

Le royaume

Multi-joueurs (4 à 8 joueurs)
Chacun pour soi.

Type : fun
Note CL : +++

Description : vous êtes un châtelain dans un puissant royaume. Le roi essaye de faire régner la paix dans les différentes régions de son royaume, mais bon ce n'est pas ça qui va vous empêcher de tenter de massacrer votre voisin.

Mise en place :

X=nb de joueurs.

Au centre, une zone circulaire de 30 cms représente le château du Roi. Une figurine dans cette zone est considérée « hors jeu ». Aucune action ne peut être entreprise sur elle. Au début de son activation, elle peut ressortir de la zone depuis n'importe quel bord (elle ne peut ressortir dans une zone adverse que si le joueur est en guerre avec le possesseur de la zone adverse.)

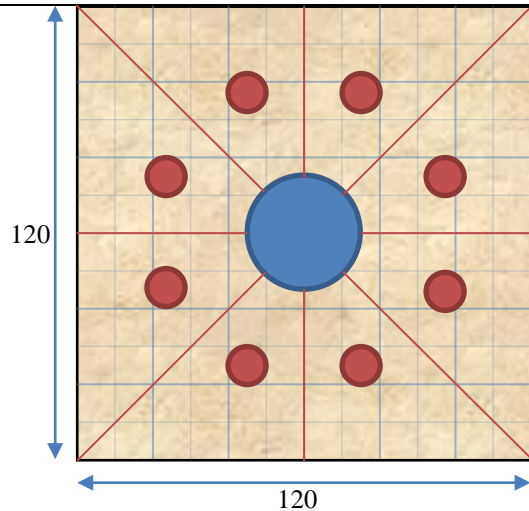
Le reste du terrain est divisé en X zones.

Au centre de chaque zone, à 25cms du château, est positionné un campement (cercle de 10 cms de diamètre). Cette zone n'a aucune influence sur le jeu, elle symbolise juste l'emplacement de contrôle de la zone.

Chaque joueur positionne 2 décors dans sa zone (à 5 cms minimum de toute zone, frontière ou autre élément de décor)

Déploiement :

N'importe où dans sa zone. Les éclaireurs peuvent se déployer dans des zones adverses, mais pas dans le château du roi. Il est cependant impératif de déclarer la guerre au joueur possesseur de la zone dans laquelle on veut positionner ses éclaireurs.



Règles spéciales :

- A tout moment vous pouvez déclarer la guerre à un adversaire. L'adversaire gagne 1 pt de victoire. **Vous ne pouvez pas attaquer une figurine ou franchir les frontières d'un joueur avec lequel vous n'êtes pas en guerre.**
- A tout moment 2 joueurs peuvent se déclarer une « guerre par consentement mutuel ». A ce moment ils entrent en guerre mais personne ne reçoit de points de victoire.
- Vous pouvez envoyer un émissaire au roi pour plaider votre cause :
 - Envoyez un ou plusieurs de vos combattants dans la zone centrale.
 - Au début de la phase combat, si des émissaires de différents camps sont dans le château, ils peuvent se provoquer en duel s'ils sont adversaires. Le joueur ayant remporté la dis commence à faire ses duels, puis le joueur suivant... Chaque figurine combat alors une autre figurine. Chaque figurine ne peut faire qu'un combat et il n'y a pas de mouvement de poursuite. La figurine la plus blessée à la fin du combat est renvoyée dans son campement et subit une blessure légère supplémentaire (si le joueur ne contrôle plus son campement, la figurine est retirée de la partie). En cas d'égalité les 2 figurines sont renvoyées dans leur campement (et subissent une blessure légère supplémentaire).
 - A la fin du tour, pour chaque joueur ayant au moins une figurine dans le château, le joueur peut plaider sa cause auprès du roi (dans l'ordre du tour de jeu) : Il peut demander soit :
 - De l'aide militaire. Dans ce cas une figurine mythique est déployée dans son camp. Il en prend le contrôle pour le tour suivant. A la fin du tour suivant la créature retourne au château. La créature mythique ne peut pas sortir du territoire du joueur. Une seule créature mythique est disponible par tranche de 4 joueurs.
 - Faire bloquer ses frontières : Des archers royaux se posteront à vos frontières. Toute figurine franchissant la frontière subira une blessure Légère.
- Règle de mémoire : un camp est considéré comme contrôlé par un joueur tant qu'aucun combattant adverse n'est entré dedans.

Nb de tours de jeu : 4

Gains : A la fin de la partie :

- 3 pts pour chaque campement adverse contrôlé.
- 1 pt pour chaque campement adverse que vous ne contrôlez pas mais où vous avez au moins un combattant.
- 1 pt par tranche de 100 pts de combattants adverses tués. (Ne pas prendre en compte les figurines tuées par les mythiques.)
- -2 pts si vous ne contrôlez pas votre campement.
- 1 pt pour chaque adversaire qui vous a déclaré la guerre !