

Salis Castrum

Règle du jeu

Sommaire

1. Présentation du jeu
2. Comment gagner ?
3. Déroulement d'un tour
4. Préparation
5. Les pions & ressources & dé
6. Château
7. Les cartes & cartes spécial

Présentation du jeu

Les joueurs incarnent des villes/civilisations/châteaux qui s'affrontent dans une course à la survie. Ils doivent augmenter leur production de nourriture afin de mettre sur pied une armée conséquente et de développer l'industrie nécessaire à l'amélioration de leur château. Seul le pillage complet de leurs adversaires (par des attaques successives ou des échanges frauduleux), ou l'édification d'un château résistant à toute attaques ou cataclysme leur permettront de prendre le dessus. Cependant, les joueurs ne connaissent pas l'état des réserves ou de l'armée de leurs adversaires. Manipulations et bluff sont donc de mise pour dominer la partie.

Comment gagner ?

Un joueur perd lorsqu'il ne possède plus de ressource nourriture (ferme exclu) PEU IMPORTE LE CONTEXTE.

Un joueur gagne lorsqu'il construit le niveau 3 de son château, ou que tous ses adversaires ont été éliminer.

Une limite de tour est fixée, au bout de 32 tours le joueur ayant le niveau de château le plus élevé remporte la Partie. Dans le cas où le niveau de château est égal entre plusieurs joueurs, il s'agit du joueur ayant le plus de ressource nourriture (ferme exclus) qui remporte la partie.

Déroulement d'un tour

Début de tour :

Prendre le nombre de jetons « nourriture » donné par le dé. Si une armée est déployée en zone de guerre, procédez à la phase de combat.

Phase d'action :

Poser une de vos cartes ou défausser une carte

Déployez autant d'unités armées que vous voulez (dépendant de la capacité d'armée de votre royaume)

Fin de tour :

Au bon vouloir du joueur : Prenez un papier et glissez un message ou non dans l'enveloppe à votre disposition, vous pouvez aussi y déposer des jetons pour donner des ressources à un autre royaume, l'autre joueur peut y répondre et donner des ressources lui aussi.

Attaque : Lorsqu'un joueur décide de déployer ses unités d'armée afin d'attaquer un ennemi, il doit les placer dans la zone de guerre le liant au royaume de l'ennemi choisi. L'attaque prendra effet au début de son prochain tour.

Défense : Lorsqu'un joueur se retrouve attaqué, libre à lui de déployer ses unités militaires afin de défendre sur le(s) zone(s) de guerre impliquée. Si le défenseur a moins d'unités que l'attaquant, il défausse toutes ses unités ainsi que le même nombre d'unités de l'attaquant. (Exemple : Si l'attaquant a disposé 4 unités et que le défenseur en a disposé 3, il devrait rester une unité d'attaque dans la zone de guerre à la fin du tour).

- Si le défenseur a autant d'unités armées que l'attaquant, toutes les unités sont défaussées de la zone de guerre.

- Si le défenseur a plus d'unités armées que l'attaquant, alors il contre-attaque. Toutes les unités attaquantes initiales sont défaussées ainsi que le nombre équivalent pour les unités défensives. Le défenseur devient attaquant avec les unités restantes en zone de guerre. L'attaquant initial devient alors défenseur et pourra réagir au début de son prochain tour.

- Il est possible d'attaquer plusieurs adversaires en même temps.**

- Il n'est pas possible de donner ses unités armées ou de défendre DIRECTEMENT un autre royaume**

- 1 unité d'armée atteignant un royaume ennemi est défaussée et le joueur attaquant récupère 1 ressource nourriture et construction provenant du royaume attaqué. Si le royaume attaqué n'a pas de construction, il devra donner 1 ressource nourriture à la place.**

Préparation

Au début du jeu, distribuez les 40 cartes équitablement aux 4 joueurs et 1 dé par joueur. Vous débutez avec 1 jeton de nourriture et le bonus de 1 jeton de nourriture par jour. Placez donc le dé sur 1.

Chaque joueur doit être muni d'une enveloppe et de plusieurs bouts de papiers ainsi qu'un cache pour dissimuler ses ressources et ses actions.

Quand il reste 2 cartes les joueurs prennent la défausse, la mélange et redistribuait les cartes, les joueurs conserve leur 2 cartes. C'est la fin de la manche. (3 manches = 32 tours = fin du jeu).

Les jetons / ressources / dés

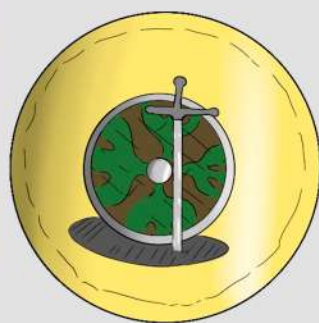
Les ressources sont primordiales pour ce jeu il en existe 3 : « nourriture », « construction », « armée ». Les pions se trouvant dans les sachets représentent ces ressources. Un pion représente une unité de la ressource correspondant selon l'illustration qu'il y a dessus :



Jeton nourriture : La ressource primaire qui vous permet de créer construction et armée. N'oubliez pas, c'est ce qui va permettre de garder votre royaume en vie, si cette ressource tombe à 0 la partie est finie !



Jeton matériel : c'est ce qui va vous permettre de construire votre armée et votre château.



Jeton Armée : ceci représente votre armée en réserve, elle peut être déployée pendant votre tour contre un adversaire, elle ne peut pas bouger de sa position ou rappelé une fois déployée, vous ne pouvez pas déployer plus d'armée que la capacité maximale de votre royaume.

Les dés servent de compteur pour le nombre de nourriture par tour que vous aurez à prendre au début de celui-ci.

Château

Votre château est votre base, elle vous permet de cacher les ressources que vous possédez aux autres joueurs.

Il est possible d'améliorer votre château en défaussant n'importe quelle carte.

Du niveau 0 à 1 il faut réduire de 1 la nourriture par tour et utiliser **5 de matériaux**.

Du niveau 1 à 2 il faut réduire de 2 la nourriture par tour et utiliser **8 de matériaux**.

Du niveau 2 à 3 il faut utiliser **13 de matériaux** et la partie est gagnée !

Le château améliore aussi la capacité d'armée, c'est-à-dire le nombre d'unités vous pouvez poser sur le plateau.

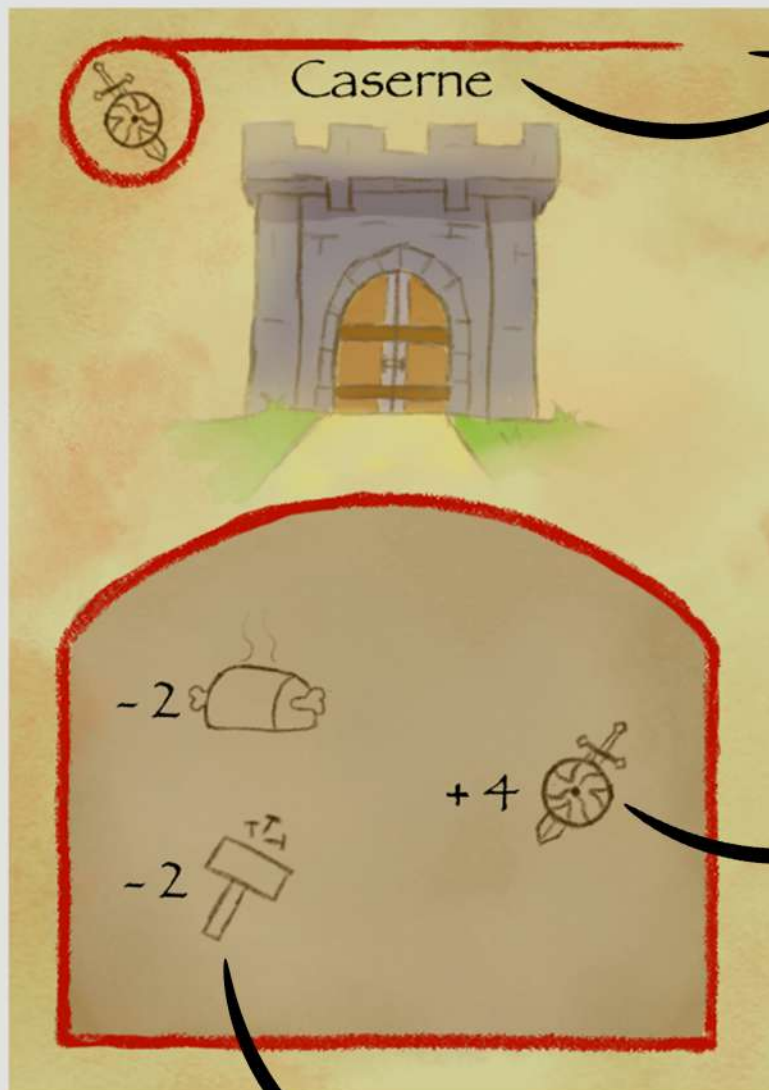
Niveau 0 : 2 capacités d'armée.

Niveau 1 : 5 capacités d'armée.

Niveau 2 : 10 capacités d'armée.

Cartes

Cartes Standards :



Nom de la carte

Gains

Coût

Cartes Spéciales :

celles-ci existent en seulement un exemplaire

! Alchimie



Échangez de la nourriture en matériel ou du matériel en nourriture du nombre de son choix

! Échange



Discussion avec un joueur puis échangez le nombre de ressources choisies

! Espionnage



Regardez les ressources de l'adversaire de votre choix

! Sabotage



Faites descendre de 1 le nombre de nourriture par tour du joueur de votre choix

! Assassinat



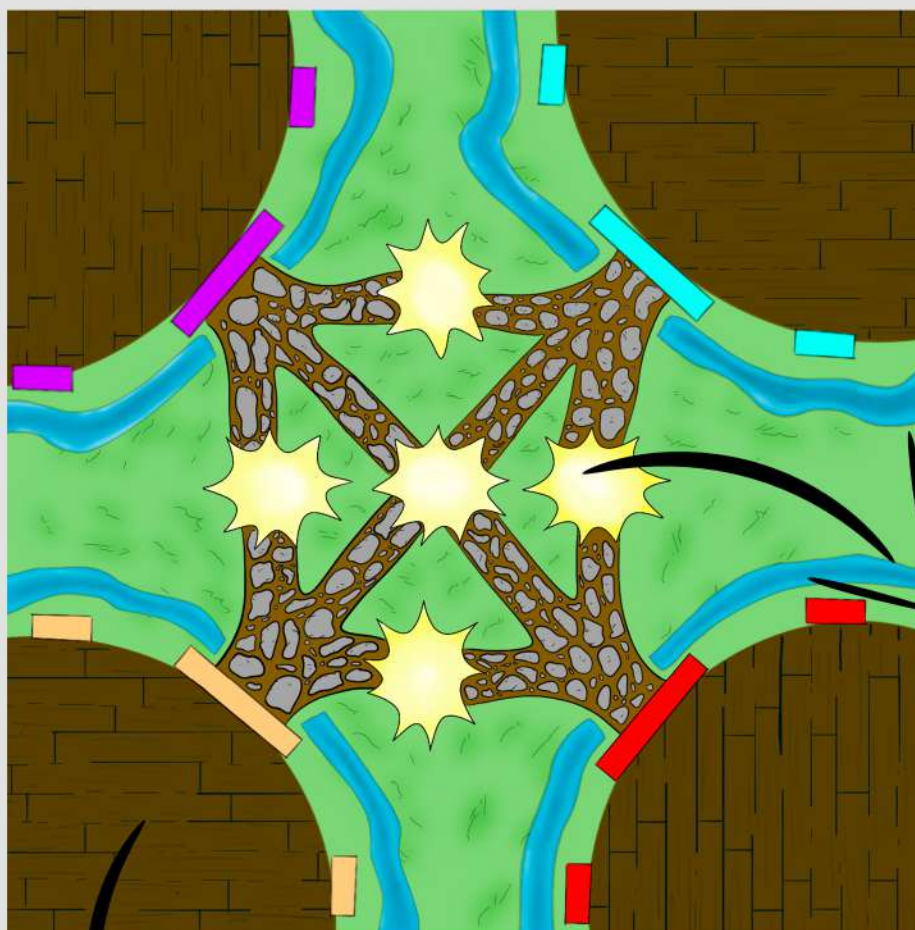
Détruisez une unité armée déployée sur le terrain, où qu'elle soit

! Vol



Prenez 2 cartes au hasard de l'adversaire de votre choix en lui donnant 2 de vos cartes choisis

Plateau :



Zone de guerre

Royaume

