plusieurs tours et qu'il reçoit au moins autant de dégât que la valeur de ses points de vie, retirez le monstre du royaume et placez-le dans la défausse de monstres.



Déplacement des monstres

Les monstres présent sur votre plateau se déplacent tous dans la direction du village, un par un, en commençant par celui qui est le plus proche du village. Un monstre se déplace d'autant de cases que la valeur de sa vitesse indiquée dans le rond jaune. Les monstres peuvent être plusieurs sur une même case. Quand une case où se trouve plusieurs monstres est attaquée par vos Tours, c'est le monstre du dessus qui est la cible de l'attaque. Si un monstre traverse ou s'arrête sur la case village, détruisez une tour construite de votre choix. Dans ce cas, elle retourne dans la réserve. Le monstre est alors placé dans la défausse de monstres.

CONDITION DE FIN DE PARTIE

Si le nécromancien atteint la case de votre village, vous perdez la partie.

Si vous n'avez plus aucune tour construite autour du royaume, vous perdez la partie.

Si le nécromancien et tous les monstres sont dans la défausse de monstres, vous gagnez la partie.

ANNEXES

Squelette



Démon



Nécromancien



Loup



VITESSE

POINTS DE VIE

Capacité spéciale : après s'être déplacé, invoquez un monstre sur la case devant lui et un monstre sur la case derrière lui. Les monstres ainsi invoqués sont pris du dessus de la défausse de monstres.



Capacité spéciale : à chaque fois qu'un monstre est tué, vous pouvez attaquer à nouveau avec cette tour.



Capacité spéciale : quand vous attaquez un monstre, vous infligez aussi des dégâts aux monstres qui lui sont adjacents.



Capacité spéciale : aucune.



REMERCIEMENTS DE FÉVRIER

Antoine Gallée
Adélaïde PAULOZ
artificier
austrasier
Azmohan
Bébert
Bjargenssen
brilam
Bubufrance
Colibry
Coralie Brunet (Arnyanka)
Cyrille
Delphine Senez
Dott
Fanny
Firebird
Franck Bouvot
GillesP

Guillaume PNP
Hervine
Ivan
izabelleA
jcmag
Jean de la Roche
Jérôme Adoue
Joel Rampaud
Jordan.C
Juanita Martinez
Julien
Kikivanderbuild
lolivia
Luteuchio
Magic_Bob
Marc Lagroy
Maria
MAURICEDESLAIS

Maxime
myle47
Nicolas Bonnaud
Nicolas Boz
patrice renaud
Phaenira
Pyrrhus
Rikar
RL
Samuel
Séverine Futile
stouph
Takylmor
Taliesin
toyotomi toyo
Xavier M

