

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



FORTISSIMO!

RÈGLE DU JEU

CONTENU :

45 cartes Rempart, numérotées de 2 à 46.

4 cartes de départ, représentant des Tours numérotées 1.

PRÉPARATION DU JEU :

Chaque joueur reçoit une carte de départ portant le numéro 1 qu'il pose devant lui. C'est le premier élément de son rempart. Les 45 cartes Rempart sont mélangées et posées face cachée au centre de la table pour former la zone de pioche (grille de 5 x 9 cartes).

Exemple à 3 joueurs :

Zone où seront alignées ses cartes Rempart.



Carte de départ du Joueur 1

Carte de départ du Joueur 2



Zone où seront alignées ses cartes Rempart.



Zone de pioche :

45 cartes Rempart posées face cachée au centre de la table.

Carte de départ du Joueur 3



Zone où seront alignées ses cartes Rempart.

DÉROULEMENT DU JEU :

Le jeu se déroule dans le sens horaire en commençant par le plus jeune.

Lorsque c'est votre tour, retournez face visible une carte de la zone de pioche en la laissant à la même place sur la table. Tous les joueurs ont donc la possibilité de voir cette carte. Vous pouvez maintenant choisir entre deux actions :

❶ SI CETTE CARTE NE VOUS INTÉRESSE PAS :
Retournez-la simplement face cachée là où elle se trouve.

❷ SI CETTE CARTE VOUS INTÉRESSE, PRENEZ-LA, mais elle doit respecter la RÈGLE DE PLACEMENT :

Votre rempart doit toujours être classé en ordre croissant. Vous ne pouvez jamais déplacer une carte posée précédemment.

Une nouvelle carte récupérée doit toujours être posée à droite de la dernière carte de votre rempart et porter un numéro supérieur à la carte la plus à droite de votre rempart.



OUI !

27 est plus grand que 17.



NON !

Cette carte ne peut pas être prise, car 13 est inférieur à 17.

Puis, c'est au joueur à votre gauche de jouer son tour.

Note 1 : Chaque joueur construit son propre rempart.

Vous ne pouvez pas poser des cartes sur les remparts des autres joueurs. Note 2 : En cours de partie, il est interdit de réorganiser votre rempart. Toutes les cartes posées le sont donc définitivement (exception – règle avancée, le Magicien).

FIN DE PARTIE :

La partie prend fin immédiatement dès qu'un joueur réussit à faire un rempart de 10 cartes (incluant sa carte de départ portant le numéro 1). **Ce joueur remporte la partie.**

Cas particulier : La partie prend fin également si plus aucun joueur ne peut prendre de carte, car toutes les cartes Rempart restantes ont un nombre plus petit que la carte la plus élevée du rempart de chaque joueur.

Dans ce cas, le joueur dont le rempart est composé du plus grand nombre de cartes gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant la carte Rempart dont le nombre est le plus élevé gagne. Un joueur passe son tour s'il ne peut plus piocher de carte. S'il ne reste plus qu'un seul joueur à pouvoir piocher, il peut jouer en laissant les cartes face visible.

RÈGLE DU JEU : VERSION AVANCÉE

Le but du jeu est maintenant de gagner le plus de points. Certaines cartes ont un pouvoir ou rapportent des points bonus. Comme dans la version de base, la partie prend fin immédiatement dès qu'un joueur réussit à faire un rempart de 10 cartes. Le gagnant n'est pas nécessairement celui qui a terminé le premier. **Le gagnant est le joueur 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).

Les points : chaque carte vaut 1 point de base + les points bonus éventuels.

LES CARTES SPÉCIALES :

Cartes apportant des points bonus (en plus de leur point de base) :

Reine (N°21) : 3 points bonus en fin de la partie.

Roi (N°41) : 3 points bonus en fin de la partie.



Princes (N° 17, 27, 37) et Princesses (N° 13, 23, 33) :

Chaque Prince ou Princesse vaut 1 point bonus en fin de partie.

De plus, **chaque paire**

Prince + Princesse rapporte

1 point de plus. Les paires n'ont pas besoin d'être adjacentes.

Ainsi, un joueur ayant 2 Princes et 2 Princesses aura 6 points bonus.



Corbeaux (N° 3, 9, 19, 39, 43) :

Chaque Corbeau rapporte 1 point bonus par Corbeau affiché.

(les cartes avec deux Corbeaux rapportent donc 2 points bonus).



Cartes apportant des pouvoirs (mais valent juste 1 point de base) :



Canons (N° 7, 16, 36) : Après avoir placé la carte Canon dans votre rempart, vous devez activer immédiatement son effet.

Détruisez une carte du rempart d'un de vos adversaires (défausser la carte). Vous ne pouvez pas détruire une carte Tour ni une carte placée entre deux Tours. L'action est perdue si vous ne pouvez pas la réaliser immédiatement.



Tours (N° 11, 26, 35, 46) : Elles protègent les remparts. Les tours ainsi que les cartes se trouvant entre elles ne peuvent être détruites par les canons ennemis.



Magicien (N° 31) :

Il permet au joueur qui le possède d'insérer une et une seule carte dans son rempart lors d'un tour ultérieur (une seule fois dans la partie), tout en respectant l'ordre croissant.

Exemple :



Règle du jeu

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.



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

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.



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).

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.



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).

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).

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.



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.



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).



Lors d'un tour ultérieur :

