

KRAVORA

LIVRE DE
REGLES

 12+
 90'
 2-4



INTRODUCTION

La colère bout dans le volcan de Kravora. Les différents clans de Cramils se battent pour en prendre le contrôle et ainsi pouvoir avoir la main sur la production de borgs sanguinolants pour le compte de Warren. Mais pour cela, il va d'abord falloir mettre à genoux les autres tribus et comme vous, elles souhaitent la victoire.

Fabriquez un maximum de borgs, recyclez les quand ils seront morts, recyclez même ceux de vos adversaires et faites tomber leurs murs avant que le volcan ne s'écroule sur vous.

OBJECTIFS

Le dernier joueur à avoir sa forteresse debout gagne la partie. Celle-ci prend fin dès que l'avant dernier joueur encore en jeu a perdu son dernier point de vie sur son mur.

CARACTÉRISTIQUES :

Nombre de joueur : 2 à 4

Durée : 1h/joueur.

TABLE DES MATIÈRES

Matériel

Description du plateau

Déroulement de la partie

Tour 0 :

Tours 1 à 10 :

0. Changement de premier joueur

1. 1 : Fantoche Lancé de dé

2. Calamité ou récompense

3. Tour des joueurs

4. Salaires

5. Achat d'unités/bâtiments/ruses.

6. Ajout des unités blanches/ Application du bonus atelier.

Fin de partie :

Mémoire technique

UNITES

BATIMENTS

RUSES

Points de règles

Glossaire

MATERIEL

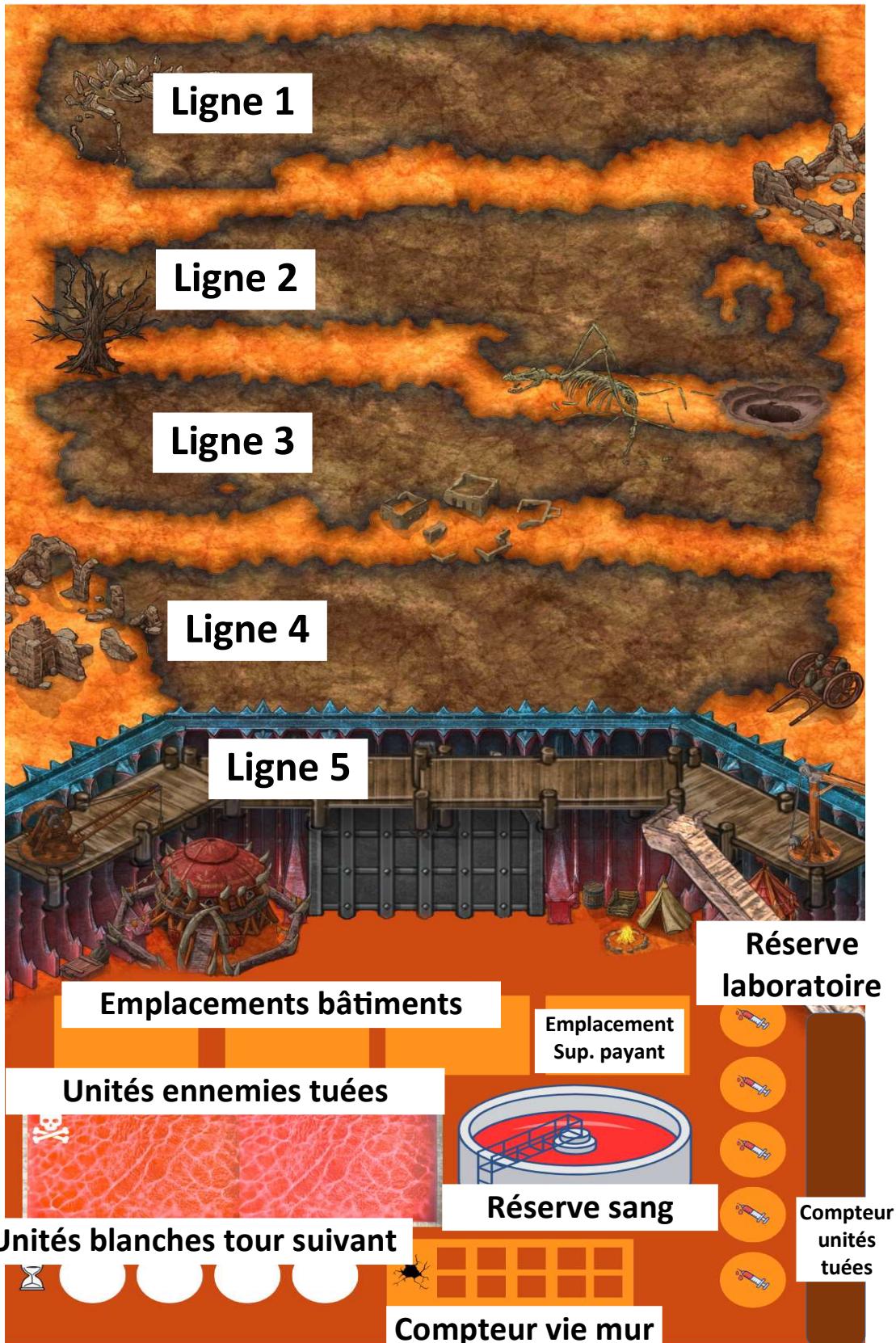
Par joueur :

- Un plateau forteresse avant
- Un plateau forteresse arrière
- Un plateau forteresse latéral,
- Un support pour unités à venir,
- 10 figurines fantoche,
- 10 figurines sprinteur,
- 10 figurines caillasseur,
- 8 figurines long bras,
- 8 figurines costaud,
- 8 figurines rocailleur,
- Un cube de compte des points de vie,
- Un pion de compte des unités tuées,
- Une table des unités tuées.
- Une figurine emplacement sup,
- Une figurine atelier,
- Une figurine centre de tri,
- Une figurine caserne,
- Une figurine université,
- Une figurine hutte du chercheur fou,
- Une figurine canon à fantoche,
- Une figurine protection ruse.

Pour l'ensemble des joueurs :

- 20 figurines fantoches blanches,
- 20 figurines sprinteur blanches,
- 20 figurines caillasseur blanches,
- 16 figurines long bras blanches,
- 16 figurines costaud blanches,
- 16 figurines rocailleur blanches,
- Un compteur de tour + cube compte tour,
- 2 figurines gel,
- Un dé calamités,
- 20 marqueurs points de vie
- 20 jetons 1L de sang
- 10 jetons 5L de sang
- 10 jetons 10L de sang

DESCRIPTION DU PLATEAU



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

TOUR 0 :

On lance un dé quatre fois. Ce seront les monstres présents sur les plateaux joueurs au début du jeu. Les lancers représentent les unités suivantes :

- 1, 4 : Fantuche,
- 2, 5 : Sprinteur,
- 3, 6 : Caillasseur.

Ces unités sont placées sur les lignes 1 des plateaux de chaque joueur.

On définit ensuite le premier joueur, c'est le dernier à avoir fait une prise de sang et on distribue à chaque joueur son sang de départ :

- 1^{er} joueur : 5L,
- 2^e joueur : 6L,
- 3^e joueur : 7L.

Ils peuvent les dépenser dans l'ordre du tour avant le lancement du 1^{er} tour. Les caractéristiques des unités sont rappelées dans le mémo du jeu ou bien en page 10.

TOURS 1 À 10 :

~~0. Changer de premier joueur~~

On avance le marqueur du premier joueur dans le sens horaire. (Nota 31/01/26 : **Le premier joueur le reste pour toute la partie**)

1. 1 : Fantoche Lancé de dé

On avance le marqueur de tour sur le tour suivant puis on lance le nombre de dés correspondants. On ajoutera ensuite au plateaux unités à venir des joueurs les unités suivantes :

1 : Fantoche / 2 : Sprinteur / 3 : Caillasseur / 4 : Long bras / 5 :Costaud/ 6 :Rocailleur

Tour 0 : 4 dés / T1, 2 : 1 Dé / T 3, 4 : 2 Dés / T5,6 : 3 Dés / T7,8 : 4 Dés / T9 : 4 Dés Score +1 / T10 4 Dés score +2

2. Calamité ou récompense

Tours impairs :

On lance le dé calamité et on résout la face correspondantes :

+5L : Tous les joueurs gagnent 5L dépensables immédiatement,

+10L : Tous les joueurs gagnent 10L dépensables immédiatement,

Comète : On lance un dé normal et on applique 4x1 dégats :

1 : Ligne la plus éloignée de la forteresse

2 : Seconde ligne

3 : Troisième ligne

4 : Quatrième ligne

5 : Étage de la forteresse ou mur en l'absence d'unités, l'excédent de dégâts est également répercuté sur le mur.

6 : La comète attaque directement le mur.

Double comète : On applique deux fois l'effet comète

Flèche : Toutes les unités attaquantes avancent, les règles de débordement s'appliquent.

Face vide : Aucun effet

Tours pairs :

Le joueur qui a son marqueur d'unités tuées le plus élevé gagne 5L. Les compteurs d'unités envoyées sont remis à 0. Les fantoches du canon à Fantuche comptent dans ce décompte.

3. Tour des joueurs

Les joueurs jouent ensuite chacun leurs tours dans le sens horaire en partant du premier joueur défini au tour 0.

3.1 Tour du joueur - attaque

Le joueur peut faire attaquer ses unités dans l'ordre qu'il souhaite. Les caractéristiques des unités sont rappelées dans le mémo du jeu ou bien en page 10.

Le joueur place éventuellement les marqueurs point de vie correspondants sous les unités et peut coucher ses unités ou bien les passer d'un côté à l'autre du terrain pour se rappeler qu'il les a joué.

Les unités tuées sont placées dans la réserve d'unités tuées du joueur ou bien dans les emplacements du **laboratoire** si le joueur l'a déjà construit.

Le joueur peut également jouer des ruses s'il le souhaite et possède une **hutte du chercheur fou** ou bien utiliser le **canon à fantoche**. Les règles des ruses et du canon à fantoche sont rappelées en page 10.

Une unité tuée à l'aide d'un ruse n'est pas placée dans la réserve et ne rapportera pas de L de sang.

3.2 Tour ennemi - Attaque

Les unités ennemis attaquent de la plus forte à la moins forte et de la plus éloignée à la moins éloignée de la forteresse.

Les dégâts excédentaires de long bras ou de rocallier sur la dernière ligne avant la forteresse ou sur celle-ci enlèvent des points de vie au mur du joueur.

Les unités du joueur tuées sont replacées dans le stock d'unités du joueur à moins que celui-ci ne possède le **centre de tri** auquel cas il les place dans la réserve avec les unités ennemis.

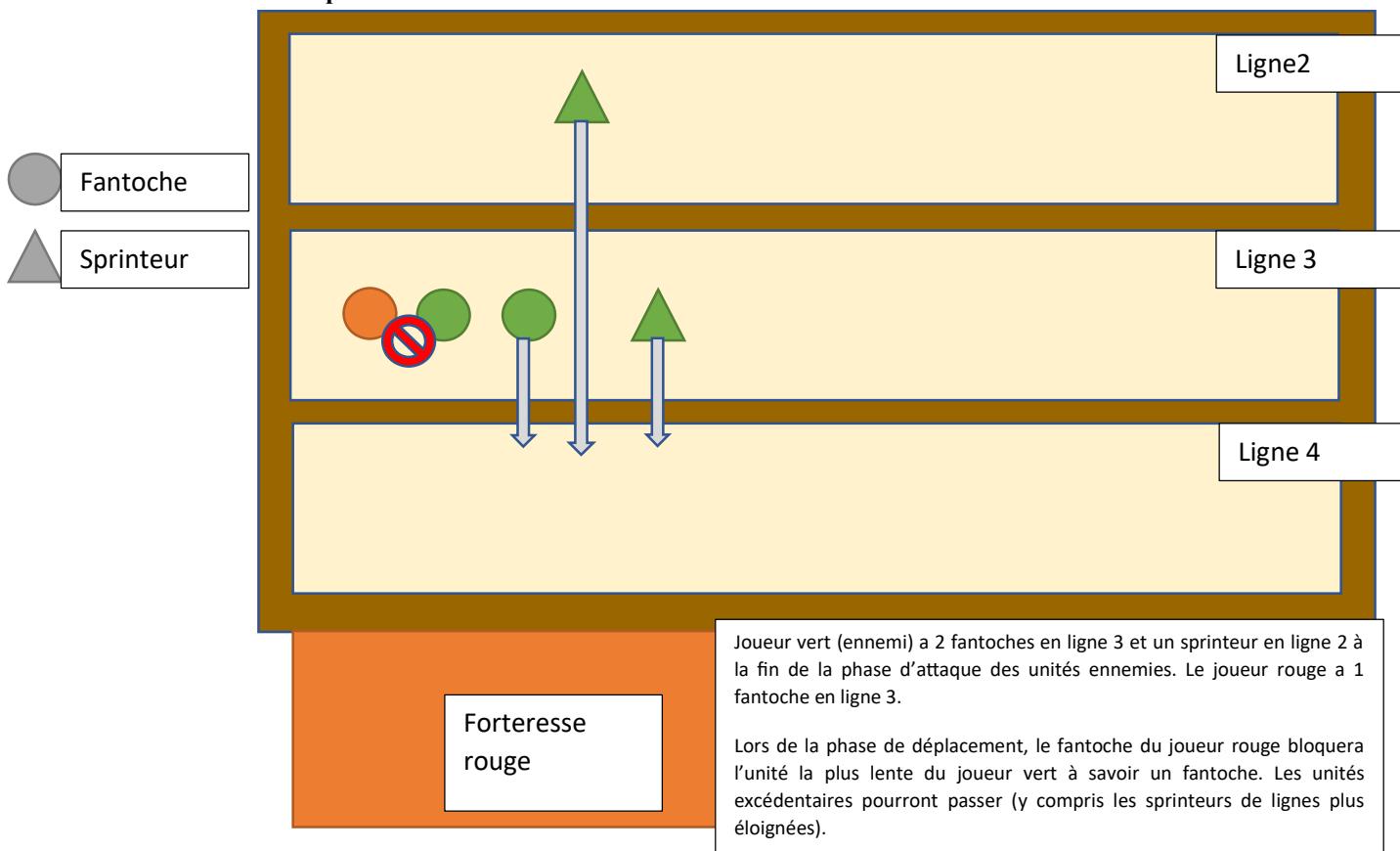
Si des unités ennemis n'ont pas d'unité à attaquer en ligne 4 ou 5, ils infligent des dégâts au mur du joueur. De même, si leur attaque excède le nombre d'unités présentes, l'excédent de dégâts est infligé au mur.

3.3 Tour ennemi – Mouvement

Les unités ennemis avancent des plus proches de la forteresses aux plus éloignés et des moins rapides aux plus rapides (long bras puis sprinteur en dernier).

Si des unités du joueur se trouvent sur la même case qu'une unité ennemie. Une unité du joueur empêche une unité ennemie d'avancer. Si le nombre d'unités ennemis excède le nombre d'unités du joueur, les unités excédentaires peuvent avancer.

Exemple :



4. Salaires

Le joueur gagne :

- 1L(Petite unité) ou 2L (Grosse unité) de sang par unité défensive encore vivante. Limité à 15L.
- 1L par unité ennemie tuée et placées dans la réserve du joueur durant la phase défense du joueur (les unités tuées par des ruses ne sont pas placées dans cette réserve) ou bien dans la réserve du **laboratoire**. Les unités placées dans la réserve du **laboratoire** rapportent 1L supplémentaire (limité à 5 places).

5. Achat d'unités/bâtiments/ruses.

Le joueur peut acheter des unités ou des bâtiments ainsi qu'envoyer des fantoches chez l'adversaire au **canon à fantoche** s'il l'a déjà construit. Il peut également acheter des ruses s'il possède la **hutte du chercheur fou**.

Les caractéristiques des bâtiments, unités et ruses sont rappelés en page 10.

6. Ajout des unités blanches/ Application du bonus atelier.

Les unités de la réserve et du **laboratoire** sont replacées dans les stocks respectifs des blancs ou des joueurs et les unités dans la réserve d'unités à venir sont placées en ligne 1 du plateau du joueur.

Le premier joueur le reste pour toute la partie. Tous les joueurs jouent puis on commence un nouveau tour.

FIN DE PARTIE :

La partie se termine lorsque tous les joueurs sauf un ont perdu l'ensemble des points de vie de leurs murs respectifs.

MEMOIRE TECHNIQUE

UNITES

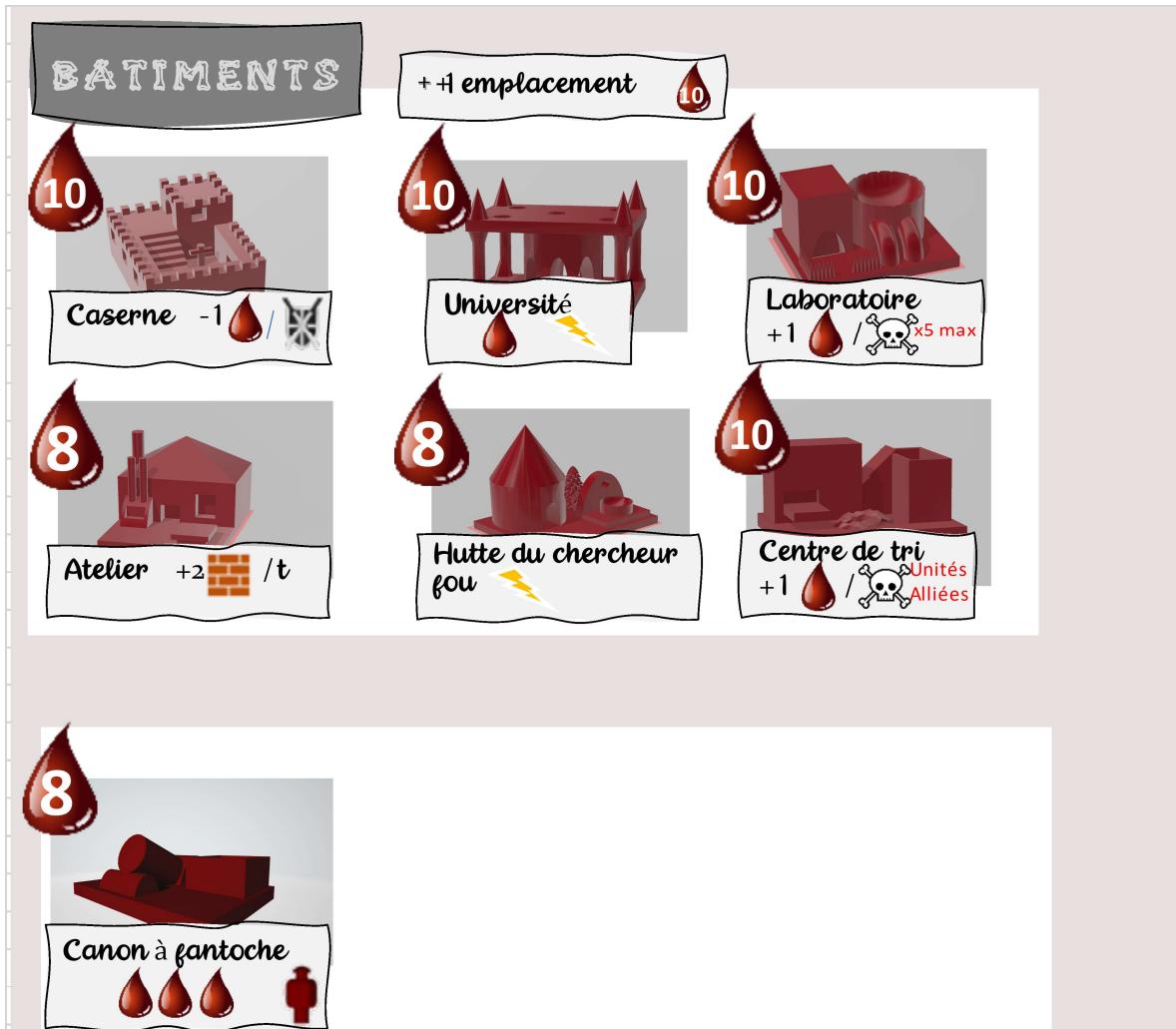
MEMO							
UNITES	Coeur	Épée	Boots	Salve	+	Dés	
Fantache	1	1	0	1	1	1	
Sprinteur	1	1	0	3	2	1	
Caillasseur	1	1	1-2	1	2	1	
Long-bras	2	3x1	0	2	4	2	
Costaud	5	1	0	1	4	2	
Rocailleux	3	4x1	1-3	1	8	2	

Rocailleur : Inflige 1 dégât maximum par unité à 4 unités. Cependant si la rocallie touche 2 unités en ligne 4 ou 5, l'intégralité de l'excédent de dégâts est infligée au mur.

Excédents de dégâts : Si des dégâts d'un long bras n'ont pas été distribués en ligne 4 ou 5, ou ceux d'un rocailleur en ligne 5, les dégâts excédentaires sont infligés au mur du joueur défenseur. S'il reste des points de vie à une unité qui a déjà été touchée en ligne 4 ou 5, elle prend les dégâts à la place du mur.

Débordement : Un long bras ou un sprinteur peuvent dépasser des unités ennemis pendant leur mouvement s'ils sont déjà accaparés par une unité ennemie (cf 3.3 Tour ennemi – Mouvement)

BATIMENTS



Caserne : Fabriquer une unité coûte -1L de sang. Ne fonctionne pas sur les fantoches.

Université : Réduit le coût des ruses de 1L de sang.

Laboratoire : Permet de gagner 1L de sang supplémentaire sur 5 unités ennemis tuées (ou alliées si vous possédez le **centre de tri**).

Atelier : Répare 2 points de vie du mur/tour à la phase 6.

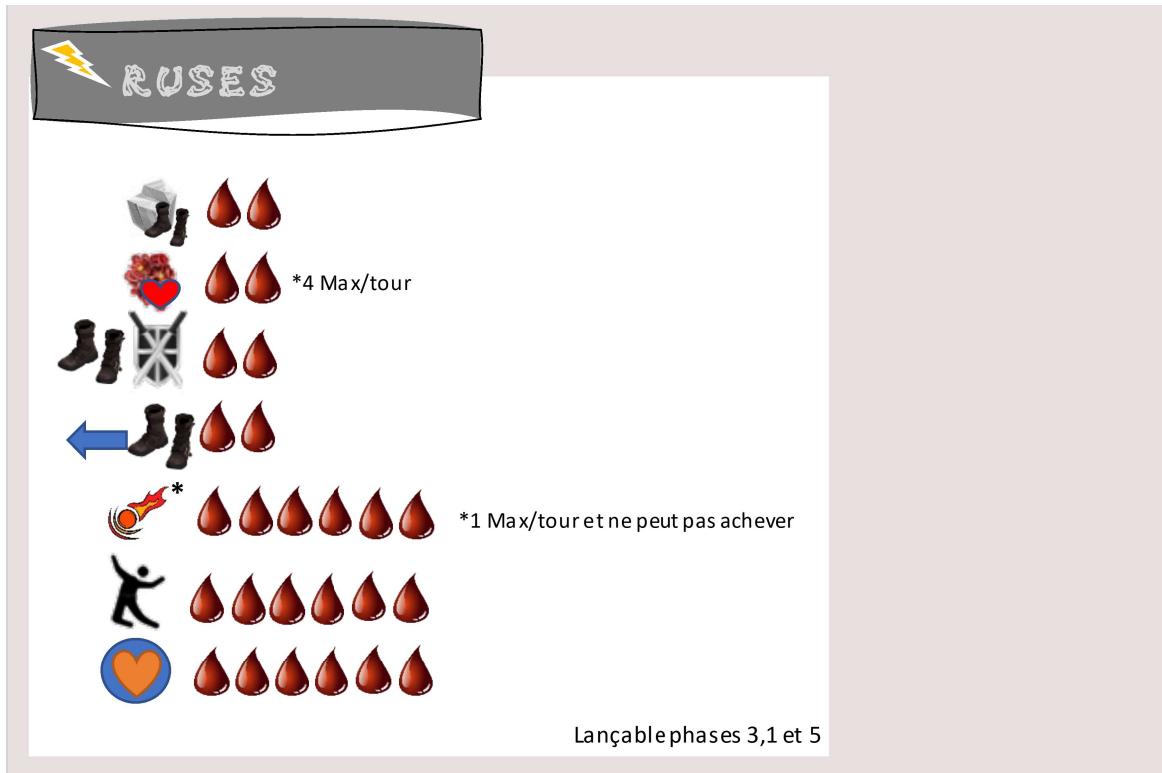
Hutte du chercheur fou : Permet de lancer des ruses.

Centre de tri : Permet de placer ses propres unités dans la réserve ou le **laboratoire**.

Canon à fantoche : Permet lors de la phase 5 du tour de placer des fantoches sur la ligne désirée (même la ligne 5) d'un autre joueur. Cet achat peut être réalisé le même tour que celui où il a été construit.

RUSES

Les ruses peuvent être lancés en phase 3.1 et 5 du tour du joueur à condition qu'il possède une **hutte du chercheur fou**.



Rochers: Vous faites dévier un torrent de lave qui enlise les unités ennemis. Permet d'immobiliser pour un tour une ligne. Les unités ne pourront pas se déplacer à leur phase de mouvement. Disparaît à la fin de la phase de mouvement des unités ennemis du joueur correspondant.

Caillot de sang : Vous faites tirer un gros caillot de sang par un caillasseur. Retire une point de vie à une unité. Cette unité ne rapporte pas de L de sang.

Faire avancer/attaquer : Tire un appat sur une ligne devant une unité. Avance une unité d'une ligne ou bien la fait attaquer.

Faire reculer : Tire un appat une ligne derrière une unité. Cette unité recule d'une ligne.

Rocaille: Vous faites tirer un gros amas de caillot de sang. Équivalent à une rocallie sur la ligne voulue (même la 5) de son plateau ou d'un autre plateau. Seule une comète peut toucher un mur adverse par tour de l'ensemble des joueurs. (Dégâts excédentaires ou directs). (Exemple : Si joueur rouge a envoyé une comète qui a tué 2 unités et infligé 2PV à mur bleu, joueur vert ne pourra pas lui envoyer avant un nouveau tour de jeu). Une unité tuée avec ce ruse ne rapporte pas de L de sang. Une rocallie qui pourrait achever un joueur ne peut pas être lancée

Propulsion : Vous demandez à un rocailleur de propulser l'unité que vous voulez où vous le souhaitez.

Bouclier : Permet d'obtenir un jeton dépensable pour saboter n'importe quelle ruse.

POINTS DE RÈGLES

Recyclage :

Un joueur peut, s'il le désire, en phase 4 de son tour, recycler une de ses unités défensives contre 1L de sang (petites unités) ou 2L de sang (grosses unités).

Tir en arrière :

Un joueur peut, s'il le désire, en phase 4 de son tour, recycler une de ses unités défensives contre 1L de sang (petites unités) ou 2L de sang (grosses unités).

Rocaille :

Un joueur ne peut pas être terminé avec une rocaille magique.

Actions de bâtiment:

Les actions des bâtiments **canon à fantoche** et **hutte du chercheur fou** sont utilisables dès le tour de l'achat du bâtiment et les réductions associées aux bâtiments **caserne**, **université** s'appliquent également immédiatement.

Démontage du mur :

Un joueur peut, s'il le désire, lorsqu'il ne possède plus d'unités défensives, à la phase de salaire, troquer un point de son mur contre 1L de sang pour les cinq premiers et 3L de sang pour les cinq derniers. Il ne peut troquer que 2 points de vie en une fois.

GLOSSAIRE

Joueur : Le joueur dont c'est le tour.

Unité ennemie : Toute unité qui n'appartient pas à la forteresse du joueur désigné.

Débordement : Unités excédentaires pouvant dépasser des unités défensives car en surnombre.

L de sang : Monnaie du jeu.