



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 débuter ! 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 « miné 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.



2

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



3

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.

À 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.

À 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).

4

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)

5

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.



8+
2 / 4
30'

ARMADORA

Bedenker : Christwart Conrad
Illustrator : Tony Rochon



Het door de dwergen bijeengeraapte goud op Armadora veroorzaakt veel begeertes. Elfen, Orcs, Gobelins en Tovenaars bundelen al hun krachten samen. De strijd voor Armadora mag beginnen! Plaats je krijgers, versterk je posities, maar vergis je niet, een enkel foutje en je hele strategie kan slecht uitkomen!

INHOUD
64 "Krijgers" (tegels) - 4 "Versterkingen" + 6 "krachten" (penningen) - 40 "goud" (gele kubussen)
- 35 omheiningen (stikjes) - 4 schermen - 1 speelbord - 1 spelregel - 5 zip zakjes.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

1. Plaats het bord in het centrum van de tafel.
2. Elke speler kiest een karakter (Orc – Gobelin – Elf – Tovenaar).
3. Elke speler neemt zijn scherm en zijn krijgers in functie van onderstaand tabel.

Aantal spelers	Aantal krijgers per spelers	Waarde van de krijgers				
		1	2	3	4	5
2	16	11	2	1	1	1
3	11	7	2	1	1	-
4	8	5	1	1	1	-

4. Elke speler verstopt zijn krijgers achter zijn scherm.
 5. Verdeel de 40 "goud" in 8 stapeltjes : 1 stapel met 3, 2 stapels met 4, 2 stapels met 5, 2 met 6 en 1 met 7.
- Plaats daarna willekeurig de 8 stapeltjes op de 8 "goudmijn van de dwergen" plaatsen.
6. Plaats de 35 omheiningen dicht bij het speelbord. De jongste speler begint het eerste spel.



12

VERLOOP VAN HET SPEL

Er wordt rechtsom gespeeld. Op zijn beurt kiest de speler tussen de twee volgende acties :

1. een krijger plaatsen.
2. 2 omheiningen plaatsen (of slechts één).



Een krijger plaatsen

De speler kiest om één van zijn krijgers te plaatsen. De speler kan één van zijn krijgers plaatsen, omgedraaid, op één van de vrijstaande vakjes (vakjes zonder krijgers noch "goud").
**Er dient voor het spel begint, afgesproken te worden of men de geplaatste krijgers zal kunnen herbekijken of niet. Let op dat de afspraak zal moeten onthouden worden.*

Twee omheiningen plaatsen

De speler kan twee omheiningen plaatsen op eender welk vrijstaande lijn tussen twee vakjes. De twee omheiningen die gedurende een beurt geplaatst worden moet niet verplicht aan elkaar leunen. Er worden geen omheiningen geplaatst op de omtrek van het speelbord.

Beperkingen: Het is verboden om een omheining te plaatsen als het daarmee afgebakend gebied minder dan vier vakjes telt.

Opmerkingen : - Indien gewenst, kan een speler kiezen om slechts 1 omheining in plaats van 2 te plaatsen.- Een gebied mag verschillende goudmijnen inhouden, of geen één.

VOORBEELD IN DE LOOP VAN EEN SPEL



13

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler geen krijgers over heeft, dan mag hij verder omheiningen plaatsen, alsook wanneer er geen omheiningen overblijven hij verder krijgers mag spelen. Wanneer hij niet meer kan of wil spelen, dan mag hij zijn beurt laten, maar hij mag dan niet meer spelen tot het einde van het spel. Het spel is gedaan wanneer alle spelers hun beurt hebben gelaten.

OVERWINNINGSVOORWAARDE

Alle krijgers worden omgedraaid. Elke speler telt de punten van zijn krijgers op in elke gebied. Het speler met het hoogste aantal punten in een gebied ontvangt al het goud van dat gebied. Bij gelijke stand, verdelen de spelers de winsten in twee. Als het aantal goud niet deelbaar is door of drie, dan worden één of twee "goud" niet toegewezen. De door een speler gewonnen kubussen in elk gebied worden in aparte stapeltjes voor zichzelf geplaatst. De speler met het meeste goud wint het spel.

Gelijke stand: De spelers vergelijken hun goudstapels gaande van het grootste naar het kleinste.

Aan het einde van een spel met 2 spelers eindigen speler A en B gelijk.

Indien de hoogste waarde gewonnen door A in een gebied hoger is dan die gewonnen door B in een gebied, dan wint speler A het spel.

Indien de hoogste waarden gewonnen door A en B in een gebied identiek zijn, dan moeten de spelers hun 2de hoogste waarden vergelijken, daarna hun 3de grootste waarden enzovoort tot er overwinnaar uitkomt.

Op het einde van een spel met 3 spelers eindigen A, B en C gelijk.

Indien de hoogste gewonnen waarde door A en B in een gebied identiek is, maar dat die waarde hoger is dan die gewonnen door C in het gebied waar hij het hoogste waarde gewonnen heeft, dan kan C niet meer winnen. Verder zullen A en B hun 2de hoogste waarden vergelijken, daarna de 3de indien nodig, enzovoort tot er een overwinnaar uitkomt.

SPEL MET 4 SPELERS

- De tegenover elkaar staande spelers worden partners, ze mogen spreken maar kunnen hun tegels niet aan hun partner laten zien, en ze mogen geen strategie aangeven.
- De punten van de krijgers van de partners worden samengeteld in elk gebied.
- Het gewonnen goud wordt samengevoegd.

GEVORDERDE REGELS

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Dezelfde voorbereiding als voor een basisspel wordt gehanteerd, maar onderstaande punten worden toegevoegd :

1. Ken willekeurig een karakter (Orc – Gobelin – Elf – Tovenaar) toe aan elke speler.
2. Elke speler neemt zijn kracht(en) : 2 voor de Elf en de tovenaar, 1 voor de Orc en de Gobelin. Elke speler plaatst zijn kracht(en) zichtbaar voor zijn scherm.
3. Elk speler neemt zijn versterking en plaatst die samen met de krijgers achter zijn scherm (zie illustratie hiernaast).

14

VERLOOP VAN HET SPEL

Er wordt rechtsof gespeeld. Op zijn beurt kiest de speler één van de 4 onderstaande mogelijkheden :

1. Twee omheiningen plaatsen (of slechts één).
2. Een krijger omgedraaid op een vrijstaand vakje plaatsen.
3. Zijn versterking op één van zijn reeds geplaatste krijgers plaatsen.
4. Een van zijn krachten uitspelen en vervolgens één van de 3 bovenstaande acties uitvoeren*.

* De kracht moet altijd eerst gespeeld worden (Vooraleer omheiningen, krijger of versterking te plaatsen).

*Er mag maar een kracht per spelbeurt uitgespeeld worden door een speler.



DE KRACHTEN



TOVENAAR = De waarde van een krijger kijken : De speler gebruikt één van zijn krachten om heimelijk de waarde van een krijger van een tegenstander te bekijken. De gebruikte kracht wordt daarna uit het spel gehaald. Tijdens een spel met 4 spelers, kan de kracht van de Tovenaar niet gebruikt worden om de waarde van een krijger van de partner te bekijken.



GOBELIN = Een extra krijger uitspelen : Door die kracht te gebruiken, plaatst de speler één van zijn krijgers, waarde zichtbaar, op een vrijstaand vakje op het bord. De gebruikte kracht wordt uit het spel gehaald.



ORC = Een extra omheining plaatsen : Door zijn kracht te gebruiken, plaatst de speler een omheining. De gebruikte kracht wordt uit het spel gehaald.



ELF = Een pijl schieten : Indien een Elf aanwezig is op een gebied dan mag hij één van zijn twee krachten gebruiken om met een pijl een vijandige krijger uit te schakelen die zich in hetzelfde gebied bevindt. In dat geval plaatst hij één van zijn krachten op die vijandige krijger, dat verminderd met 1 punt de waarde van die krijger tijdens de finale berekeningen. De pijl kan niet geschoten worden als een gebied volzet is (alle vakjes zijn gevuld, of met krijgers of met goud). Eenzelfde Elf kan twee pijlen op eenzelfde krijger schieten of op twee verschillende krijgers maar niet tijdens eenzelfde ronde. Aan het begin van het spel, als er nog geen gebieden afgebakend zijn, mag een Elf om het even welke op het bord aanwezige krijger raken.

15

Gebied niet volzet.
De Elf mag zijn kracht
gebruiken tegen de
Tovenaar die ook dat
gebied aanwezig is.



Gebied niet volzet.
De Elf mag zijn kracht
gebruiken tegen de
Tovenaar of de Orc
die aanwezig zijn in
hetzelfde gebied.

Gebiedvolzet.
De Elf mag zijn kracht niet gebruiken.

Herrinerig : De kracht komt bovenop een normale speelbeurt en moet als eerste uitgespeeld worden door de speler : ik gebruik eerst mijn kracht en speel dan een normale beurt uit (plaatsen van een omheining een krijger of een versterking).

DE VERSTERKINGEN



- Een versterking van een speler wordt bovenop een reeds geplaatste krijger geplaatst en breidt de waarde uit met 1 punt van die krijger bij de finale berekening.
- Een versterking kan niet gebruikt worden in een gebied dat volzet is (alle vakjes zijn gevuld, of door krijgers of door goud).
- Er mag slechts één versterking per gebied geplaatst worden.
- Een versterking mag geplaatst worden bovenop de kracht van een Elf.
- Tijdens een spel met 4 spelers, mag een versterking niet geplaatst worden op een krijger van een partner.
- Als een speler gelijk staat met een andere speler op een gebied waar hij zijn versterking heeft geplaatst, dan wint hij al het goud van dat gebied.

Het einde van het spel en de overwinningsvoorwaarden zijn dezelfde als in de basisregels.

*Let op dat je de waarden van de krijgers verhoogt of vermindert in functie van de versterkingen en de pijlen van de Elf.

