CORENTIN BRAND
Chevalier Gambette

ILLUSTRÉ À LA MAIN

8+

2-4

15-30 min

FORFORT

COLORBLIND FRIENDLY

CO² GRAPHISME
identité visuelle | webdesign | communication

Règle du jeu

ÉDITIONS 12H12

www.editions12h12.com

But du jeu

Être le premier à finir son fort tout en attaquant ses adversaires pour freiner leur progression.
À toi de jouer, seul (2, 3 ou 4 joueurs) ou en équipe de deux (4 joueurs) !

Matériel

120 Cartes (30 x 4)
4 Sabots
4 Jetons Pont-Levis
1 Jeton Premier joueur
1 Règle du jeu
4 Aides de jeu

Préparation pour chaque joueuse et joueur

1 Choisir un blason et mélanger vos 22 cartes « Muraille » (en les pivotant de temps en temps pour varier le sens des flèches au dos). Les placer face cachées dans le sabot devant vous en une pioche, appelée « Donjon ».

2 Placer à portée de main vos cartes Campement, Armée et le jeton Pont-Levis.

3 Piocher 3 cartes « Muraille » de votre donjon, les prendre en main non visible de l'adversaire.

4 Placer une de vos cartes « Campement » sur un des 8 emplacements de votre fort.

5 Indiquer à l'adversaire quelle ligne de votre fort lui fait face :
Ce sera votre « première ligne ».

Celui ou celle qui a visité•e un château le plus récemment, commence en prenant le jeton « Premier joueur ».

Tour de jeu

- Avancer une Armée (si possible).

1) Jouer une carte depuis votre main :

Au choix

- **C**onstruire une Muraille dans votre fort
- **A**ctiver l'effet d'une carte de votre main
- **P**lacer une carte Campement

Si aucune de ses 3 actions n'est possible, passer votre tour en défaussant une carte.

- Activer le pont-levis (optionnel).

2) Piocher une carte de votre donjon.

Construire une muraille

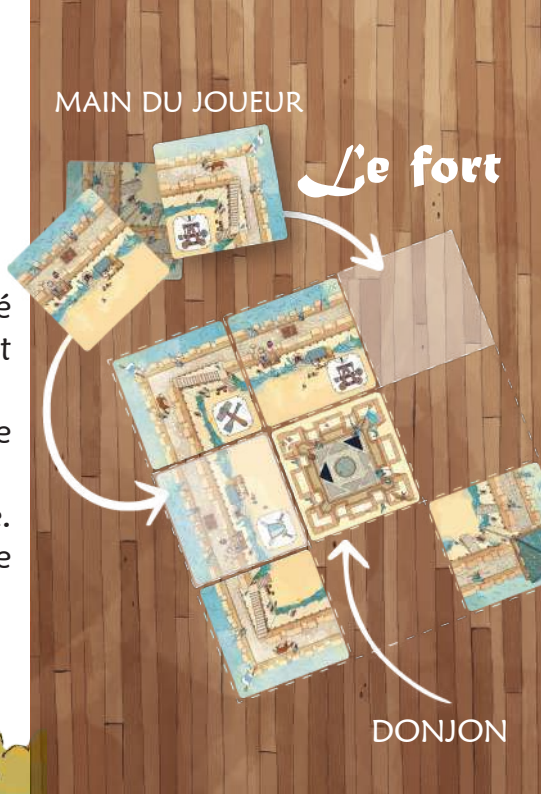
Choisir une carte de votre main et la placer face visible sur un des 8 emplacements du fort.

<u>Contraintes de pose</u> :

- Placer une muraille sur un des emplacements indiqué par les deux flèches du donjon, ou sur un campement visible dans le fort.
- Une muraille en angle va dans un angle et une muraille droite entre les angles.
- Une muraille peut recouvrir une carte déjà placée. Cette dernière n'est pas défaussée, devient inactive et ne compte pas dans le calcul des points finaux.

Il y a 2 types de Muraille :

Simple x14 + x4 Protégée x4



Activer l'effet d'une carte de votre main

Choisir une carte de votre main, activer l'effet du symbole (un seul si il y en a deux) et la placer dans votre défausse personnelle.

MAÇON.

Choisir une carte de votre défausse personnelle et la placer dans votre fort en respectant ses contraintes de pose.

BÉLIER.

Détruire toutes les cartes présentes sur un emplacement de la première ligne d'un fort adverse (hors Muraille protégée).

TRÉBUCHET.

Détruire toutes les cartes présentes sur un emplacement de la deuxième ou troisième ligne d'un fort adverse (hors Muraille protégée).

TOUR DE SIÈGE.

Détruire la première carte d'un donjon adverse.

GARNISON.

Placer une carte Armée sur un emplacement vide d'un fort adverse et indiquer la direction de l'invasion (cette orientation sera conservée pour cette attaque).
ou Vaincre une carte Armée envahissante.

<u>Précisions à propos de l'Armée</u> :

Au début de votre prochain tour, avancer votre Armée en ligne droite d'un emplacement en détruisant la ou les potentielles cartes présentes. A votre tour suivant, l'avancer à nouveau et détruire.
Si l'Armée sort du fort, vous la récupérez.

- Une Armée empêche la construction sur l'emplacement où elle se trouve.
- Une Armée est vaincue lorsqu'elle avance sur une muraille protégée.
- Une Armée vaincue est hors jeu (la retourner sur son côté tête de mort).

Placer une carte Campement

Choisir une carte de votre main, la défausser sans activer d'effet et placer une carte campement.

Contraintes de pose :

- Le campement se place sur n'importe quel emplacement vide de votre fort.
- Grâce au campement, vous pouvez ignorer la contrainte des flèches du donjon lors de la construction d'une muraille (voir les contraintes de pose pour construire une muraille).
- Un campement recouvert n'est pas défaussé et devient inactif, il ne compte pas dans le calcul des points finaux.
- Il peut être détruit.

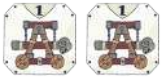
Activer le pont-levis (optionnel)

Placer le jeton sur une carte Muraille qui possède le symbole visible dans votre fort, piocher et REJOUER UN SECOND TOUR ! Si l'emplacement est détruit ou recouvert par une carte Muraille, vous récupérez le jeton.

Effets évolués «Combo»

Lorsque vous construisez une muraille dans votre fort et créez une combinaison de deux symboles identiques côte-à-côte, activez immédiatement l'effet évolué du symbole.
Si deux combinaisons sont créées en même temps, activez un effet puis l'autre.

Construire une carte de votre défausse ou la première de votre donjon sur un des 8 emplacements de votre fort sans respecter les flèches du donjon.

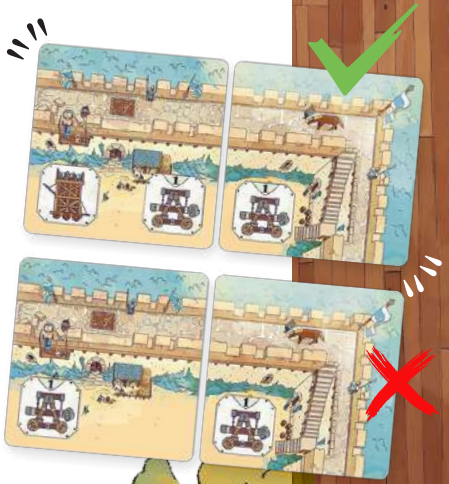


Muraille protégée acceptée

Activer l'effet 2 fois

Muraille protégée acceptée

Activer l'effet 2 fois



Fin de partie

Le joueur ou la joueuse qui termine son fort composé de 8 murailles visibles (4 angles et 4 droites) remporte immédiatement la partie.

Sinon, dès qu'un donjon n'a plus de cartes, on finit le tour de table en cours. Les joueurs qui possèdent une ou plusieurs cartes dans leur donjon marquent **2 points** bonus puis chaque joueur (ou équipe) calcule son score de son fort en totalisant :

- **2 points** par Muraille,
- **1 point** par campement,
- **1 point** par Armée chez l'adversaire.

En cas d'égalité, la victoire est partagée.

<u>Précisions</u> : - Les forts des joueurs avec un donjon vide restent attaquables.
- Les cartes Armée et Campement non utilisées, détruites ou inactives ne comptent pas dans le calcul des points finaux.

Lexique

• Le « Fort » est composé de 8 emplacements autour du donjon.
• Un « Emplacement » est une zone présente autour du donjon.
• « Détruire » signifie qu'il faut mettre la ou les cartes concernées dans la défausse personnelle du joueur attaqué.
• Votre « Défausse » est personnelle et contient les cartes détruites et défaussées. Elle est VISIBLE ET CONSULTABLE par tous les joueurs pendant la partie.
• Une Armée « vaincue » est à retourner sur sa face Tête de mort. Elle est inactive durant toute la partie.

Jouer en équipe (4 joueurs)

En équipe (en diagonale), trois règles s'ajoutent :
• Un seul fort doit être terminé pour gagner la partie.
• Une carte Campement peut être placée chez son camarade
• Un symbole Garnison peut vaincre une carte Armée envahissante présente chez son camarade.

Crédits / Credits

Créé par / Created by : Corentin_Brand_auteur

Illustré par / Illustrated by : Chevalier_Gambette_illu ►►►

Graphiste / Graphic designer : Co2graphisme.fr

Édité par / Published by : Les Éditions 12H12
(marque de / brand of : Co2graphisme)

Fabriqué par / Made by : Fabryka Kart (PL)

« La route qui traverse la forêt », 2025

Remerciements / Thanks

Ma famille, Fanny : mon ultra testeuse, Chevalier Gambette, Armand, mes amis, mes collègues et bien évidemment TOUS les testeurs rencontrés sur les festivals et ailleurs, etc.
/ My family, Fanny : my ultra tester, Chevalier Gambette, Armand, my friends, my colleagues, and of course ALL the testers I met at festivals and other events, etc.

Aperçu des cartes
/ Overview of wall cards
x3
x4
x5