

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



La Conquête de Grââsoth



Règles du jeu

Sois le premier à conquérir et prendre le contrôle de quatre châteaux en remportant des combats avec les Lions de Lothar ou les Écorcheurs du Nord.



Préparation

Sépare les cartes en cinq piles : cartes Château, deux séries de cartes Lions de Lothar et deux séries de cartes Écorcheurs du Nord.

- Mélange les cartes Château et place les deux cartes du dessus au centre de la table, face visible. Mets le reste de la pile à côté de ces deux cartes (voir ci-dessous).
- Choisis ton camp : Lions de Lothar ou Écorcheurs du Nord. Chaque joueur prend 10 cartes Guerrier au hasard, les 3 cartes restantes sont remises dans la boîte, les guerriers se reposent :). Si vous jouez à un contre un, remettez une série de chaque camp dans la boîte.
- Mélange ta série de cartes Guerrier et place cinq cartes face cachée devant toi ; ce sont tes réserves.
- Tiens les cinq autres cartes Guerrier en main.

3 cartes au repos



5 cartes réserve



5 Lions de Lothar



2 cartes Châteaux



5 Écorcheurs du Nord



5 cartes réserve



3 cartes au repos

Un contre un

1. Le joueur le plus jeune choisit le premier Château pour lequel lui et son adversaire combattront.
2. Pour avoir plus de chances de conquérir un château, assure-toi d'envoyer au combat un guerrier qui a le plus d'étendards commun avec celui-ci.
3. Les deux joueurs choisissent en secret le ou les Guerrier(s) qu'ils enverront combattre. Tu peux à chaque fois envoyer un ou deux Guerrier(s) au combat.
4. Place le ou les Guerrier(s) de ton choix face cachée devant toi.
5. Crie « À L'ATTAQUE ! », puis les deux joueurs retournent en même temps leurs Guerriers face visible. Il est temps de découvrir qui est parvenu à s'emparer du Château !

Score

Les joueurs comparent leurs cartes Guerrier avec le Château à conquérir :

- Si TOUS les étendards de ton Guerrier correspondent, tu as combattu à pleine puissance et tu obtiens le plus grand score de puissance indiqué sur ta carte Guerrier ! (voir l'exemple au dos)
- Si QUELQUES-UNS des étendards correspondent, bien essayé ! Tu marques le plus petit score de puissance indiqué sur ta carte.
- Si ton personnage a d'AUTRES étendards en plus de ceux communs au Château, il combat aussi à pleine puissance. Si tu as envoyé combattre deux Guerriers, vérifie le score de puissance de ton deuxième Guerrier comme indiqué ci-dessus et additionne les deux scores pour obtenir ton score de puissance total.

Le joueur qui obtient le score de puissance total le plus élevé remporte le combat et conquiert le Château !

Mets tous les Guerriers qui ont combattu sur le Château en question (ils ne peuvent plus combattre) et place ce dernier devant toi pour montrer que tu l'as conquis.

Chaque joueur reprend ensuite un ou deux Guerrier(s) de ses réserves pour en avoir à nouveau cinq en main. Remplace le Château conquis par une nouvelle carte de la pile. Les deux joueurs répètent les étapes 1 à 5 en choisissant à tour de rôle le prochain lieu de combat. Continuez à jouer jusqu'à ce que les Lions de Lothar ou les Écorcheurs du Nord s'emparent de quatre Châteaux et remportent la partie !

Deux contre deux

Suis les règles du jeu à un contre un avec quelques différences :

- Chaque joueur a sa propre série de 10 cartes Lions ou Écorcheurs.
- Formez deux équipes : les Lions de Lothar contre les Écorcheurs du Nord.
- Avant chaque combat, choisis avec ton coéquipier les Guerriers que vous enverrez combattre. À chaque combat, chacun de vous peut envoyer un ou deux Guerrier(s).
- Additionnez les scores de puissance de tous les Guerriers que vous avez joués pour obtenir votre score de puissance final.

Jeu avancé :

Les cartes Artéfacts entrent en jeu!

- Après les avoir mélangées, place la pile de cartes Artéfacts, faces cachées à côté des cartes Château.
- Au début de chaque bataille, on retourne une carte Artéfact et on la lit à voix haute. Attention! Les effets de la carte concernent tous les joueurs, sauf indication spécifique.

Conseils :

- Tu ne peux pas récupérer les Guerriers envoyés au combat ! Ce n'est donc pas toujours une bonne idée d'envoyer combattre deux Guerriers à la fois dans les premiers tours. Ils pourraient en effet s'avérer plus utiles plus tard dans la partie.
- Si tu envoies combattre deux Guerriers, une bonne tactique est de placer tes deux cartes directement l'une sur l'autre pour que ton ou tes adversaire(s) ne se doute(nt) pas que tu as joué plusieurs Guerriers.
- Si un combat finit en match nul, tous les joueurs reprennent leurs Guerriers et placent une nouvelle carte Château. Mettez le Château précédent en dessous de la pile.



Exemple de combat

Nicolas a Les Lions de Lothar et a joué une carte, Pauline qui joue avec les Écorcheurs du Nord en a posé deux.

Qui obtient le score total le plus élevé?

Nicolas a tous les étendards correspondant, attaque à pleine puissance = 6



Pauline n'a que quelques étendards correspondant, attaque moins puissante, 2+3=5



Victoire!

Le premier joueur ou la première équipe qui parvient à conquérir quatre Châteaux remporte la partie.



France Cartes
Cartamundi

JEU DE CARTES FABRIQUÉ EN FRANCE

54130 Saint-Max - FRANCE

www.france-cartes.com

Illustrations : Nicolas BERNARD

Veillez conserver les références du fabricant.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Danger d'étouffement dû aux petites pièces.

