

Règle du jeu

1

Pour deux à quatre joueurs, à partir de six ans.



1. Matériel

45 cartes représentant le rempart, numérotées de 2 à 46.
4 cartes drapeau portant toutes le numéro 1.

2. Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit une carte portant le numéro 1 qu'il pose devant lui face visible. C'est le premier élément et le départ de son rempart.

A Les 45 cartes sont placées face cachée au centre de la table.

B Chaque joueur place devant lui sa carte 1 pour commencer son mur.



2

3. Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens horaire en commençant par le plus jeune. Le premier joueur retourne une carte tout en la laissant à la même place sur la table. Tous les joueurs ont donc la possibilité de voir cette carte.

Le joueur qui a retourné la carte peut maintenant choisir entre deux actions :

- cette carte ne l'intéresse pas et il la repose face cachée.
- cette carte l'intéresse et il la place alors devant lui pour l'intégrer à son rempart. Toutefois, le joueur

3

ne peut intégrer cette carte que si elle porte un numéro supérieur à la carte la plus élevée de son rempart. La nouvelle carte est alors placée juste à la droite de la carte précédente.



4

Dans les deux cas, son tour de jeu prend fin, et c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.

*Note 1 : Chaque joueur construit son propre rempart. On n'a pas le droit de poser des cartes sur les remparts des autres joueurs.

*Note 2 : En cours de partie, il est interdit de réorganiser son rempart. Toutes les cartes posées le sont donc définitivement (exception - règle optionnelle/magicien).

5

4. Fin de partie

Le jeu s'arrête immédiatement dès qu'un joueur réussit à faire un rempart de 10 cartes (incluant la carte portant le numéro 1) tout en respectant la progression des numéros dans un ordre croissant. Ce joueur remporte la partie.



6

5. Cas particulier

La partie prend fin également si plus aucun joueur ne peut prendre de carte (*car toutes les cartes cachées ont un nombre plus petit que la carte la plus élevée du rempart de chaque joueur*).

Dans ce cas, c'est le joueur dont le rempart est composé du plus grand nombre de cartes qui gagne la partie. Les égalités sont départagées par le rempart ayant la carte dont le nombre est le plus élevé (*qui est gagnant*).

7

7. Les cartes spéciales

Le roi : ajoute 3 points boni à la fin de la partie.



La reine : ajoute 3 points boni à la fin de la partie

3 princes et 3 princesses : chaque prince et chaque princesse rapportent 1 point. De plus, chaque paire prince/princesse rapporte 1 point de plus. Les paires ne doivent pas nécessairement être adjacentes. Ainsi, un joueur ayant 2 princes et 2 princesses aura 6 points boni.



9

Les tours : n'ajoutent aucun point bonus mais protègent les remparts. Les tours ainsi que les cartes se trouvant entre elles ne peuvent être enlevées par les canons ennemis.



Le magicien : n'ajoute aucun point bonus, mais permet au joueur qui le possède d'insérer une carte dans son rempart lors d'un tour ultérieur (*n'importe quelle carte, une seule fois*).



11

6. Variante du jeu

Le but du jeu est maintenant d'avoir le plus de points. Certaines cartes ont un rôle spécial ou rapportent des points supplémentaires.

La partie se termine comme précédemment. Chaque carte vaut 1 point plus les points boni attribués aux personnages et corbeaux. Le gagnant n'est pas nécessairement celui qui a terminé le premier, mais celui qui a le plus de points. Les égalités sont encore départagées par le rempart ayant la carte dont le nombre est le plus élevé (*qui est gagnant*).

8

Les corbeaux : chaque corbeau rapporte 1 point bonus. Maximum de 5 points boni par joueur (5 corbeaux). Les cartes avec deux corbeaux rapportent 2 points boni.



Les canons : n'ajoutent aucun point bonus, mais permettent au joueur qui en possède d'enlever une carte du rempart d'un joueur de son choix. Il peut enlever n'importe quelle carte sauf les cartes se trouvant entre deux tours ou les tours elles-mêmes. La carte enlevée est défaussée. L'action est obligatoire et doit se faire immédiatement au moment où le joueur insère la carte canon dans son rempart. L'action est perdue s'il ne peut la faire.



10

Lors d'un tour ultérieur :



12