Le Grand Tournoi de Licornia

de Johan Crainich

Illustrations originales par

Mathilde Durand

25 minutes	2 Mages espiègles	8 ans et + Variante 6+

1. L'univers de Licornia

A Licornia, les Mages sont érudits et puissants. *Grâce à d'interminables incantations, ils domestiquent leurs sourcils récalcitrants de sages pluri-centenaires. Leurs pouvoirs incroyables leur permettent aussi de s'attacher des Licornes, des Rhinos, des Narvals, des Girafes… Ces familiers leur servent de focaliseurs magiques et d'animaux domestiques trop mignons.*

Soucieux du bien-être de leurs animaux adorés, les Mages ont renoncé aux joutes violentes pour se confronter lors d'une épreuve sportive annuelle.

Chaque année, de précieux artefacts sont disposés dans une arène, et les Mages y envoient leurs meilleurs familiers. Dans un sport proche d'un rugby multiballes, ils gagnent toutes les objets magiques avec lesquels ils ont pu traverser l'Arène.

Comme au rugby, il s'agit d'entraver les mouvements adverses et de combiner pour percer ou pour déborder le bloc adverse.

Puisque les Animaux sont espiègles et s'amusent à se chiper des objets, est-ce vraiment de l'exploitation animale ?

Version 3 joueurs sur tuiles hexagonales disponible
Version pour les enfants 5 ans et + dans les variantes
QR Code : Règles, Vidéorègles, Visuels…

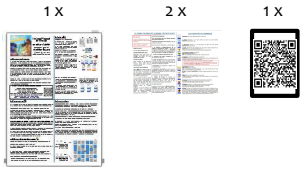
Contact : Johan.crainich@gmail.com
Jeu : Johan Crainich © Tous droits réservés.
Première version : le 12 avril 2020.
Version présentée : 31 janvier 2023
Illustrations originales : Couverture, Personnages, Butins, Tuiles, © Mathilde Durand. Septembre 2022

Les paragraphes suivent un code couleur : *En rouge : les titres* / *En noir : les règles* / *En vert : l'univers*

2. Matériel

- 1 Règle du jeu, 2 Récapitulatifs

- 1 QR-Code (pour retrouver les règles à jour, la vidéo de présentation, le questionnaire de satisfaction…)



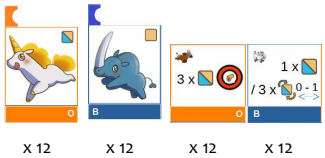
- 36 tuiles symbolisant les cases « Terrain » (toujours « Sec » d'un côté et « Inondé » de l'autre)

Chaque verso comporte un double symbole △ , ,↑2 ou ↑3

- 13 marqueurs « Butin » : 8 Butins Tiare (posés sur le plateau), 4 Butins Collier (distribués en début de partie) et 1 Butin Potion (sur le plateau, le plus convoité).

- Deux sets de 12 pions figurant les Animaux (12 par Mage)

- Deux sets de 12 facettes qui présentent les capacités des différents animaux sous la forme de symboles (voir les Récapitulatifs pour les explications écrites)

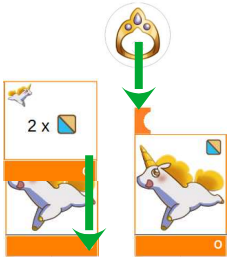


UTILISER LES FIGURINES

Les figurines du jeu sont conçues de façon à ce que l'on glisse les facettes dont on a besoin au fur et à mesure

Par exemple, vous pouvez glisser une facette explicative des actions de la Licorne sur un côté de la figurine le temps d'apprendre la règle

Vous pouvez aussi enfiler des Butins sur les cornes des Animaux



3. Principes du jeu

- Le Grand Tournoi de Licornia est un jeu choupi-trognon accessible à tous. Il offre aux joueurs de tous les âges de vrais défis tactiques à chaque tour.

Il y a aussi une pincée de hasard pour créer juste ce qu'il faut d'imprévu !

- Chaque Mage dispose de 4 Animaux qui peuvent chiper, transporter et valider des Butins en les apportant sur le bord adverse du plateau. Les Animaux peuvent aussi transformer des cases pour faciliter les déplacements de leur équipe et gêner les adversaires.

- Vous avez des remplaçants sur le banc. Métamorphosez vos animaux pour vous ouvrir de nouvelles options stratégiques. Mais attention car cela fait perdre à l'Animal un tour d'action et le Mage doit sacrifier un Butin.

- Bloquez les animaux adverses en **Transformant** les cases, par exemple en séchant une case pour bloquer un Narval. En plaçant un animal sur une case, vous limitez **les cases disponibles** aux animaux adverses. Enfin, vous pouvez opposer à votre adversaire un **dilemme** : il peut se déplacer mais seulement en s'exposant à un animal chipeur ou à une contre-attaque.

- Les coups ultimes sont les relais entre animaux. Combinez les déplacements et les capacités des Animaux pour mettre les Butins hors d'atteinte.

- La manche se termine lorsque tous les marqueurs Butin ont été récupérés par un Mage ou un autre (ou qu'un Mage ne peut plus être rattrapé au score)

Lorsqu'il n'y a plus rien à piller, il est temps de se retrouver au Pub, de partager un bon jus de trèfles à 4 feuilles et de se vanter de ses exploits.

4. But du jeu et décompte du score

- Valider des Butins en les apportant dans la zone de déploiement adverse

- Chaque jeton Butin validé rapporte un point. La Potion compte comme 1 Butin et le Mage qui l'a validée remporte également la manche en cas d'égalité.

La première fois qu'une des cases centrales est transformée, placez la Potion dessus (C3, C4, D3, D4). Puis elle est traitée comme un Butin.

⚠ **Note importante** ⚠ Lors de la mise en place, les Mages reçoivent chacun 2 Butins validés. Ils comptent dans le score et ils permettent aux Mages de faire des Métamorphoses d'Animaux dès le Tour 1. Tous les Butins rapportent 1 point

Vous pouvez jouer des manches indépendamment

Les joueurs compétitifs préféreront se départager par 2 manches d'écart

Le jeu fonctionne très bien en famille en équipes deux contre deux

5. Mise en place

- Mélangez et positionnez 28 cases comme ci-dessous, avec 14 Sèches et 14 Inondées, dans n'importe quel ordre. Attention : vous devez poser les cases recto. Si vous posez une case qui montre un symbole, retournez-la et remélangez-la

- **Laissez un peu d'espace entre les cases** pour les retourner facilement

- Chaque Mage reçoit : deux jetons Butins qui comptent comme validés ; une Licorne, un Rhinocéros, un Narval et une Girafe ; et les facettes à sa couleur (si c'est votre première partie, prenez seulement les animaux de base et Caméléon de Jackson et le Markhor)

- Positionnez les Butins restants comme indiqué dans le schéma ci-dessous

- Tirez au hasard le Premier Mage. Ex : « Dans quelle main est la potion ? »

- Déploiement : Le premier Mage commence par déployer ses 4 Animaux (ligne A) puis c'est le second Mage (ligne F)

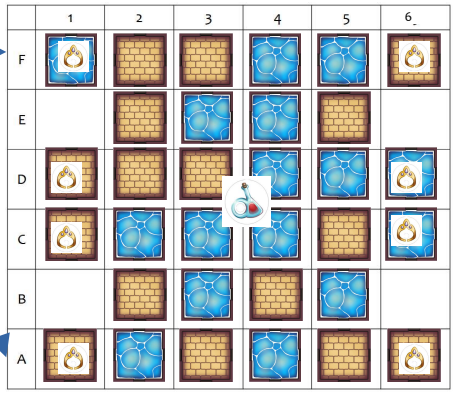
- Bonus pour le second Mage : Le second / la seconde Mage peut Transformer jusqu'à deux cases de son choix

- Le premier Mage commence son premier tour

Les cases représentent les différentes pièces de l'Arène. Les stèles qui s'y trouvent permettent de les sécher ou de les inonder. De plus, certains Animaux ont la capacité de transformer les pièces grâce à leurs pouvoirs, à leur connaissance fine des mécanismes (ou à leur chance surnaturelle, la question n'est pas tranchée)

Ligne F.

Ligne de déploiement du Deuxième Mage, également ligne d'en-but du Premier Mage.



Ligne A.

Ligne de déploiement du Premier Mage, également ligne d'en-but du Deuxième Mage.

6. Un tour de jeu

6.1 Activation des animaux

Tous les Animaux de votre équipe sont joués chaque tour. Une fois toutes les actions de l'Animal terminé, désignez un autre Animal qui n'a pas encore été activé et ainsi de suite jusqu'à ce que tous aient été activés (y compris en passant leur tour)

Au cours de son activation, un Animal peut :

✔ se déplacer de sa distance maximale ou moins ; faire des virages et revenir sur ses pas

✔ sortir de n'importe quel type de case

✔ traverser des cases occupées par un Animal ami ou adverse

✔ chiper les Butins des cases par lesquelles il passe, qu'elles soient occupées par un animal de son équipe, adverse, ou qu'elle ne soit pas occupée par un animal. Vous pouvez chiper la Potion comme un Butin ordinaire.

Chipeur !

✔ transporter au maximum 4 Butins à un moment donné

✔ abandonner des Butins sur les cases par lesquelles il passe.

Par exemple, il peut les laisser à un Animal ami qui ne s'est pas encore déplacé

✔ appliquer ses autres capacités

✔ valider les Butins s'il termine son mouvement sur la ligne de déploiement adverse.

Retirez le Butin du jeu et conservez-le devant vous. Dès le tour suivant l'Animal bouge normalement.

Touchdown !

✔ passer son tour

✔ passer son tour pour se Métamorphoser

Métamorphooose ! Licornia, Go !

✕ Un Animal ne peut pas se déplacer en diagonale mais seulement sur des cases adjacentes orthogonalement

✕ Un Animal ne peut pas terminer son mouvement sur une case occupée par un Animal ami ou adverse

⚠ Note ⚠

Si à la fin du mouvement aucune case n'est disponible, alors le mouvement entier est annulé.

MÉTAMORPHOSER UN ANIMAL

- L'animal passe son tour pour se métamorphoser.

- Défaussez un Butin déjà validé (ou un des butins reçus en début de partie). Remplacez l'animal par un animal de votre banc.

Il ne pourra être activé qu'au prochain tour.

⚠ Si vous ne pouvez pas payer le Butin, il n'y a pas de métamorphose.

- La Potion ne peut pas servir à une métamorphose.

TRANSFORMER UNE CASE

Retourner une case pour la changer de Sèche en case Inondée ou l'inverse. Il est permis de transformer une case occupée par un Animal, qu'elle comprenne ou non des Butins, et quel que soit l'Animal qui l'occupe (vous pouvez inonder une case avec un Rhino par exemple).

La Transformation résulte des capacités facultatives des Animaux ou des effets des symboles des cases lors d'une Transformation.

LES EFFETS DES SYMBOLES LORS DES TRANSFORMATIONS DES CASES

Toutes les cases ont **un symbole au verso**. Donc lors d'une transformation, ce symbole est nécessairement soit révélé, soit caché.

- Les symboles sont activés lors de la transformation d'une case par un animal ou lorsque l'on applique les effets des symboles d'une autre case

- N'attendez pas la fin de l'action de l'animal pour appliquer les effets des symboles. Appliquez-les au fur et à mesure des transformations

- Appliquez le symbole lorsque vous le révélez ou que vous le cachez suite à une transformation

- Une fois que vous avez transformé une case par l'effet d'un symbole, vous ne la transformez plus jusqu'à ce qu'un animal transforme une case

Si vous transformez une case et que cela révèle ou cache un symbole ▲ ou ●, **si vous le souhaitez,** désignez une case avec un symbole identique visible et transformez-la. Cette transformation n'a pas d'effet en cascade. S'il n'y a pas de case avec ce symbole visible, passez à la suite.

Si vous transformez une case et que cela révèle ou cache des symboles ↑2 ou ↑3 chaque flèche désigne une ou deux case à 2 ou 3 cases de distance. Vous **devez** transformer cette case ou une seule de ces deux cases, au choix. Cette transformation peut avoir des effets en cascade. Vous appliquez donc les effets des symboles révélés ou cachés (sauf si ce symbole a déjà été appliqué au cours de la résolution de la transformation en cours).

LA POTION

La première fois qu'une des cases centrales est transformée, placez la Potion dessus (C3, C4, D3, D4). Puis elle est traitée comme un Butin

Astuce : vous pouvez faire pivoter les figurines à 90° pour vous souvenir facilement des animaux qui ont déjà été activés ce tour.

6.2 Fin du Tour

Annoncez la fin de votre tour à l'autre Mage. Si tous les Butins ont été validés ou si un Mage ne peut plus être rattrapé au score, c'est la fin de la manche. Déterminez le gagnant ou la gagnante et changez de 1er Mage

« A un moment donné, le plus important, c'est les 3 butins » Maître Mage Didier Descornes

7. Les Animaux magiques de départ

Il est facile de retenir les déplacements des Animaux. C'est 1, 2, 3 et 3 cases.

La Girafe	**Mouvement :** 1 case par tour maximum. **Tout-terrain** : peut pénétrer et quitter les cases Sèches et Inondées. → **Incroyablement chanceux :** Avant ou après s'être déplacée, la Girafe peut Transformer une case adjacente ou une case à deux cases de distance (pas de diagonale, pas sa propre case)	
La Licorne	**Mouvement :** 2 cases par tour maximum. **Tout-terrain** : peut pénétrer et quitter les cases Sèches et Inondées. →	
Le Rhino	**Mouvement :** 3 cases par tour maximum. **Terrestre** : ne peut pénétrer que dans des cases Sèches → / ⛔ Peut librement quitter les cases Inondées.	
Le Narval	**Mouvement :** 3 cases par tour maximum. **Aquatique :** ne peut pénétrer que dans des cases Inondées. → / ⛔ Peut librement quitter les cases Sèches.	

8. Crédits

Un grand merci à ma compagne, à tous les playtesteurs : les festivaliers, les copines et les copains, les membres de l'association istréenne ***Tour de Jeu*** et les participants des week-ends ludiques et ceux et celles de la ***Fabrique des Auteurs Marseillais*** et du Discord de ***Beyond The Box.***

Amitiés à l'équipe de ***Do It Your Game*** dont les Game Jams ont égayé les confinements.

9. Exemple de tour

C'est le début du tour du Mage 1.

C'est la fin de partie, il ne reste que la Potion dans l'arène et elle est en B4.

Le Mage 2 (Orange) s'est positionné de façon agressive pour menacer la Potion avec le Markhor et libérer un passage pour le Narval à l'aide du Caméléon de Jackson qui peut transformer n'importe quelle case.

Le Mage 1 (Bleu) va réaliser un relai pour finir la partie en beauté. Par souci de lisibilité, les déplacements sont représentés en vert et les Transformations en orange et avec les icônes spécifiques.

D2, D5 et B5 présentent des triangles rouges. Si l'un d'entre eux est transformé, l'autre aussi.

La case D3 comporte deux fois le nombre 2 et deux flèches vers la droite et vers la gauche. Si elle est Transformée, le joueur actif choisit une des cases désignées et il la Transforme

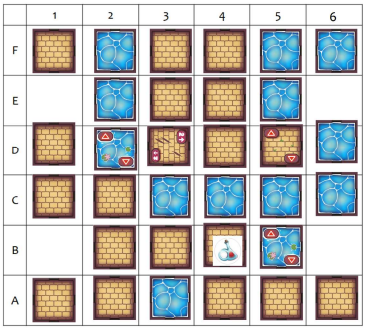
Bleu déplace sa Girafe de B2 en C2. Il Transforme la case inondée C3. Il applique la flèche à droite et transforme D5. Comme D5 comporte un triangle rouge, il peut Transformer s'il le souhaite une autre case avec un triangle rouge. Il choisit B5.

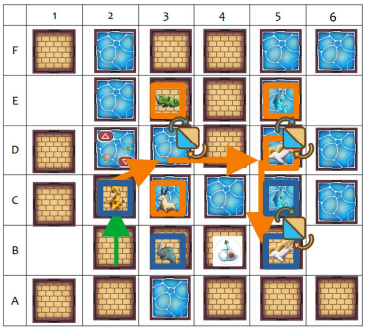
Le Rhino Bleu va en B4, il Chipe la Potion, il va en B5, il Abandonne la Potion, il va en A5.

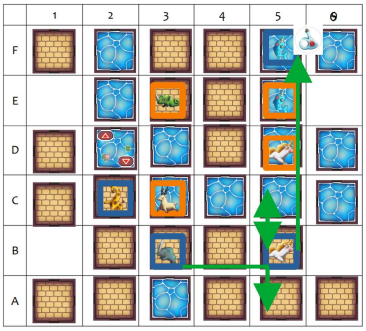
La Licorne Bleue fait un aller-retour en C5 pour y abandonner la Potion.

Le Narval Bleu va de C5 à F5 et il y valide la Potion.

Touchdown ! Quel relai !







LE GRAND TOURNOI DE LICORNIA - RÉCAPITULATIF

ACTIVER LES ANIMAUX

Tous les Animaux de votre équipe sont activés chaque tour

Terminez l'activation d'un Animal (y compris en passant son tour) avant de passer à une autre

Au cours de son activation, un Animal peut :

✔ **se déplacer orthogonalement de sa distance maximale ou moins** ; faire des virages et revenir sur ses pas ; ⚠ **un Animal ne peut pas terminer son mouvement sur une case occupée ni bouger en diagonale**

✔ **sortir de n'importe quel type de case**

✔ **traverser des cases occupées** par un Animal ami ou adverse

✔ **chiper les Butins** des cases par lesquelles il passe, qu'elles soient occupées par un Animal de son équipe, adverse, ou qu'elle ne soit pas occupée par un Animal

✔ **transporter** au maximum 4 Butins à un moment donné

✔ **abandonner des Butins** sur les cases par lesquelles il passe. Par exemple, il peut les laisser à un Animal ami qui ne s'est pas encore déplacé

✔ appliquer ses **autres capacités**

✔ **Valider les Butins** s'il termine son mouvement sur la ligne de déploiement adverse. Retirez le Butin du jeu et conservez-le devant vous. Dès le tour suivant l'Animal bouge normalement

passer son tour

✔ passer son tour pour se **METAMORPHOSER:** défausser un Butin déjà validé pour remplacer l'Animal par un autre qui pourra agir normalement dès le tour suivant. ⚠ Si vous ne pouvez pas payer le Butin, il n'y a pas de Métamorphose

BUT DU JEU

La partie s'arrête lorsqu'un des Mages ne peut plus être rattrapé au score. **Le plus gros score gagne.**

1 Butin validé = 1 point.

Potion = 1 point + gagne les égalités.

TRANSFORMER UNE CASE

Retourner une case pour la changer de Sèche en case Inondée ou l'inverse

LES EFFETS DES SYMBOLES

▲ ou ● sont activés lors d'une transformation qui les révèle ou qui les cache. **Transformez si vous le souhaitez une seule case qui présente le même symbole.** Pas d'effet supplémentaire

↑2 ou ↑3 sont activés lors d'une transformation qui les révèle ou qui les cache. **Transformez obligatoirement une seule des deux cases** désignées par les flèches et à 2 ou 3 cases de distance selon le nombre indiqué.
Appliquez si possible l'effet de la dernière case transformée (effets en cascade possibles) mais ne transformez pas plusieurs fois la même case

LA POTION

La première fois qu'une des cases centrales est transformée, placez la Potion dessus (C3, C4, D3, D4). Puis elle est comme un Butin

LES CAPACITÉS DES ANIMAUX

La Licorne Tout-terrain. Déplacement de 2 cases max.

Le Narval Aquatique – il ne peut entrer que dans les cases inondées. Déplacement de 3 cases max.

Le Rhinocéros Terrestre – il ne peut entrer que dans les cases sèches. Déplacement de 3 cases max.

La Girafe Tout-terrain. Elle se Déplace de 1 case max ET peut Transformer une case à 1 case ou 2 cases de distance (pas 0).
NB : Elle peut Transformer avant ou après son éventuel Déplacement.

Le Caméléon de Jackson Tout-terrain.
Soit il se Déplace d'1 case max,
soit il ne se déplace pas et il Transforme 1 case de son choix.

Le Markhor Il se Déplace de 3 cases au maximum.
Lorsqu'il se Déplace, il doit alterner entre les cases sèches et inondées (première case sèche, puis inondée, puis sèche ; ou inondée, sèche, inondée).

Chaque équipe démarre la partie avec Licorne, Narval, Rhinocéros et Girafe.

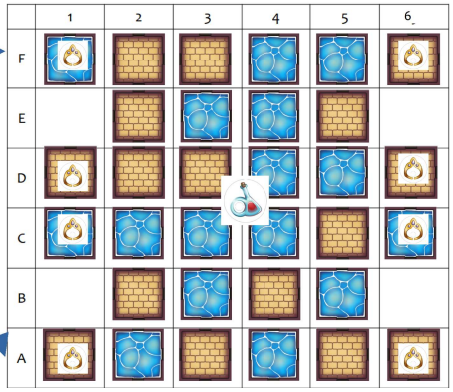
*Lors de votre première partie, vous pouvez **Métamorphoser** un Animal en **Caméléon de Jackson ou en Markhor.** Quand vous serez à l'aise, introduisez tous les Animaux comme options pour les Métamorphoses.*

Ligne F.

Ligne de déploiement du Deuxième Mage, également ligne d'en-but du Premier Mage.

Ligne A.

Ligne de déploiement du Premier Mage, également ligne d'en-but du Deuxième Mage.



Tirez au sort le premier Mage. Il déploie en premier ses 4 animaux sur sa ligne de déploiement. Puis le deuxième Mage se déploie et il a le droit à deux Transformations gratuites n'importe où sur le plateau. Le premier tour du premier Mage commence.

LE GRAND TOURNOI DE LICORNIA - RÉCAPITULATIF

ACTIVER LES ANIMAUX

Tous les Animaux de votre équipe sont activés chaque tour

Terminez l'activation d'un Animal (y compris en passant son tour) avant de passer à une autre

Au cours de son activation, un Animal peut :

✔ **se déplacer orthogonalement de sa distance maximale ou moins** ; faire des virages et revenir sur ses pas ; ⚠ **un Animal ne peut pas terminer son mouvement sur une case occupée ni bouger en diagonale**

✔ **sortir de n'importe quel type de case**

✔ **traverser des cases occupées** par un Animal ami ou adverse

✔ **chiper les Butins** des cases par lesquelles il passe, qu'elles soient occupées par un Animal de son équipe, adverse, ou qu'elle ne soit pas occupée par un Animal

✔ **transporter** au maximum 4 Butins à un moment donné

✔ **abandonner des Butins** sur les cases par lesquelles il passe. Par exemple, il peut les laisser à un Animal ami qui ne s'est pas encore déplacé

✔ appliquer ses **autres capacités**

✔ **Valider les Butins** s'il termine son mouvement sur la ligne de déploiement adverse. Retirez le Butin du jeu et conservez-le devant vous. Dès le tour suivant l'Animal bouge normalement

✔ **passer son tour**

✔ passer son tour pour se **METAMORPHOSER:** défausser un Butin déjà validé pour remplacer l'Animal par un autre qui pourra agir normalement dès le tour suivant. ⚠ Si vous ne pouvez pas payer le Butin, il n'y a pas de Métamorphose

BUT DU JEU

La partie s'arrête lorsqu'un des Mages ne peut plus être rattrapé au score. **Le plus gros score gagne.**

1 Butin validé = 1 point.

Potion = 1 point + gagne les égalités.

TRANSFORMER UNE CASE

Retourner une case pour la changer de Sèche en case Inondée ou l'inverse

LES EFFETS DES SYMBOLES

▲ ou ● sont activés lors d'une transformation qui les révèle ou qui les cache. **Transformez si vous le souhaitez une seule case qui présente le même symbole.** Pas d'effet supplémentaire

↑2 ou ↑3 sont activés lors d'une transformation qui les révèle ou qui les cache. **Transformez obligatoirement une seule des deux cases** désignées par les flèches et à 2 ou 3 cases de distance selon le nombre indiqué.
Appliquez si possible l'effet de la dernière case transformée (effets en cascade possibles) mais ne transformez pas plusieurs fois la même case

LA POTION

La première fois qu'une des cases centrales est transformée, placez la Potion dessus (C3, C4, D3, D4). Puis elle est comme un Butin

LES CAPACITÉS DES ANIMAUX

La Licorne Tout-terrain. Déplacement de 2 cases max.

Le Narval Aquatique – il ne peut entrer que dans les cases inondées. Déplacement de 3 cases max.

Le Rhinocéros Terrestre – il ne peut entrer que dans les cases sèches. Déplacement de 3 cases max.

La Girafe Tout-terrain. Elle se Déplace de 1 case max ET peut Transformer une case à 1 case ou 2 cases de distance (pas 0).
NB : Elle peut Transformer avant ou après son éventuel Déplacement.

Le Caméléon de Jackson Tout-terrain.
Soit il se Déplace d'1 case max,
soit il ne se déplace pas et il Transforme 1 case de son choix.

Le Markhor Il se Déplace de 3 cases au maximum.
Lorsqu'il se Déplace, il doit alterner entre les cases sèches et inondées (première case sèche, puis inondée, puis sèche ; ou inondée, sèche, inondée).

Chaque équipe démarre la partie avec Licorne, Narval, Rhinocéros et Girafe.

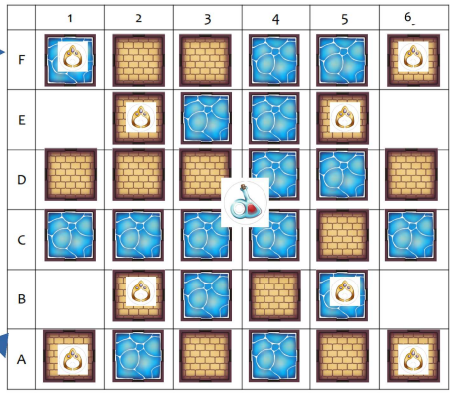
*Lors de votre première partie, vous pouvez **Métamorphoser** un Animal en **Caméléon de Jackson ou en Markhor.** Quand vous serez à l'aise, introduisez tous les Animaux comme options pour les Métamorphoses.*

Ligne F.

Ligne de déploiement du Deuxième Mage, également ligne d'en-but du Premier Mage.

Ligne A.

Ligne de déploiement du Premier Mage, également ligne d'en-but du Deuxième Mage.



Tirez au sort le premier Mage. Il déploie en premier ses 4 animaux sur sa ligne de déploiement. Puis le deuxième Mage se déploie et il a le droit à deux Transformations gratuites n'importe où sur le plateau. Le premier tour du premier Mage commence.

Licornia se joue à partir de 6 ans avec ces adaptations :

- Retirez les Symboles au verso des tuiles-cases
- Retirez la possibilité de métamorphoser les Animaux
- Le deuxième joueur n'obtient pas les Transformations gratuites mais il défausse un de ses Butins et il reçoit la Potion avant la partie

Licornia propose des variantes pour les experts :

- Jouez avec les 12 animaux : 4 sur le plateau et 8 sur le banc
- Pour les joueurs / joueuses experts : Juste avant le Déploiement, choisissez secrètement vos équipes de 4 Animaux. Révélez-les avant le Déploiement
- Jouez en deux manches et départagez-vous au goal-average
- Si vous voulez un jeu plus calculatoire, jouez sans les Symboles au verso des tuiles-cases

D'autres équilibrages :

Sur un plateau de 6 tuiles par 6 tuiles, les animaux s'entrechoquent moins mais les 2 contre 2 sont plus fréquents et cela offre un autre type de situations.

On peut aussi modifier ou supprimer une partie des symboles au dos des tuiles.

La première partie peut se jouer sans Métamorphose.

Photos: Mathilde Durand, Gabriel Souleyre, Festival de Nîmes, 2022

Licornia : 6 animaux supplémentaires pour les experts

La Chèvre naine Tout-terrain.
Soit elle se Déplace d'1 case max,
soit elle ne se Déplace pas et il Transforme 1, 2 ou 3 cases choisies parmi sa case et/ou les cases voisines orthogonalement.

Le Cerf Tout-terrain.
Il se Déplace **strictement** de 2 cases en ligne droite puis d'1 case sur un côté.

L'Okapi Tout-terrain. Il se déplace de 3 cases max.
L'Okapi ne peut pas Chiper d'objet sur une case occupée, ni à un animal ami, ni à un animal adverse.

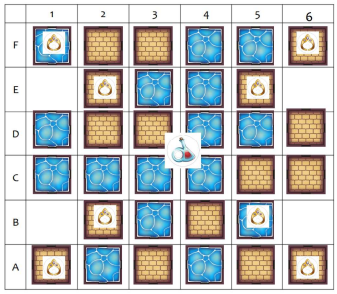
Le Taureau Terrestre – il ne peut entrer que dans des cases sèches.
Il se Déplace en ligne droite d'autant de case qu'il le souhaite.
Il ne peut ni faire de virage, ni retour en arrière.

L'Espadon Aquatique – il ne peut entrer que dans des cases inondées.
Il se Déplace en ligne droite d'autant de case qu'il le souhaite.
Il ne peut ni faire de virage, ni retour en arrière.

Le Bison Tout-terrain. Il se déplace d'une case max. Lorsqu'il se déplace sur une case occupée par un Animal ami ou adverse, il pousse cet Animal en ligne droite. Si la case en ligne droite est déjà occupée par un Animal ami ou adverse, le propriétaire de l'Animal décide sur quelle case voisine l'Animal est déplacé. Si aucune case n'est disponible, annulez le déplacement. Le Buffle décide s'il déplace également ou non les éventuels Butins qui sont sur la case.

Une disposition alternative des tuiles.

Pourquoi pas des effets "taquin" : déplacer les tuiles entières sous les tuiles ou comme capacité des animaux



Retourner le prototype ou contacter l'auteur et l'illustratrice

Adresse postale : Johan Crainich, 8 impasse des Bartavelles, 13500 Martigues France

E-mail : Johan.crainich@gmail.com

Newsletter non nominative :
https://forms.gle/pwAGwkmmee8Teqxn9

Contacter Mathilde Durand, l'illustratrice:
https://www.artstation.com/durandmathilde
Game Art 3D and 2D Artist
durandmathilde@laposte.net

Version 3 joueurs sur tuiles hexagonales disponible
Version pour les enfants 5 ans et + dans les variantes
QR Code : Règles, Vidéorègles, Visuels...

Contact : Johan.crainich@gmail.com
Jeu : Johan Crainich © Tous droits réservés.
Première version : le 12 avril 2020.

Illustrations originales : Couverture, Personnages, Bagues, Tuiles, © Mathilde Durand. Septembre 2022

Licornia - Extension 3 joueurs

1. Présentation

Le Grand Tournoi de Licornia est un jeu prévu pour 2 ou 4 joueurs en 2 contre 2. Cependant, dès sa conception, il a été prévu une variante pour 3 ou 6 joueurs.

Le plateau à tuiles carré est abandonné au profit d'un plateau composé de tuiles hexagonales. Comme les tuiles carrées, elles ont une face sèche grise et une face inondée bleue claire.

2. Matériel et mise en place

En plus des 38 cases hexagonales, nous mettons à votre disposition 18 tuiles de couleur qui ne sont pas praticables mais qui servent à indiquer l'en-but de chaque Mage.

La case rouge démarre inondée ou sèche et elle accueille la potion.

Ajoutez le matériel pour le troisième joueur. Retirez le Cerf et tout le matériel qui lui est rattaché.

3. Règles

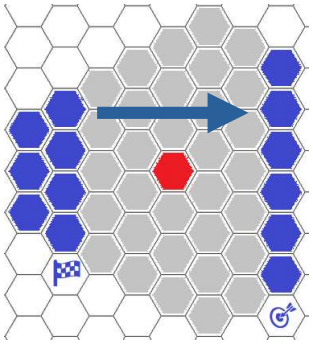
Vous jouez dans le sens horaire.

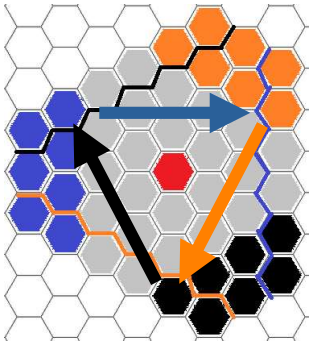
Après tous les déploiements, le deuxième Mage a droit à deux Transformations gratuites et le troisième Mage a droit à trois Transformations gratuites.

Chaque Mage déploie ses Animaux dans sa zone de départ ( ) et il doit également y déployer 4 objets magiques (maximum 2 objets par case).

Chaque Mage démarre dans une zone et doit valider ses Butins dans la ligne de 6 tuiles d'en face ( ).

Le reste des règles ne change pas.





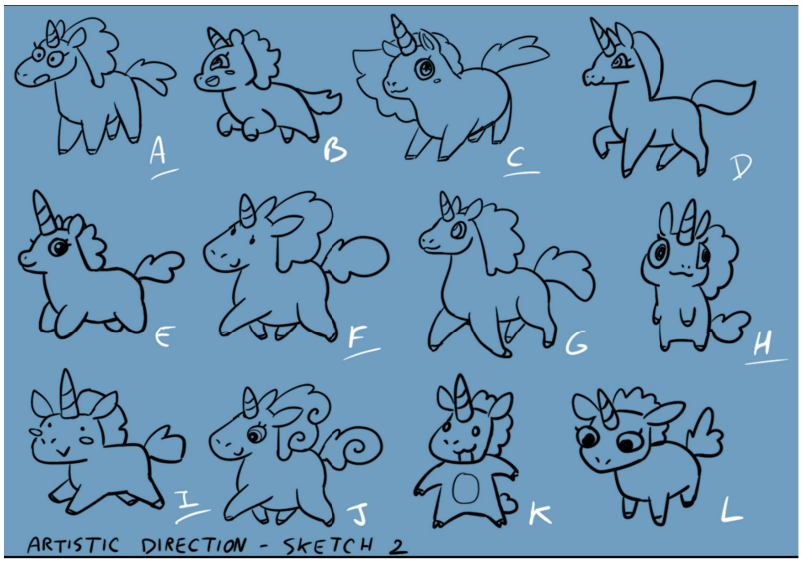
4. Gamefeel

Les parties sont un peu plus chaotiques car il faut anticiper plus de coups adverses.

Par contre, comme il n'y a pas de symboles, les transformations sont plus rares ce qui donne une meilleure vision.

La fin de partie devient amusante quand il ne reste que quelques objets magiques que tout le monde se dispute.

On a l'impression de voir une cocotte au rugby, qui tourne doucement en attendant que quelqu'un trouve une faille.

Les plus malins n'envoient pas toutes leurs forces dans la bataille. Ils se mettent en embuscade pour exfiltrer la balle.

Mathilde Durand a réalisé les illustrations de Licornia. Nous ne sommes pas engagés avec elle, mais nous pensons que son travail est remarquable