



FORFORT

Règle du jeu - FR

⌚ 20'

👤 8+

👤 2-4

Un jeu de **Corentin Brand**
& illustré par **Chevalier Gambette**

ÉDITIONS





BUT DE JEU

Construire son fort autour de son donjon et le finir avant son adversaire tout en l'attaquant pour le ralentir dans sa construction.

MATÉRIEL

- 124 cartes à jouer
- 4 cartes Aide de jeu
- 4 sabots pour pioche
- 1 plateau des pouvoirs spécifiques
- 4 jetons joker
- 1 règle du jeu





PRÉPARATION

- Chaque joueur **mélange ses 27 cartes** (en les tournant parfois à 90° pour mélanger le sens des flèches au dos) et les pose en **une pioche (nommé « donjon ») face cachée devant soi**. Les territoires se feront face (*voir le schéma d'une partie page 4 et 5*). Chaque joueur place ses trois « Campements de secours » sur le côté.
- **Piocher 3 cartes** et les prendre dans sa main non visible de l'adversaire.
- Placer sur un emplacement vide de son fort sa carte « **Campement des bâtisseurs** », voir CAMPEMENT p.8.
- Celui ou celle qui a visité un château le plus récemment, commence.



TOUR DE JEU

0) **Avancer une Armée** chez l'adversaire si il y a.

1) Jouer **une** carte Muraille sur un des deux emplacements du fort **indiqué par les flèches du donjon**.

ou Jouer une carte Armée chez l'ennemi, voir «L'ARMÉE» p.9

ou Défausser une carte en activant l'action, voir «LES ACTIONS» p.10

ou Défausser une carte (sans activer l'action).

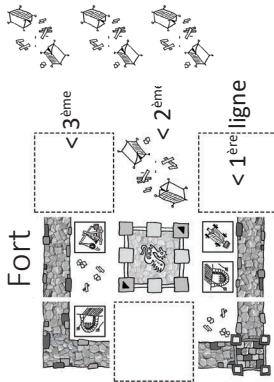
2) Piocher une carte (faire attention à ne pas bouger la pioche)

> C'est la fin du tour du joueur, on passe au joueur suivant.

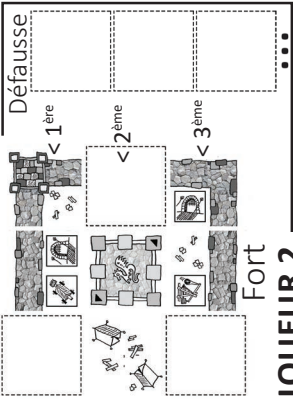
JOUEUR 1

Fort

Défausse



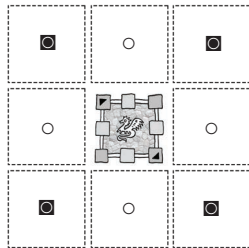
Exemple de



Partie en cours...

LE FORT

Il y a **8 emplacements** autour du donjon.
 Ces emplacements n'ont **pas de limite de cartes**
 mais celles recouvertes ne sont plus actives.
Exemple : Recouvrir une muraille protégée
 par une muraille classique enlève la protection.



Les angles ◼ dans les angles et les droites ○ entre les angles.

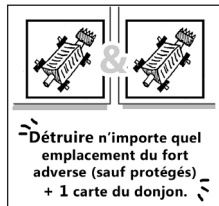


LES POUVOIRS SPÉCIFIQUES

Si un joueur, en posant une carte dans son fort, crée un **assemblage de deux symboles encadrés côte-côte** (tel un domino), il **active immédiatement son pouvoir** (voir plateau dédié).

Il se peut que deux soient activer en même temps, faites-en un puis l'autre.

LE PLATEAU DÉDIÉ EST À PLACER SUR LA TABLE VISIBLE DE TOUS.



Exemple :

FIN DE PARTIE

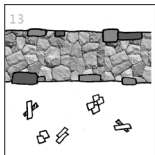
Celui ou celle qui finit son fort en premier composé de 8 Murailles (4 angles et 4 droites), gagne la partie.

Ou dès qu'un donjon arrive à zéro cartes, c'est la fin pour le joueur en question, les autres continuent à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur possédant des cartes dans son donjon (celui-ci jouera un dernier tour de jeu). On compte les points en additionnant **2 point par emplacement avec une Muraille, 1 point par Armée** chez l'adversaire, **2 points pour le donjon** qui contient encore des cartes et **1 point par campement de secours** non utilisé ! Si égalité, la victoire est partagée.

Précisions : Un campement visible dans un fort ne compte pas de point.
Tous les emplacements des différents joueurs restent attaquables.

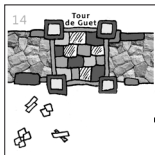
LISTE DES EFFETS

x20 Muraille **SIMPLE**, droite (x10) ou angle (x10).



x4 Muraille **TOUR DE GUET PROTÉGÉE**, droite (x2) ou angle (x2).

Cette carte est **protégée de toute attaque** sauf par le pouvoir spécifique du trébuchet.



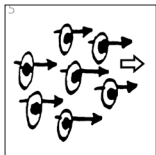
x1 **CAMPEMENT des bâtisseurs** ou **de secours** permet de construire une muraille dessus sans respecter les flèches lors d'un tour de jeu.

Voir PRÉPARATION pour le campement des bâtisseurs et PONT-LEVIS pour celui de secours.



DES CARTES

x3



ARMÉE. Carte à poser chez l'ennemi.

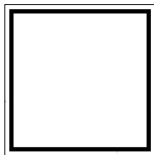
À poser sur un emplacement vide du fort ennemi pour **envahir en indiquant la direction de l'invasion.**

Au début du prochain tour du joueur attaquant, la déplacer d'un emplacement en détruisant si il y a. Au tour d'après, se déplacer à nouveau et détruire si il y a. Si arrivée au bout ou contre une muraille protégée, défausser au prochain tour de l'attaquant.

> Une Armée installée empêche de construire sur l'emplacement.

> **L'attaqué peut défendre et retirer l'Armée envahissante** en défaussant une de ses cartes Armée.





Les ACTIONS

Les actions **encadrées d'un liseret noir ne s'activent que lorsque la carte est placée en défausse** (si deux symboles, ne choisir qu'une des deux actions à faire).

> Elles peuvent aussi se combiner dans son fort tel un domino : voir le plateau **POUVOIRS SPÉCIFIQUES**.

x4

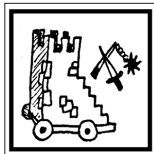


TRÉBUCHET.

Détruis un emplacement adverse de la 1ère, 2e ou 3e ligne de l'ennemi (indiqué sur la carte).

Il peut donc détruire la première carte du donjon adverse (2e ligne).

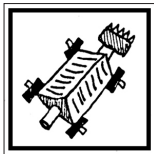
x4



TOUR DE SIÈGE.

Détruis la 1ère carte du donjon adverse +1 si une Armée est en train d'envahir (cumulable).

x4



BÉLIER.

Détruis un emplacement de la première ligne de l'ennemi.

x4

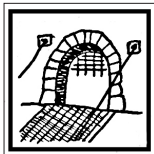


MAÇON.

Jouer une carte depuis la **défausse** (Muraille en respectant les flèches ou un campement sans respecter les flèches).

Une Armée ne peut pas être récupérée.

x4



PONT-LEVIS.

Placer un **campement de secours** sur un emplacement vide n'importe où dans son fort.



LEXIQUE

«*Emplacement*» = zone du fort (8) où l'on peut poser plusieurs cartes une sur l'autre.

«*La défausse*» = Zone personnelle de cartes détruites ou défaussées.

LA DÉFAUSSE EST VISIBLE ET CONSULTABLE PAR TOUS LES JOUEURS PENDANT LA PARTIE.

«*Détruire*» signifie qu'il faut mettre la ou les cartes concernées dans la défausse.



CRÉDITS

Créé par **Corentin Brand** • www.instagram.com/corentin_brand_auteur

Illustré par **Chevalier Gambette** • www.behance.net/tristan-gion

Fabriqué en _____ par _____

Graphiste : Co2graphisme • www.co2graphisme.fr

© Les [Éditions 12h12] est une marque déposée de Co2graphisme.

TOUS DROITS RÉSERVÉS

www.editions12h12.fr

REMERCIEMENTS

Ma famille, Fanny et Cie, mes amis, Tristan Gion, etc.



ÉDITIONS
1212