



P.2



P.7



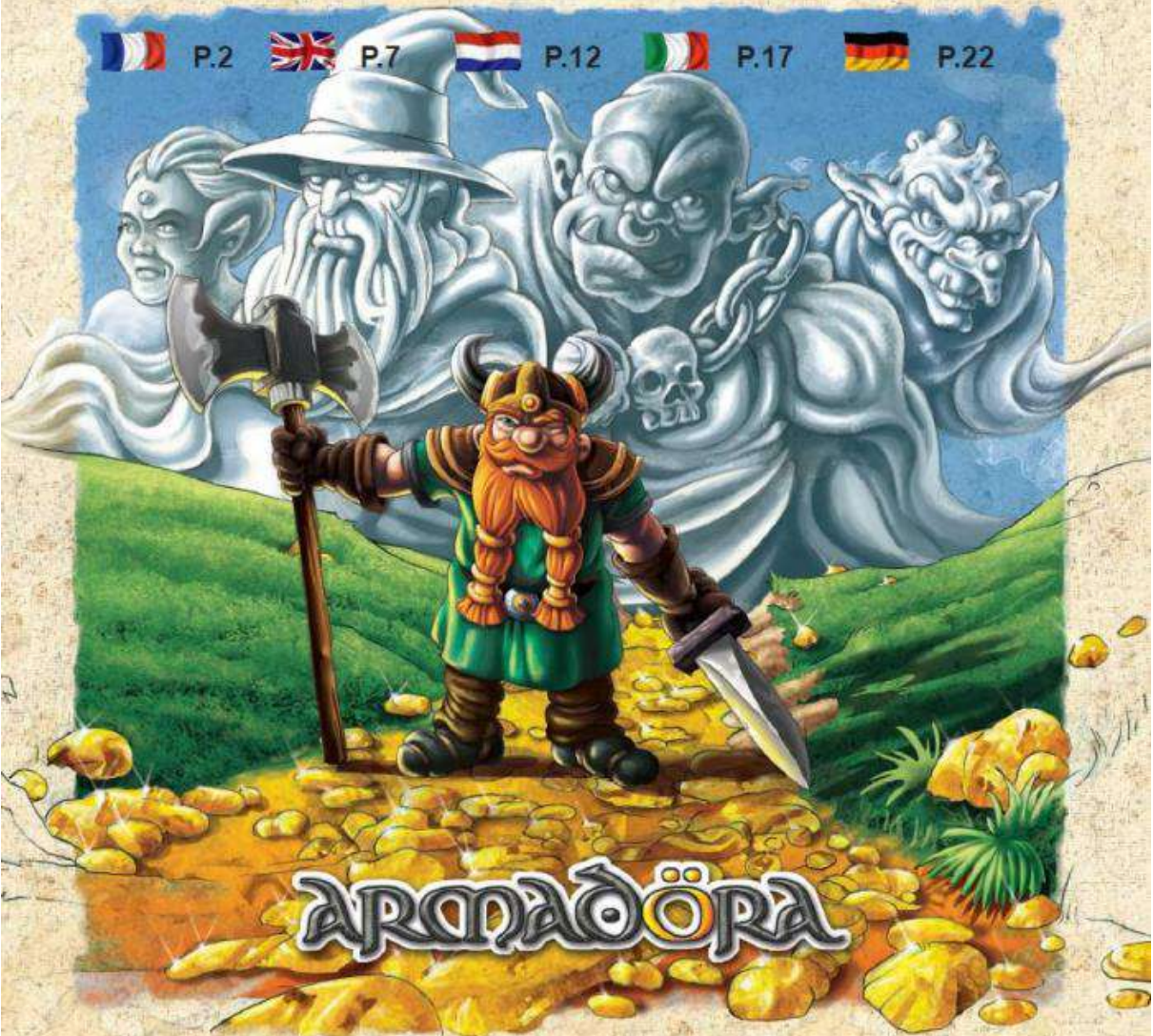
P.12



P.17



P.22



ARCADÖRA



8+



2 à 4



30'

ARMADORA

Créateur : Christwart Conrad
 Illustrateur : Tony Rochon



L'or amassé par les Nains sur les terres d'Armadora excite les convoitises. Elfes, Orcs, Gobelins et Mages rassemblent leurs forces respectives. Le siège d'Armadora va débiter ! Afin de gagner l'or, délimitez des territoires en posant des palissades et placez vos guerriers pour y devenir majoritaire. A chaque tour de jeu la question est simple : placer un guerrier ou poser deux palissades ? Mais la réponse est terriblement complexe car elle aura des incidences fortes sur la suite de parties toujours différentes. Anticipez, mesurez les conséquences et les risques, évaluez la démarche de l'adversaire, bluffez... et alors peut-être pourrez-vous l'emporter.

CONTENU DE LA BOITE

- 64 « Guerrier » (tuiles) - 4 « Renfort » + 6 « Pouvoir » (jetons) - 40 « or » (cubes jaunes)
 - 35 palissades (bûchettes) - 4 paravents - 1 plateau de jeu - 1 règle de jeu - 5 sacs zip.

PREPARATION DU JEU

1. Placer le plateau au milieu de la table.
2. Chaque joueur choisit un personnage (Orc – Gobelin – Elfe – Mage).
3. Chaque joueur prend son paravent et ses Guerriers en fonction du tableau ci-dessous.

Nombre de joueurs	Nombre de Guerriers par joueur	Valeur des Guerriers				
		1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts
2	16	11	2	1	1	1
3	11	7	2	1	1	-
4	8	5	1	1	1	-

4. Chaque joueur cache ses Guerriers derrière son paravent.
5. Répartir les 40 « or » en 8 tas :
 1 tas de 3, 2 de 4, 2 de 5, 2 de 6 et 1 de 7.
 Puis placer ces huit tas de façon aléatoire sur les huit emplacements « mine d'or des nains ».
6. Poser les 35 palissades à proximité du plateau de jeu.
 Le joueur le plus jeune commence la 1^{ère} partie.



DEROULEMENT DE LA PARTIE

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, chaque joueur choisit une des deux actions suivantes :

1. poser un de ses Guerriers
2. poser deux palissades



Poser un de ses Guerriers

Le joueur peut poser un de ses Guerriers, face cachée, sur une case libre (case sans Guerrier ni « or »).

**Au début de la partie, on décidera si on a le droit ou pas de revoir ses Guerriers déjà placés. Le cas échéant, il faudra s'en souvenir.*

Poser deux palissades

Le joueur peut poser chaque palissade sur n'importe quelle ligne libre entre deux cases. Les deux palissades posées dans un tour n'ont pas besoin d'être adjacentes. On ne pose aucune palissade sur le pourtour du plateau.

Restriction : il est interdit de poser une palissade si cela crée un territoire de moins de 4 cases.

- Remarques : - S'il le souhaite, un joueur peut ne poser qu'une palissade au lieu de deux.
- Un territoire peut contenir plusieurs mines d'or, comme il peut n'en contenir aucune.

EXEMPLE DE PARTIE EN COURS

The diagram shows a 5x5 grid representing a game board. Territories are defined by palisades and are labeled with their size and characteristics:

- Territoire de 4 cases**: A 2x2 square in the top-left.
- Territoire de 8 cases encore divisible**: A 2x4 rectangle in the top-right.
- Interdit de poser des palissades sur le pourtour**: Indicated by red 'X' marks on the top and right edges of the board.
- Territoire de 7 cases non divisible et avec 2 mines**: A 3x3 square in the middle-left.
- Territoire de 6 cases sans mine**: A 3x2 rectangle in the middle-right.
- Territoire de 4 cases «complet»**: A 2x2 square in the bottom-left.
- Territoire de 6 cases**: A 3x2 rectangle in the bottom-middle.
- Territoire de 5 cases «complet»**: A 2x3 rectangle in the bottom-right.

Warrior figures are placed on various cases, and yellow cubes representing gold are scattered throughout the board.

FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur n'a plus de Guerrier, il peut continuer à placer des palissades. De même, s'il n'y a plus de palissades, il peut jouer des Guerriers. Quand il ne peut plus ou ne veut plus jouer, il peut passer, mais ne pourra plus jouer jusqu'à la fin de la partie. Une fois que tous les joueurs ont passé leur tour, la partie est terminée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Tous les Guerriers sont retournés. Dans tous les territoires, chaque joueur additionne les points de ses Guerriers. Le joueur qui possède le plus de points dans un territoire reçoit tout l'or de celui-ci. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent les gains. Si la quantité d'or n'est pas divisible par le nombre de joueurs à égalité, alors un ou deux « or » pourront ne pas être attribués. Les cubes gagnés par un joueur dans chaque territoire sont placés devant lui en tas séparés. Le joueur ayant le plus d'or gagne la partie.

En cas d'égalité :

Les joueurs concernés vont comparer leurs tas d'or du plus élevé au plus faible.

A la fin d'une partie à 2 joueurs A et B, sont à égalité.

Si la valeur la plus élevée gagnée par A dans un territoire est supérieure à la valeur la plus élevée gagnée par B dans un territoire alors le joueur A gagne la partie.

Si la valeur la plus élevée gagnée par A et B dans un territoire est identique. Les 2 joueurs devront comparer leur 2^{ème} valeur la plus élevée, puis la 3^{ème} valeur si nécessaire et ainsi de suite jusqu'à se départager.

A la fin d'une partie à 3 joueurs A, B et C, sont à égalité.

Si la valeur la plus élevée gagnée par A et B dans un territoire est identique et supérieure à la valeur la plus élevée gagnée par C dans un territoire alors le joueur C ne pourra plus gagner la partie. Et donc, A et B devront comparer leur 2^{ème} valeur la plus élevée, puis la 3^{ème} valeur si nécessaire et ainsi de suite jusqu'à se départager.

PARTIE A 4 JOUEURS

- Les joueurs opposés sont partenaires, ils peuvent parler mais ne peuvent pas montrer leurs pions à leurs partenaires ni leur indiquer une stratégie à suivre.
- Les points des Guerriers partenaires sont additionnés dans chaque territoire.
- L'or gagné est regroupé par équipe.

REGLES AVANCEES

PREPARATION DU JEU

On reprend la même préparation que pour le jeu de base en ajoutant les points suivants :

1. Attribuer au hasard un personnage (Orc – Gobelin – Elfe – Mage) à chaque joueur.
2. Chaque joueur prend son ou ses pouvoirs : 2 pour l'Elfe et le mage, 1 pour l'Orc et le Gobelin. Chaque joueur laisse visible son ou ses pouvoirs devant son paravent.
3. Chaque joueur prend son renfort et le place avec ses Guerriers derrière son paravent (Voir dessin page 5).

DEROULEMENT DE LA PARTIE

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, chaque joueur choisit une des 4 possibilités suivantes :

1. Poser un de ses Guerriers.
2. Poser deux palissades.
3. Placer son renfort sur un de ses Guerriers déjà sur le plateau.
4. Jouer un de ses pouvoirs* puis réaliser une des 3 actions ci-dessus.

* Le pouvoir est toujours joué en premier (Avant la pose de palissades, d'un Guerrier ou d'un renfort).

*Un joueur ne peut utiliser qu'un pouvoir durant son tour de jeu.



LES POUVOIRS



MAGE : Regarder la valeur d'un Guerrier : Le joueur utilise un de ses pouvoirs pour regarder secrètement la valeur d'un Guerrier adverse déjà posé. Le pouvoir utilisé est retiré du jeu.

Dans une partie à 4 joueurs, il n'est pas possible d'utiliser le pouvoir du Mage pour regarder un Guerrier de son partenaire.



GOBELIN : Jouer un Guerrier supplémentaire : En utilisant son pouvoir, le joueur place un de ses Guerriers face visible sur une case libre du plateau. Le pouvoir utilisé est retiré du jeu.



ORC : Jouer une palissade supplémentaire : En utilisant son pouvoir, le joueur place une palissade. Le pouvoir utilisé est retiré du jeu.



ELFE : Décocher une flèche : si un Elfe est présent dans un territoire il peut en utilisant un de ses 2 pouvoirs atteindre d'une flèche un Guerrier adverse situé dans le même territoire que lui. Dans ce cas, il place un de ses pouvoirs sur ce Guerrier adverse, ce qui diminuera d'1 point la valeur de ce Guerrier lors du décompte final.

La flèche ne pourra pas être décochée si le territoire dans lequel se trouve l'Elfe est complet (toutes les cases sont remplies, soit par des Guerriers soit par de l'or).

Le même Elfe peut tirer 2 flèches sur un même Guerrier ou sur deux Guerriers différents mais pas dans le même tour de jeu.

En début de partie, si aucun territoire n'a été créé, un Elfe peut atteindre n'importe quel Guerrier sur le plateau. (Voir dessin page 6)

Territoire non complet.
L'Elfe peut utiliser
son pouvoir contre
le Mage ou l'Orc
présents dans le
même territoire



Territoire non complet.
L'Elfe peut utiliser son
pouvoir contre
le Mage présent dans
le même territoire

Territoire complet. L'Elfe ne
peut pas utiliser son pouvoir.

Rappel : Le pouvoir s'ajoute à un tour de jeu normal et doit être joué en premier par le joueur : j'utilise mon pouvoir puis je joue un tour normal (pose de palissades ou pose d'un Guerrier ou pose d'un renfort).

LES RENFORTS



- Le renfort de chaque joueur se pose sur un de ses Guerriers déjà placé sur le plateau et majore celui-ci d'une valeur de 1 lors du décompte final.
- Le renfort ne peut être posé que dans un territoire complet (toutes les cases sont remplies, soit par des Guerriers soit par de l'or).
- Il ne peut y avoir qu'un renfort par territoire.
- Un renfort peut être placé par dessus le pouvoir de l'Elfe.
- Dans une partie à 4 joueurs, le renfort ne peut pas être placé sur un Guerrier de son partenaire.
- En cas d'égalité dans un territoire, le joueur ayant mis son renfort remporte l'intégralité de l'or de ce territoire.

La fin de partie et les conditions de victoire sont identiques à la règle de base.

*Attention à bien majorer ou minorer la valeur des Guerriers en fonction des renforts ou des flèches de l'Elfe.



