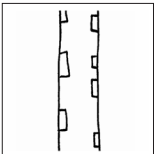
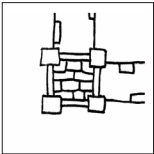
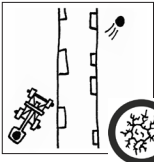
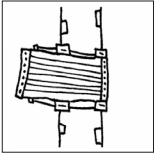
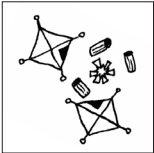
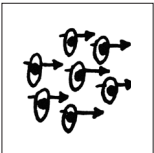
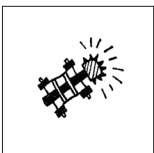





# DESCRIPTION ET EFFETS DES CARTES

x10		Muraille <b>SIMPLE</b> , droite (x5) ou angle (x5). <i>Carte à poser.</i>
x4		Muraille <b>PROTÉGÉE</b> , droite (x2) ou angle (x2). <i>Carte à poser.</i> Cette carte ne peut pas être attaquée par les catapultes ou les béliers.
x4		Muraille avec <b>CATAPULTE</b> , droite (x2) ou angle (x2). <i>Carte à poser.</i> Une fois posée, déposer directement un jeton Dégât sur une carte de l'ennemi ce qui permet d' <b>endommager une muraille ou un campement*</b> .
x2		Muraille avec <b>PONT-LEVIS</b> , droite (x2). <i>Carte à poser.</i> Une fois posée, récupérer une carte de votre défausse (sauf Pont-levis) et mettez-la en réserve.
x3		<b>CAMPEMENT.</b> <i>Carte à poser sur un emplacement sans respecter l'obligation de placement des flèches.</i> Une fois posée, la carte permet d' <b>être recouverte sans respecter l'obligation</b> de placement.
x3		<b>ARMÉE À L'ASSAUT.</b> <i>Carte à défausser pour activer.</i> <b>Récupérer un jeton Armée</b> et envahir <u>immédiatement</u> (Voir précision plus bas) <u>OU Se défendre</u> en retirant un jeton Armée posé chez soi.
x2		<b>BÉLIER.</b> <i>Carte à défausser pour activer.</i> <b>Détruis la ou les cartes</b> d'un emplacement de la <u>première ligne</u> de l'ennemi <u>OU adjacent à un jeton armée</u> posé chez l'ennemi.
x4		<b>MAÇON.</b> <i>Carte à défausser pour activer.</i> <b>Retirer un jeton dégât</b> posé sur une carte. <u>Une « carte à poser » peut aussi servir à réparer</u> en recouvrant la carte endommagée.

TYPE MURAILLE

Ce sont les cartes qui permettent la victoire.



## JETON ARMÉE\* :

**Attaque immédiate d'invasion** : Poser le jeton sur un des 8 emplacements de l'ennemi. Au prochain tour de jeu du joueur, détruire le ou les cartes de l'emplacement (si il y en a) puis se déplacer d'un emplacement en retournant le jeton. Au tour suivant, la ou les cartes du nouvel emplacement est détruit et retirer le jeton.

**\*Un jeton ARMÉE ou DÉGÂT posé annule le pouvoir de la carte et empêche la victoire**

### Lexique :

- « Carte à poser » voir page 1 « Tour de jeu »
- « Endommager » signifie que l'emplacement est à réparer (voir Maçon).
- La « Réserve » est une zone d'attente de cartes à jouer.
- « envahir » signifie qu'un jeton Armée est posé chez l'adversaire.
- « Détruire » signifie qu'il faut mettre la ou les cartes concernées dans la défausse.
- « Retirer un jeton » signifie qu'il faut l'enlever de la carte et le rendre à son propriétaire.