



LIVRE DES RÈGLES

TABLE DES MATIÈRES

But et aperçu du jeu	4
Matériel	5
JEU D'INTRODUCTION - L'ÉCOLE DES ARCHITECTES	
Préparation	6
Déroulement du jeu	6
Formations défensives	8
Cartes Épreuve - Examen	10
Appendices - L'Ombre de la Menace	12
Règles pour deux joueurs	13
JEU DE BASE - L'ACADÉMIE DES AMIRAUX	
Préparation	14
Déroulement du jeu et effets des défenseurs	14
Appendices - L'Ombre de la Menace	17
Règles pour deux joueurs	18
JEU EXPERT - LA MENACE	
Préparation	19
Déroulement du jeu et pouvoirs des formations	19
Les quatre avatars de la Menace	20
Fin du jeu	21
Appendices - L'Ombre de la Menace	22
Règles pour deux joueurs	23
EXTENSION	
Les Garde-Manger	23

Le monde des rêves est assiégé!

L'abominable Menace, entité aux multiples visages, veut tout anéantir sur son passage. Vous seul pouvez l'en empêcher, aux commandes du Castellion, rempart majestueux aux formes toujours changeantes. Mais avant d'affronter la Menace, peut-être jugerez-vous opportun de suivre l'enseignement des Architectes, ou de vous soumettre à l'entraînement des Amiraux?

BUT ET APERÇU DU JEU

Castellion est un jeu de tuiles jouable en solitaire ou en coopératif à deux joueurs.

Le jeu vous est présenté ici en trois étapes successives :

- **L'École des Architectes**, le jeu d'introduction, vous permettra de vous familiariser avec les règles de construction.
- **L'Académie des Amiraux**, le jeu de base, ajoute les pouvoirs des tuiles Défenseur.
- **La Menace**, le jeu expert, ajoute les pouvoirs des différentes formations défensives.

Pour remporter la partie (quel que soit le niveau choisi), vous devrez survivre à trois épreuves. Pour surmonter une épreuve, il vous faudra construire votre château conformément aux instructions de la carte Épreuve tout en vous assurant que vos fondations soient complètes. Comme le temps vous est compté, vous devrez construire votre château le plus efficacement possible, en jouant vos tuiles de la meilleure façon.

Le matériel est identique pour les trois niveaux de jeu, à l'exception des cartes Épreuve qui sont spécifiques à chaque niveau de jeu.

Remarque : les règles du jeu de base présupposent les règles du jeu d'introduction, et les règles du jeu expert présupposent celles du jeu d'introduction et du jeu de base. Ainsi, si un joueur se sent assez téméraire pour aller directement affronter l'Académie des Amiraux (jeu de base), voire la Menace (jeu expert), il doit donc lire les règles du ou des niveaux inférieurs...

MATÉRIEL

84 tuiles Songe

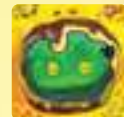
72 tuiles Défenseur

Utilisées pour construire votre château.

Il existe 4 types de défenseurs et 3 types de motifs architecturaux (triangle, carré, cercle).



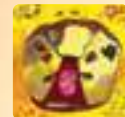
Bleu



Vert



Orange



Brun

18x Voyants 18x Caméléons 18x Jongleurs 18x Pyroniens

12 tuiles Traître

(dont 3 au contour noir)

Les perfides annonceurs de la Menace, infiltrés parmi les défenseurs.



24 cartes Épreuve

Jeu d'introduction



Examens que les Architectes utilisent pour déterminer votre maîtrise des principes de construction.

5 cartes Examen
Contour beige

Jeu de base



Simulacres d'attaques organisés par les Amiraux pour vous préparer à l'affrontement décisif.

7 cartes Simulation
Contour blanc

Jeu expert



Attaques de la Menace, bien décidée à mettre l'Onivers à feu et à sang.

12 cartes Assaut
Contour rouge



2 aides de jeu



1 carte Champion de l'Onivers



1 figurine Menace

Chaque niveau de jeu présente deux variantes, utilisant la figurine, spécifiquement conçues pour ce niveau.

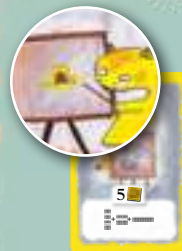
JEU D'INTRODUCTION - L'ÉCOLE DES ARCHITECTES

PRÉPARATION

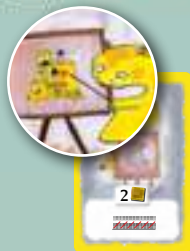
Posez les cartes Épreuve - Examen I et II face visible sur la table.

Mélangez les 3 cartes Épreuve - Examen III et tirez-en une au hasard. Posez-la face visible sur la table et remettez dans la boîte les 2 cartes restantes (vous n'en aurez pas besoin dans cette partie).

Mélangez séparément les 12 tuiles Songe « sûres » (dos bleu) et les 72 tuiles Songe standards (dos rouge) pour former deux paquets.



1 carte
Examen I



1 carte
Examen II



3 cartes
Examen III



12 tuiles
Songe
« sûres »



72 tuiles
Songe
standards

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque tour, vous devez piocher une tuile Songe. Vous pouvez décider si vous voulez la piocher du paquet standard ou du paquet « sûr ».

Remarque : dans le paquet « sûr », vous êtes certain de ne trouver aucune tuile Traître; mais ce paquet n'a que 12 tuiles, utilisez donc sagement cette ressource limitée.

Deux cas de figure peuvent se présenter :

1. C'est une tuile Défenseur. Vous devez soit A) la poser, soit B) la défausser.
2. C'est une tuile Traître. Vous devez alors C) poser cette tuile.

A) Poser une tuile Défenseur

Cela vous permet d'agrandir votre château et de le rendre plus apte à résister aux différentes épreuves qui vous attendent, notamment en parvenant à constituer une formation défensive (page 8). Une tuile posée dans le château y reste jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à ce qu'elle soit détruite.

Vous devez respecter ces **quatre règles** de construction :

1° À l'exception de la première tuile, chaque tuile doit être posée adjacente orthogonalement à une autre tuile.



2° À l'exception des 6 tuiles de la première ligne (la ligne de fondation), chaque tuile doit reposer sur une autre tuile (les parties du château ne flottent pas dans l'air).



Important : vous ne pouvez ni mettre une tuile en dessous de la première ligne, ni directement sur une autre tuile (c.-à-d. de manière à **recouvrir** une tuile).



3° À l'exception des 6 tuiles de la première ligne (la ligne de fondation), vous ne pouvez pas poser une tuile à côté d'une autre tuile qui a le même motif architectural.



Important : il y a trois motifs architecturaux (le triangle, le carré et le cercle).






4° Le château ne peut pas être plus grand qu'un carré de 6 tuiles x 6 tuiles.



Formations défensives

Tant que vous respectez ces quatre règles de construction, vous pouvez poser les tuiles comme bon vous semble. Vous avez toutefois intérêt à constituer des formations défensives, c'est-à-dire quatre tuiles Défenseur du même type (*rappel : il y a quatre types de tuiles Défenseur : Jongleur, Pyronien, Voyant et Caméléon*) et disposées d'une façon spécifique.

Il y a trois types de formations défensives :

- Le bastion (= un carré de 4 tuiles Défenseur de même type) 
- La ligne de défense (= une ligne de 4 tuiles Défenseur de même type) 
- La tour (= 4 tuiles Défenseur de même type posées l'une au-dessus de l'autre) 

Important : une formation défensive doit contenir exactement 4 tuiles du même type; toute tuile supplémentaire avec le même défenseur adjacente à la formation défensive annule cette formation défensive.

Notez qu'une formation défensive n'est pas annulée si des tuiles Défenseur d'un autre type sont posées à côté, au-dessus ou en dessous de cette formation.

Exemples :

1. Aucune des tuiles adjacentes à la tour n'est du type Chaméléon. La tour demeure donc valide.
2. La ligne de défense de Pyroniens est annulée par le Pyronien posé dessus.
3. Les huit tuiles bleues se nuisent entre elles, car elles ne permettent de créer ni deux bastions ni deux lignes.



Remarque : le type de défenseurs n'importe pas; par exemple, une tour formée de Pyroniens a exactement le même effet et la même valeur qu'une tour formée de Voyants.

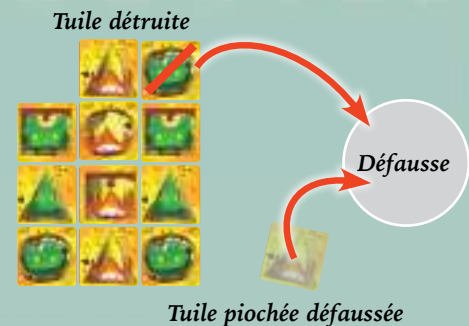
B) Défausser une tuile Défenseur

Si vous ne pouvez pas (parce que cela violerait l'une des quatre règles de construction), ou si vous ne voulez pas (parce que cela compromettrait votre stratégie de construction du château) poser une tuile Défenseur que vous venez de piocher, défaussez alors cette tuile.

Détruire et défausser :

Dans ces règles, **détruire** consiste à retirer une tuile déjà posée sur la table. **Défausser** renvoie au fait de se débarrasser d'une tuile que l'on a piochée et pas encore posée.

Les tuiles détruites et les tuiles défaussées vont toutes, face visible, dans la même pile de défausse.



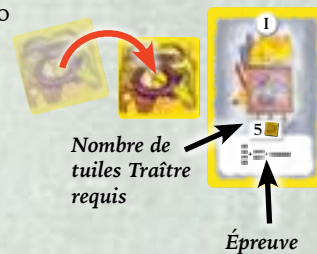
C) Poser une tuile Traître

Posez la tuile à gauche de la carte Épreuve avec le numéro le plus petit (*note : dans le jeu d'introduction, le contour noir sur certaines tuiles Traître n'a pas d'importance*). Prenez garde au nombre de tuiles Traître déjà posées!

Lorsque le nombre de tuiles requis est atteint, vous devez réussir une carte Épreuve, ce qui est expliqué à la page suivante.

Cas particulier - Château complet

Vous devrez également réussir la carte Épreuve non encore résolue avec le numéro le plus petit si, après avoir posé une tuile Défenseur, votre château est complet (6x6 tuiles). Si votre château est encore complet après avoir réussi la carte Épreuve, vous subissez immédiatement la carte Épreuve suivante.



CARTE ÉPREUVE - EXAMEN I



Cette carte Épreuve se déclenche dès que vous avez posé cinq tuiles Traître à côté (ou vous avez complété votre château) : vérifiez si vous avez construit toutes les formations défensives nécessaires pour réussir cette épreuve (c.-à-d. une tour, un bastion et une ligne de défense).

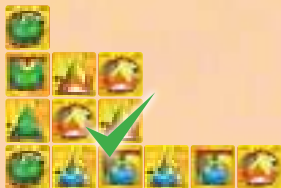
Si vous n'avez pas réussi à construire les formations défensives requises, ou si vous n'avez pas une ligne de fondation comptant 6 tuiles, vous avez raté l'examen et perdu la partie!

Si vous avez réussi à construire les formations défensives requises **et** avez une ligne de fondation comptant 6 tuiles, félicitations : la partie continue. Retirez du jeu la carte Épreuve - Examen I et toutes les tuiles Traître posées à côté.

Échec : Une seule formation défensive ET la ligne de fondation est incomplète.



Réussite : Les trois formations défensives ET la ligne de fondation sont présentes.



CARTE ÉPREUVE - EXAMEN II



Cette carte Épreuve se déclenche dès que vous avez posé deux tuiles Traître à côté (ou vous avez complété votre château).

Détruisez les 6 tuiles qui forment la ligne de fondation de votre château ; si, après avoir fait cela, votre château n'a plus 6 tuiles de fondation, vous avez perdu la partie!

Par contre, si votre château a encore 6 tuiles de fondation, félicitations : vous avez réussi le deuxième examen!

Retirez du jeu la carte Épreuve - Examen II ainsi que toutes les tuiles Traître posées à côté.

Cas particulier : si vous déclenchez le premier examen avec un château complet et que vous le réussissez, vous subirez immédiatement le deuxième examen (que vous réussirez). Retirez du jeu les cartes Examen I et II ainsi que toutes les tuiles Traître posées à côté.

Échec : Nouvelle ligne de fondation incomplète.



Réussite : Nouvelle ligne de fondation complète.



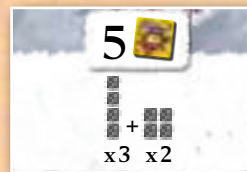
CARTES ÉPREUVE - EXAMEN III



Cette carte Épreuve se déclenche dès que vous avez posé cinq tuiles Traître à côté (ou vous avez complété votre château) : vérifiez si vous avez construit toutes les formations défensives nécessaires et que vous avez une ligne de fondation de 6 tuiles.

Si ce n'est pas le cas, vous avez perdu la partie!

Si c'est le cas, vous avez gagné! Les Maîtres architectes vous octroient leur prestigieux diplôme, et vous recommandent de passer par l'Académie des Amiraux avant d'aller affronter la Menace.



Échec : Il manque l'une des trois tours requises ainsi qu'une tuile à la fondation.



Réussite : Les trois tours et les deux bastions ont été construits. La ligne de fondation compte 6 tuiles.

APPENDICES - L'OMBRE DE LA MENACE

LE VIGILE (JEU PLUS TACTIQUE ET PLUS FACILE)

Au début de la partie, posez la figurine Menace à portée de main, piochez la première tuile du paquet de 12 tuiles Songe « sûres » et posez cette tuile à côté de la figurine : elle est désormais considérée comme le « Vigile ».

Lorsque vous piochez une tuile Défenseur, vous avez une option supplémentaire, en plus de A) poser cette tuile ou B) défausser cette tuile, vous pouvez :

A-2 Remplacer le Vigile : posez la tuile Défenseur que vous venez de piocher à la place de la tuile « Vigile ». Vous devez alors jouer (poser ou défausser) l'ancienne tuile Vigile, comme si vous veniez de la piocher. La nouvelle tuile Vigile reste la tuile Vigile jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à ce que vous la remplaciez lors d'un tour suivant.

Remarques :

- *Il n'y a pas de limite au nombre de fois que vous pouvez remplacer la tuile Vigile durant une partie.*
- *Il est défendu de remplacer une tuile Vigile par une tuile Traître.*

L'ANNONCIATEUR (JEU PLUS DIFFICILE)

Au début de la partie, après avoir révélé les trois cartes Épreuve, posez la figurine Menace sur la carte Épreuve de votre choix. Cette carte a désormais besoin d'une tuile Traître de moins qu'indiqué pour se déclencher. Après avoir résolu la carte, remettez cette carte et la figurine Menace dans la boîte.

Remarque générale pour tous les appendices : vous pouvez transposer votre variante préférée à un autre niveau de jeu, mais attention, la difficulté ou la facilité du jeu pourra s'en trouver fortement affectée...

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Les règles sont identiques aux règles pour un joueur, aux exceptions suivantes près :

PRÉPARATION

Posez la carte Champion de l'Onivers à portée de main.



DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur construit son propre château. Il est défendu de poser une tuile piochée à son tour dans le château de son partenaire. Toutefois, un joueur peut, à son tour, décider de faire don de la tuile qu'il vient de piocher à son partenaire. Pour cela, il doit détruire l'une des tuiles déjà posées dans son propre château (cette tuile ne peut pas avoir d'autres tuiles posées au-dessus elle). Son partenaire reçoit alors la tuile piochée ce tour-ci et il peut la poser dans son château. C'est ensuite au tour du joueur qui a reçu la tuile de jouer. Ceci permet donc à un joueur de jouer 2 tuiles de suite. Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à la fin de la partie.

Remarques :

- *Il est défendu de faire don d'une tuile Traître.*
- *Comme il faut toujours payer le don d'une tuile en détruisant une tuile de son château, il est défendu de faire don d'une tuile si l'on n'a pas de tuile posée dans son château.*
- *Il est défendu de payer avec une tuile si cela entraîne la division de son château en deux morceaux.*
- *Piocher une tuile Traître compte comme un tour.*

Au moment où une carte Épreuve se déclenche, vérifiez si les deux joueurs ont une ligne de fondation complète (6 tuiles). Si ce n'est pas le cas, les deux joueurs ont perdu la partie. Si c'est le cas, procédez comme suit : lorsque la carte Épreuve I est déclenchée, les joueurs décident quel joueur va se soumettre à l'épreuve. Le château de ce joueur doit remplir les conditions de la carte, exactement comme dans le jeu en solo. Si c'est le cas, le joueur reçoit la carte Champion de l'Onivers et la partie continue. Si ce n'est pas le cas, les deux joueurs ont perdu.

Lorsque la carte Épreuve II est déclenchée, c'est le joueur qui n'a pas la carte Champion de l'Onivers qui doit surmonter cette épreuve. S'il y parvient, il reçoit alors la carte Champion de l'Onivers de son partenaire et c'est ce dernier qui devra subir la troisième épreuve. S'il y parvient, les deux joueurs ont gagné.

Un joueur en possession de la carte Champion de l'Onivers peut, quand il le souhaite, en faire don à son partenaire. Pour ce faire, il doit détruire six tuiles de son château (vous ne pouvez détruire une tuile qui a d'autres tuiles posées au-dessus ou qui séparerait votre château en deux).



JEU DE BASE - L'ACADÉMIE DES AMIRAUX

Toutes les règles du jeu d'introduction s'appliquent ici, aux exceptions suivantes près :

PRÉPARATION

Posez la carte Épreuve - Simulation I face visible sur la table. Mélangez les 3 cartes Épreuve - Simulation II et tirez-en une au hasard. Posez-la face visible sur la table et remettez dans la boîte les deux cartes restantes. Vous n'en aurez pas besoin dans cette partie. Procédez de même pour les cartes Épreuve - Simulation III.

Notez que chacune de ces cartes se déclenche lorsque trois tuiles Traître sont posées à côté d'elle (ou votre château est complet). Si vous ne réussissez pas une épreuve, ou que votre ligne de fondation est incomplète, vous perdez immédiatement la partie. Lorsque vous réussissez une épreuve (et que votre ligne de fondation comprend 6 tuiles), retirez du jeu la carte Simulation ainsi que toutes les tuiles Traître posées à côté. Si vous réussissez la troisième épreuve et que votre ligne de fondation compte 6 tuiles, vous avez gagné.

DÉROULEMENT DU JEU

B) Défausser une tuile Défenseur

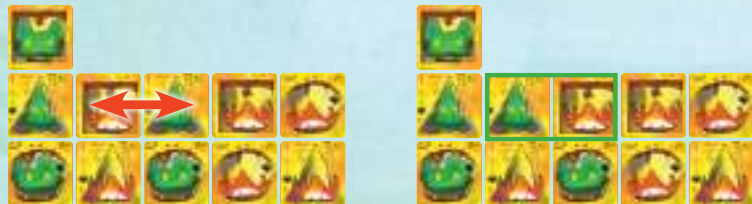
Désormais, lorsque vous décidez de défausser une tuile Défenseur au lieu de la poser, vous pouvez déclencher un effet. Cet effet dépend du songe représenté sur la tuile.



Le Jongleur

Dans votre château, échangez la position deux tuiles Défenseur adjacentes.

Remarque : vous n'avez pas à respecter la règle de pose 3° : après un échange, des tuiles représentant le même motif architectural peuvent être adjacentes.

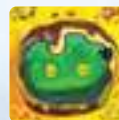


Le Voyant

Révéléz jusqu'à 4 tuiles Songe. Ces tuiles peuvent provenir du ou des paquets (standard et/ou sûr) de votre choix.

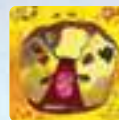
Important : vous devrez jouer (poser ou défausser) ces tuiles révélées lors de vos 4 prochains tours. Vous ne pouvez donc pas piocher d'autres tuiles face cachée avant d'avoir joué les tuiles révélées.

Important : vous ne pouvez avoir que 4 tuiles révélées au maximum. Si vous défaussez une tuile Voyant alors que vous avez encore des tuiles révélées, vous en révéléz pour avoir 4 tuiles révélées.



Le Caméléon

Récupérez une tuile Songe de la défausse; cette tuile doit présenter le même motif architectural que la tuile Caméléon défaussée. Ensuite, jouez (posez ou défaussez) cette tuile immédiatement.



Le Pyronien

Défausser un Pyronien a **deux** effets qui ont lieu dans cet ordre. **Primo**, vous devez détruire une tuile de votre choix de votre château.

Remarques : si la tuile se trouve en dessous d'autres tuiles, faites glisser ces tuiles d'un cran vers le bas. Après ce glissement, des tuiles présentant le même motif architectural peuvent se retrouver l'une à côté de l'autre. Vous ne pouvez pas détruire une tuile si cela divise le château en deux parties.

Secundo, vous devez déplacer une tuile de votre choix, déjà posée dans le château, vers un autre endroit du château. Cette tuile doit respecter toutes les règles de pose, sauf la 3° : elle peut se trouver à côté d'une ou plusieurs tuiles présentant le même motif architectural.

Remarques : la tuile déplacée ne peut pas avoir de tuile posée au-dessus d'elle, et vous ne pouvez pas déplacer une tuile si cela divise le château en deux morceaux.

Remarque générale : vous ne devez pas obligatoirement déclencher l'effet d'une tuile que vous venez de défausser, mais si vous le faites, vous devez appliquer la totalité de l'effet.



D) Défausser une tuile Traître



Désormais, vous pouvez choisir de défausser une tuile Traître que vous venez de piocher au lieu de C) la poser près de la carte Épreuve. Ceci vous permet d'éviter que les effets de cette carte Épreuve ne se déclenchent trop tôt.

Toutefois, cela a un prix : vous devrez alors aussi détruire quatre tuiles Défenseur de votre château.

Si vous avez moins de quatre tuiles Défenseur posées, détruisez toutes les tuiles posées. Si aucune tuile Défenseur n'est posée, vous pouvez défausser la tuile Traître sans effet.

Important : il y a dans le jeu 3 tuiles Traître présentant un contour noir. Si vous piochez l'une de ces tuiles, vous devez obligatoirement la poser ; vous ne pouvez pas la défausser.

Remarques : si une tuile détruite se trouve en dessous d'une ou plusieurs autres tuiles, faites glisser ces tuiles d'un cran vers le bas. Après ce glissement, des tuiles présentant le même motif architectural peuvent se retrouver l'une à côté de l'autre. Vous ne pouvez pas détruire une tuile si cela divise le château en deux morceaux.



Cas particuliers :

- Vous pouvez décider de déclencher volontairement et prématurément l'effet d'une carte Épreuve. Pour ce faire, appliquez tous les effets de la carte Épreuve avec le chiffre le plus petit, puis (si vous surmontez cette Épreuve, bien entendu) retirez du jeu cette carte Épreuve ainsi que toutes les tuiles Traître posées à côté.
- Si toutes les tuiles Songe ont été jouées, appliquez les effets de toute carte Épreuve non encore résolue. S'il reste plusieurs cartes Épreuve, appliquez-les dans l'ordre (du plus petit chiffre au plus grand).

APPENDICES - L'OMBRE DE LA MENACE

LA PRÉMONITION (JEU PLUS FACILE)

Posez la figurine Menace à portée de main au début de la partie.

Une fois durant la partie, vous pouvez ignorer (jusqu'à la fin de la partie) une tuile Traître que vous venez de piocher. Retirez cette tuile Traître et la figurine du jeu, sans subir aucune pénalité.

Remarque : vous ne pouvez pas ignorer ainsi une tuile Traître au contour noir.

LA PRISON (JEU PLUS DIFFICILE)

Posez la figurine Menace sur la table.

Vous devez désormais, en plus de surmonter les 3 cartes Épreuve, construire une prison pour l'Ombre de la Menace. La prison est une construction séparée du château. Elle est formée de 8 tuiles, qui entourent la figurine.

À votre tour, vous pouvez dorénavant décider de poser une tuile dans la prison, au lieu de la poser pour agrandir votre château. Toute tuile posée après la première tuile doit être adjacente à une tuile déjà posée. La règle de pose 3° (pas de motifs architecturaux identiques adjacents) s'applique ici aussi.

Remarque : une tuile posée pour construire la prison y reste jusqu'à la fin de la partie. Aucun effet ne peut être appliqué à une tuile faisant partie de la prison et non du château (par exemple la destruction suite à la défausse d'un Pyronien ou d'un Traître).

Après avoir surmonté la première carte Épreuve, vérifiez si la prison est achevée. Si c'est le cas, continuez à jouer. Si ce n'est pas le cas, vous devez détruire 6 tuiles de votre château. Quel que soit l'état de votre château, continuez la partie. Faites de même pour la deuxième carte Épreuve.

Après avoir surmonté la troisième carte Épreuve, vous devez obligatoirement avoir construit la prison, sinon, vous perdez la partie.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Les règles sont identiques aux règles du jeu de base pour un joueur, et aux règles pour deux joueurs du jeu d'introduction, à l'exception des points suivants :

- Un joueur peut désormais payer le don à son partenaire de la tuile qu'il vient de piocher en détruisant une tuile de son château qui se trouve en dessous d'autres tuiles. Les tuiles au-dessus de cette tuile glissent d'un cran vers le bas. La règle de pose 3° peut être enfreinte suite à ce glissement.
- Un joueur ne peut pas, lorsqu'il défausse une tuile Pyronien ou une tuile Jongleur, appliquer ses effets au château de son partenaire (mais il peut, bien entendu, en faire don à son partenaire, comme décrit dans le jeu d'introduction, et son partenaire peut décider de défausser cette tuile et en appliquer l'effet).
- Les tuiles révélées par un Voyant doivent être jouées en alternance par les deux joueurs. Tout comme à un joueur, il ne peut y avoir en tout temps plus de 4 tuiles révélées par l'effet d'un Voyant.
- Lorsque vous jouez à deux joueurs avec l'appendice *La Prison*, les joueurs construisent ensemble la prison. À son tour, chaque joueur peut donc décider de poser une tuile soit dans son château soit dans la prison.



JEU EXPERT - LA MENACE

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent ici, aux exceptions suivantes près :

PRÉPARATION

Mélangez les 4 cartes Épreuve - Assaut I et tirez-en une au hasard. Posez-la **face cachée** sur la table et remettez dans la boîte les 3 cartes restantes sans les regarder. Elles ne seront pas utilisées dans cette partie. Procédez de même pour les cartes Épreuve - Assaut II et Assaut III.

Notez que chacune de ces cartes Épreuve se déclenche dès que deux tuiles Traître ont été placées à côté d'elles (ou votre château est complet).

DÉROULEMENT DU JEU

Désormais, les formations défensives ont un pouvoir spécial (en plus d'être nécessaires pour contrecarrer les effets de certaines cartes Épreuve lorsqu'elles se déclenchent).

La ligne de défense (4 tuiles Défenseur de même couleur horizontalement adjacentes) : lorsque vous piochez une tuile Traître et décidez de la défausser au lieu de la poser, vous devez détruire une tuile de moins pour chaque ligne de défense présente dans votre château. Si vous avez 4 lignes de défense dans votre château, défausser une tuile Traître n'a donc plus d'effet.

Rappel : il est interdit de défausser une tuile Traître avec un contour noir.

.....
La tour (4 tuiles Défenseur de même couleur verticalement adjacentes) : quand vous posez la quatrième et dernière tuile d'une tour, révéléz une carte Épreuve de votre choix. Si les trois cartes Épreuve ont déjà été révélées, poser la quatrième tuile d'une tour n'a plus d'effet.

.....
Le bastion (un carré de 4 tuiles Défenseur de même couleur) : pour chaque bastion dans votre château, vous devez détruire quatre tuiles de moins dans votre château si vous n'avez pas réussi à construire les formations défensives requises contre la Harpie, le Béhémoth ou la Horde (voir « Les quatre avatars de la Menace » à la page suivante). Cependant, un ou plusieurs bastions ne permettent pas de réduire la perte provoquée par le Lombric.



LES QUATRE AVATARS DE LA MENACE

Toutes les cartes Épreuve du niveau expert se déclenchent dès que deux tuiles Traître ont été posées à côté d'elles (ou que votre château a été complété). Comme dans les autres niveaux, après la résolution d'une carte (peu importe l'avatar illustré), vos fondations doivent toujours compter 6 tuiles, sinon vous perdez immédiatement la partie.



Le Béhémoth



La Harpie



La Horde

La Harpie, le Béhémoth, la Horde

Contrairement au jeu de base et au jeu avancé, ne pas avoir rempli les conditions d'une de ces cartes Épreuve n'entraîne pas une défaite immédiate; au lieu de cela, vous devrez détruire un certain nombre de tuiles dans votre château. Ce nombre est indiqué en bas à droite sur la carte Épreuve (et est réduit de 4 pour chaque bastion dans votre château).

Notez que si les conditions sont remplies, vous ne subissez aucune pénalité.



Lombric

Le Lombric

Cet avatar de la Menace se comporte différemment de tous les autres : il vous force à détruire la ou les premières lignes de vos fondations (le Lombric - Assaut I détruit la première ligne, le Lombric - Assaut II détruit les deux premières lignes, et le Lombric - Assaut III les trois premières lignes).

Après cela, la ligne de tuiles qui était au-dessus de la ou des lignes détruites est considérée comme la nouvelle ligne de fondations (qui doit avoir 6 tuiles, sinon la partie est perdue).

Un bastion ne réduit jamais les dégâts causés par un Lombric.

Exemple avec une Harpie : vous avez survécu à la première attaque et c'est le milieu de la partie. Vous posez une deuxième tuile Traître à côté de la carte Épreuve - Assaut II, ce qui la déclenche : c'est une Harpie. Malheureusement, vous n'avez réussi à construire que 2 tours; or 3 sont nécessaires pour prévenir les effets de cette carte Épreuve. Vous devriez donc défausser 32 tuiles Défenseur de votre château. Comme votre château contient 34 tuiles, cela signifierait la défaite, puisque vous auriez moins de 6 tuiles dans votre ligne de fondation. Mais comme vous avez réussi à construire 2 bastions, vous ne devez en fait que défausser 24 tuiles de votre château et vous survivez donc à ce deuxième assaut.

FIN DU JEU

Voici un rappel des conditions de victoire, qui sont les mêmes que celles du jeu d'introduction et de base.

DÉFAITE : si, après avoir appliqué les effets d'une carte Épreuve vos fondations n'ont pas 6 tuiles, vous perdez la partie.

VICTOIRE : si, après avoir appliqué les effets de la carte Épreuve - Assaut III vos fondations ont 6 tuiles, vous remportez la partie.

APPENDICES - L'OMBRE DE LA MENACE

SUEURS FROIDES (JEU PLUS FACILE)

Posez la figurine Menace à portée de main. Une fois durant la partie, si vous piochez une tuile Traître, vous pouvez la défausser immédiatement sans subir de pénalité à condition de poser la figurine sur la tuile supérieure de l'une des quatre colonnes du milieu de votre château. Cette tuile est désormais hantée par l'Ombre de la Menace.



- 1° Cette tuile ne peut plus faire partie d'une formation défensive.
- 2° Aucune tuile ne peut être posée de façon adjacente (orthogonalement) à cette tuile.
- 3° Si cette tuile est détruite, vous perdez immédiatement la partie.

Cette tuile peut être déplacée (avec la figurine) par un effet (Jongleur ou Pyronien) ou une destruction, et d'autres tuiles peuvent être déplacées orthogonalement adjacentes à cette tuile à l'aide d'un effet ou une destruction.

Remarque : vous ne pouvez pas ignorer ainsi une tuile Traître au contour noir.

HORREUR INNOMMABLE (JEU PLUS DIFFICILE)

Posez la figurine Menace à portée de main. Quand vous piochez une tuile Traître au contour noir pour la première fois, avant de la poser et éventuellement en appliquer les effets, vous devez d'abord poser la figurine sur la tuile supérieure de l'une des quatre colonnes du milieu de votre château. Cette tuile est désormais hantée par l'Ombre de la Menace.

- 1° Cette tuile ne peut plus faire partie d'une formation défensive.
- 2° Aucune tuile ne peut être posée de façon adjacente (orthogonalement) à cette tuile.
- 3° Si cette tuile est détruite, vous perdez immédiatement la partie.

Cette tuile peut être déplacée (avec la figurine) par un effet (Jongleur ou Pyronien) ou une destruction, et d'autres tuiles peuvent être déplacées orthogonalement adjacentes à cette tuile à l'aide d'un effet ou une destruction.

Remarque : si votre château a moins de 6 tuiles, vous ne devez pas utiliser la figurine Menace.

Remarque : s'il n'est pas possible de déterminer quelles sont les quatre colonnes du milieu de votre château (parce que vos fondations ont moins de six tuiles), posez la figurine sur la tuile supérieure de n'importe quelle colonne de votre château.

RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

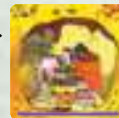
Les règles sont identiques aux règles pour un joueur, et aux règles pour deux joueurs du jeu de base.

EXTENSION - LES GARDE-MANGER

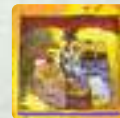
Toutes les règles du jeu expert s'appliquent ici, aux exceptions suivantes près :

PRÉPARATION

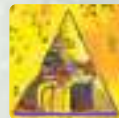
Posez les 6 tuiles Garde-Manger à portée de main.



2x



2x



2x

DÉROULEMENT DU JEU

Désormais, au lieu de piocher une tuile, vous pouvez prendre une des tuiles Garde-Manger disponibles, et la poser dans votre château. Toutes les règles de construction des tuiles Défenseur s'appliquent à la pose des tuiles Garde-Manger.

Toutes les autres règles (destruction, déplacement, etc.) s'appliquent également aux tuiles Garde-Manger. Toutefois, des tuiles Garde-Manger ne peuvent jamais constituer une formation défensive.

Condition de victoire supplémentaire

Désormais, après avoir résolu les effets d'une carte Épreuve, vous devez avoir dans votre château un nombre suffisant de tuiles Garde-Manger, sinon, vous perdez immédiatement la partie.

Après la résolution de la première carte Épreuve : exactement 2 tuiles Garde-Manger doivent être posées dans votre château.

Après la résolution de la deuxième carte Épreuve : exactement 4 tuiles Garde-Manger doivent être posées dans votre château.

Après la résolution de la troisième carte Épreuve : exactement 6 tuiles Garde-Manger doivent être posées dans votre château.

Dans le jeu à deux joueurs, vous additionnez le nombre de tuiles Garde-Manger dans les châteaux des deux joueurs, mais chaque joueur doit avoir le même nombre de tuiles Garde-Manger que son partenaire.

Si une tuile Garde-Manger est détruite, elle va dans la défausse de tuiles. Vous pouvez la récupérer n'importe quand en défaussant une tuile Caméléon que vous venez de piocher. Les deux tuiles doivent présenter le même motif architectural.

Une tuile Garde-Manger peut être jouée même s'il reste encore une ou plusieurs tuiles révélées suite à la défausse d'une tuile Voyant.

Variante : pour un jeu plus difficile, appliquez la règle suivante : vous ne pouvez pas poser une tuile Garde-Manger orthogonalement adjacente à une autre tuile Garde-Manger. Toutefois, deux (ou plusieurs) tuiles Garde-Manger peuvent se retrouver adjacentes suite à un effet et/ou une destruction.

Auteur : Shadi Torbey
Illustrations : Élise Plessis
Conception graphique : Philippe Guérin

© 2022 inPatience
100 av. Winston Churchill
1180 Bruxelles - Belgique

inPatience

www.inpatience.com