

L'expédition de contrevent

Règles du jeu

Jeu de cartes pour 2 à 6 joueurs, conseillé pour les enfant de 12 ans et plus.

Matériel :

- 56 cartes membre (8 copie de chaque membre)
- 36 jetons de ressource (18 jeton de chaque ressource)
- 1 dé de 6

Version classique :

Ces règles s'appliquent pour des groupes de 4 à 6 joueurs. Le jeu de 2 et 3 joueurs n'utilisent pas les cartes du "Tracer" ou du "Fauconnier."

Principe du jeu :

Chaque joueur doit recruter du personnel pour créer une Horde de Contrevent. Chaque membre de l'équipe est représenté par une carte. Lorsqu'un joueur recrute son sixième membre pour sa Horde, on finit le tour puis la partie est terminée.

Mise en place :

Au début du jeu, les joueurs obtiennent 4 jetons de ressources 2 jeton pièce et 2 jeton de nourriture, et tire 2 cartes de membres¹.

Le premier membre recruté deviendra capitaine et aura un effet spécial.

Liste des cartes de membres :

- Tracer
- Fauconnier
- Combattant-protecteur
- Croc
- Aérômâtre
- Soigneuse
- Apprenti

¹ Si les deux cartes tirées sont identiques, le joueur peut en place une sous la pioche de carte et en pioché une autre.

Caractéristique des cartes de membre :

Chaque carte de membre demande un certain nombre de ressource pour être recruté, celui ci est noté en haut a gauche de la carte.

Chaque membre possède des effets spéciaux qui sont notés sur la partie inférieure de la carte.

Déroulement d'un tour de jeux :

Pour chaque début de tour, un dé de 6 est lancé pour indiquer si un événement spécial se déroule durant le tour, les joueurs peuvent ensuite jouer en suivant l'ordre des capitaine donné plus bas.

1-Lancer de dé est événement spéciaux

Le numéro sur lequel le dé tombe va déterminer la force du vent.

Numéro du dé	Événement
1	Vent Stèche, la pioche et mélanger
2 à 3	Vent Zéfirine, rien ne se passe
4 à 5	Vent Choon, tous les joueurs perde 2 ressources ²
6	Vent Furvent, tous les joueur perde 1 membre ³

Lexique des vent a la fin du document

2-Tour des joueurs

Les joueurs jouent donc à tour de rôle en suivant l'ordre des capitaines, le joueur joue son tour comme suit :

Il reçoit 2 jetons de ressource de son choix. Puis il a le choix de recruté un membre⁴, ou de tiré une nouvelle carte de membre. Chaque capitaine possède des effets spéciaux qui peuvent être utilisé pendant leur tour de jeux

2 Si un des joueurs n'a pas assez de ressource, il ne recevra pas de pénalité supplémentaire..

3 Le membre perdu et choisi par le joueur, mais cela ne peut pas être le capitaine la carte du membre et rajouter sous la pioche.

4 Vous pouvez recruter plusieurs membres identiques, mais attention de ne pas en avoir trop, car cela peut engendrer une pénalité.

Ω Tracer :

Vous pouvez voler un membre déjà recruté d'un des autres joueurs ce dernier sera rajouter à votre main. Vous ne pouvez pas voler de capitaine.

^ Fauconnier :

Vous pouvez voler 2 jeton de ressource d'un autre joueur.

Δ Combattant-protecteur :

Lorsque qu'un Furvent ce produit lancer un dé si vous tombez sur 1,2 ou 3 vous ne perdez pas de membre.

Le Tracer ne peut pas vous voler de membre.

√ Croc :

Lorsque qu'un Furvent ce produit lancer un dé si vous tombez sur 4,5 ou 6 vous ne perdez pas de membre.

Le Fauconnier ne peut pas vous voler de ressource.

× Aéromaitre :

Après un Choon, vous ne perdez aucune ressource.

(.) Soigneuse :

Après un Furvent, vous ne perdez aucun membre.

○ Apprenti :

A chaque tour, vous pouvez choisir parmi vos membres recrutés un maître, ce qui vous permettra d'utiliser son effet spécial au tour suivant. Vous pouvez avoir le même maître plusieurs tour d'affiler.

Victoire :

Lorsqu'un joueur recrute son sixième membre, on termine le tour en cours puis la partie est terminée et on compte les points de la manière suivante :

- Coût total de chaque membre de la horde
- +3 Pour le joueur qui a recruté son sixième membre en premier.
- +2 Pour les joueurs qui ont recruté leur sixième membre.
- +3 Si tous les membres de l'équipe ont des rôles différents.
- +1 Si un joueur possède un capitaine unique.
- -2 Si vous avez plus de 2 membres identiques.

Information supplémentaire :

Des cartes de membre supplémentaire peuvent être rajoutées grâce à des packs d'extension ou par des créations faite par des joueurs eux même.

Lexique des vent :

Stèche : Vent irrégulier formé de nombreuses bourrasques, inconfortable pour les navires mais pas assez fort pour déstabiliser. C'est un vent sec, qui charrie souvent de petits débris.

Zéfirine : Vent léger, courant, ne présentant aucun danger particulier.

Choon : Vent dont la puissance varie, composé de nombreuses petites tornades, soulevant les éléments qui se trouvent au sol.

Furvent : Vent extrêmement puissant, décrochant et déchirant tout ce qui se trouve sur son passage, le plus craint de tous les vents.

Bibliographie :

https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Horde_du_Contrevent

<https://leparadigme.wordpress.com/2019/01/21/la-horde-du-contrevent-alain-damasio/>

http://jeuxstrategie.free.fr/Citadelles_complet.php

https://la-horde-du-contrevent.fandom.com/fr/wiki/Formes_du_Vent