

# Règles du jeu



## But du jeu

À partir d'un château qui constitue le point de départ, déplacer des jetons-combattants sur un plateau de jeu afin de faire avancer une armée, construire des forteresses et ainsi s'emparer d'un territoire. La première armée qui complète sa mission et revient à son château est déclarée grande conquérante.

## Préparation

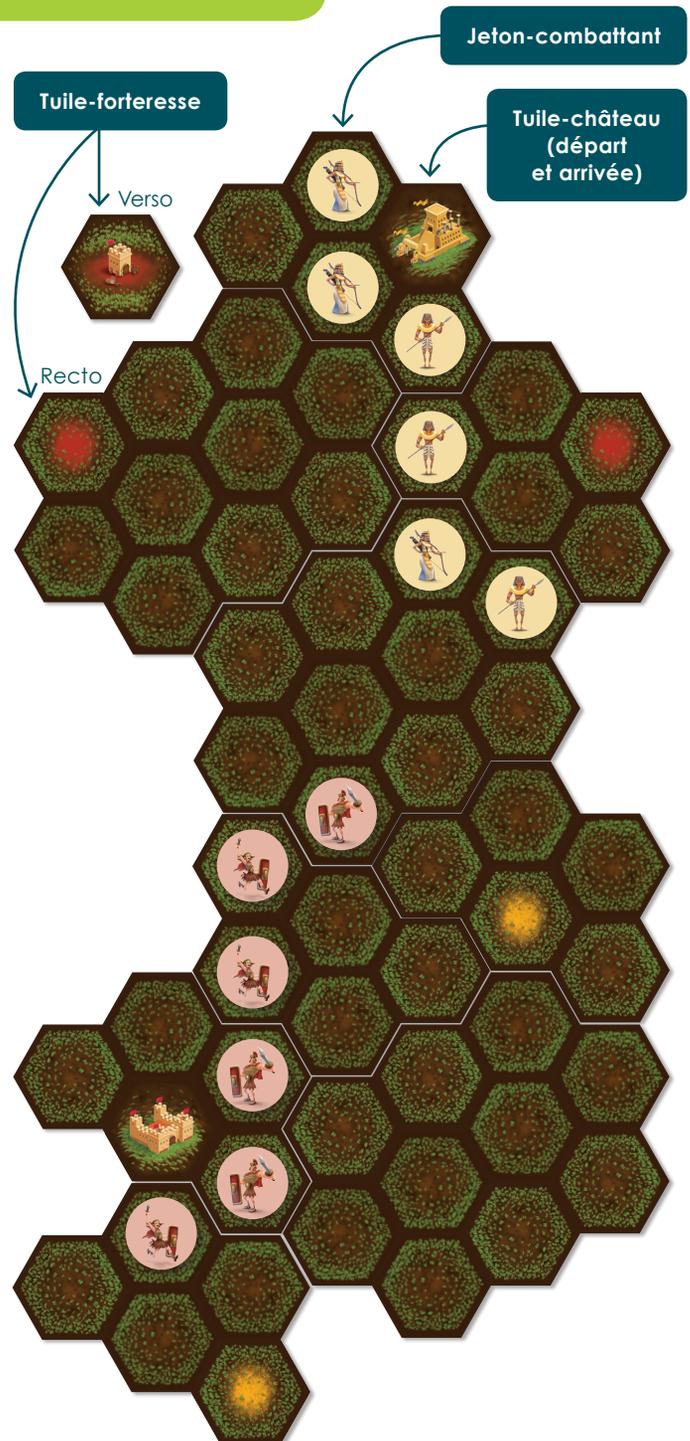
1. Les joueurs assemblent le plateau de jeu en plaçant un morceau à tour de rôle jusqu'à ce que tous les morceaux soient placés. Ils créent la configuration de leur choix<sup>1</sup>.
2. Les joueurs choisissent à tour de rôle leur armée, à savoir les guerriers vikings, les samourais, les légionnaires romains ou les soldats de l'Égypte antique. Ils prennent chacun les six jetons-combattants correspondant à leur armée ainsi que la tuile-château et les trois tuiles-fortresses qui lui sont associées.
3. Un premier joueur place sa tuile-château à l'endroit de son choix sur l'une des cases hexagonales qui forment le contour du plateau de jeu. Le ou les autres joueurs font la même chose à tour de rôle, en respectant le sens horaire. Les tuiles-châteaux peuvent être proches les unes des autres, mais ne peuvent être posées sur une même case. Ces tuiles constituent les cases de départ et d'arrivée de chaque armée. Les jetons-combattants commencent donc la partie à cet endroit et doivent y retourner afin de la terminer.
4. Chaque joueur prend deux tuiles-fortresses du joueur à sa gauche, ou les trois<sup>2</sup>. À tour de rôle, en respectant le sens horaire, chacun place une tuile sur l'une des cases qui forment le contour du plateau de jeu en prenant soin de la mettre du côté où la forteresse n'est pas visible.

Les joueurs gagnent à placer les tuiles-fortresses de leur adversaire sur des cases éloignées de leur château ou difficilement accessibles, ou encore à un endroit qui risque d'être encombré en raison de la circulation des armées rivales<sup>3</sup>.

1. Il est à noter qu'une configuration plus proche du carré ou du cercle facilite les déplacements des jetons. Ce type de disposition devrait être préférée pour les premières parties, surtout avec les plus jeunes. À l'inverse, les plus expérimentés gagnent à complexifier la configuration en formant un plateau moins régulier; ils peuvent laisser des trous s'ils le souhaitent. Ils peuvent aussi ne placer qu'une partie des morceaux, ce qui augmente la congestion et rend le déplacement des armées plus complexe.

2. Les joueurs décident s'ils jouent avec deux ou trois forteresses. Avec trois, la complexité de la partie augmente et celle-ci pourrait s'avérer difficile pour les enfants plus jeunes, surtout s'il y a plus de deux joueurs. Pour les joueurs avancés, il est recommandé de jouer avec trois forteresses par joueur.

3. Pour une partie avec trois joueurs et plus, chaque joueur peut laisser placer ses tuiles-fortresses par des joueurs différents. De cette façon, le fait qu'un joueur soit plus habile qu'un autre pour déjouer l'adversaire aura moins d'impact.



## Déroulement

1. Le dernier joueur à avoir placé sa tuile-château commence la partie. Pour le premier tour, il place trois de ses jetons-combattants<sup>1</sup> en ligne, sur trois cases différentes dont l'une est adjacente à sa tuile-château. Il les place idéalement en direction de l'une de ses tuiles-forteresses puisqu'il doit s'y rendre pour les construire.

La disposition et les déplacements des jetons permis sont indiqués dans la section «Déplacements des jetons-combattants» ci-contre.

Le ou les autres joueurs font la même opération à tour de rôle, en respectant le sens horaire.

2. Au deuxième tour, en conservant l'ordre du premier tour, les joueurs disposent chacun leurs trois autres jetons sur trois autres cases.
3. Lors des tours suivants, chaque joueur, toujours dans le même ordre que précédemment, déplace trois de ses jetons parmi ses six, jusqu'à ce qu'un de ses jetons atteigne l'une de ses forteresses (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).
4. Lorsqu'un des jetons-combattants d'un joueur arrive sur une tuile-forteresse de son armée, le joueur retourne la tuile et construit ainsi sa forteresse. Si le joueur n'a pas déplacé ses trois jetons pour se rendre à la forteresse, il poursuit son tour en dirigeant son armée vers la deuxième forteresse ; sinon il le fait au tour suivant.

Une fois que toutes les forteresses d'une armée sont construites, le joueur ramène son armée vers son château.

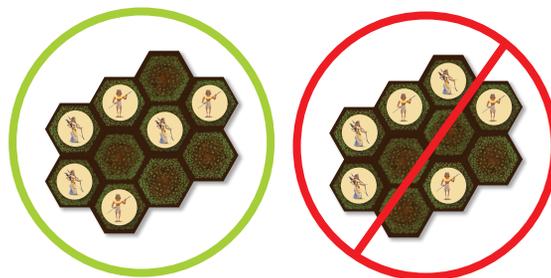
5. À deux joueurs, le gagnant est le premier qui construit toutes ses forteresses et qui parvient à faire rentrer son armée à son château. Pour cela, il suffit au joueur de placer un seul de ses jetons sur sa tuile-château.

À trois ou quatre joueurs, la partie peut se terminer de la même façon qu'à deux ou se poursuivre jusqu'à ce que tous les joueurs aient ramené leur armée à leur château. Dans ce cas, les jetons des armées triomphantes peuvent être retirés du plateau une fois rendus au château.

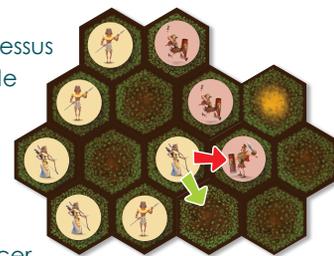
<sup>1</sup>. Le joueur place ses jetons-combattants du côté qu'il préfère. Il peut ainsi avoir une armée composée exclusivement de combattants ou de combattantes, ou une armée mixte.

### Déplacements des jetons-combattants

- Le joueur peut placer ses six jetons-combattants en ligne ou regroupés, pourvu qu'ils se trouvent tous sur des cases qui se touchent ; ils ne peuvent être séparés par une ou plusieurs cases.



- Le joueur ne peut faire sauter ses jetons par-dessus ceux d'une armée rivale ou se trouver sur eux ; il doit les contourner.



- Au cours d'un tour, il est possible qu'un joueur ne puisse déplacer trois jetons, notamment s'il se retrouve coincé par des armées rivales. Dans ce cas, le joueur est obligé de jouer le plus de jetons possible, que ce soit un ou deux.
- Le joueur peut faire passer ses jetons sur une tuile-forteresse ennemie ou s'y arrêter seulement si celle-ci n'est pas construite. Tant qu'un adversaire se trouve sur une tuile-forteresse, le joueur qui la possède ne peut la construire.
- Le joueur peut faire passer ses jetons sur une tuile-château lorsqu'aucun jeton ne s'y trouve. Tant qu'un adversaire est sur une tuile-château, le joueur à qui ce château appartient ne peut y revenir.
- Le joueur doit déplacer trois jetons-combattants différents à chaque tour ; il ne peut déplacer deux fois un jeton. Par exemple, s'il déplace un jeton pour atteindre une de ses tuiles-forteresses, il ne peut reprendre ce même jeton immédiatement après pour faire changer son armée de direction.

