

# Patrakill

by Le Sésame

## Règles test

### Matériel

Un plateau		1 pièce tour (violet)
 1 pièces dragon		1 pièce tour (bleu)
 5 pièces chevaliers (Violet)		1 pièce tour (vert)
 5 pièces chevaliers (bleu)		1 pièce tour (jaune)
 5 pièces chevaliers (vert)		2 pièces tours (neutre)
 5 pièces chevaliers (jaune)		5 pièces tours brisées (neutre)

### Le mécanisme du jeu

Jeu abstrait de stratégie combinatoire asymétrique.

### Le but du jeu

Les chevaliers doivent capturer le dragon.  
Le dragon doit dévorer 5 chevaliers en conserves.

### Nombre de joueurs

Ce jeu se joue en deux versions, une version "duel" et une version de deux à cinq joueurs, à partir de 7-8 ans.

#### En version "duel"

1 joueur pour les chevaliers (13 pièces) contre 1 joueur pour le dragon.

#### En version de deux à cinq joueurs

1 joueur pour le dragon contre un nombre variable de faction de chevalier (1 faction = 5 pièces chevalier + 1 pièces tour)

A deux, le joueur déplaçant les chevaliers prendra 2 factions

De trois à cinq, les joueurs déplaçant les chevaliers prendront 1 faction chacun.

# Vatrankill

DUEL

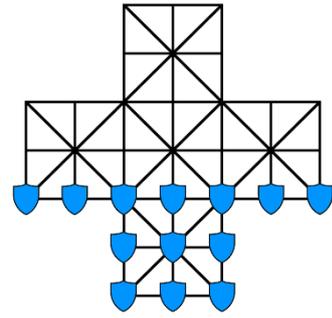
## Mise en place

Poser le plateau.

Prendre 13 pièces chevaliers, 5 pièces tours, 5 pièces tours brisées et le dragon.

Disposer les chevaliers comme sur le schéma.

!! le sens des pièces est important, il détermine les déplacements possibles.



Le dragon démarre de n'importe quelle case libre.

## Déroulement de la partie

Une partie se déroule en 2 manches. Les chevaliers commencent dans chacune d'elle.

### Manche 1

#### Les objectifs

Le but du dragon est de se faire une brochette de 5 chevaliers.

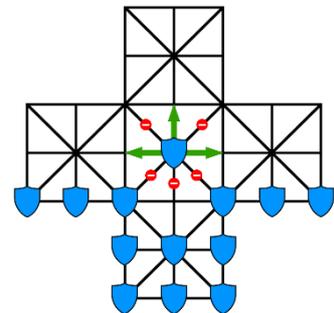
Les chevaliers doivent disposer un maximum de 5 tours sur le plateau.

#### Les déplacements

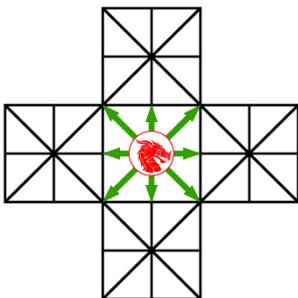
Tous les déplacements se font vers une case libre.

Les chevaliers se déplacent d'une case, en ligne droite, vers l'avant ou sur les côtés.

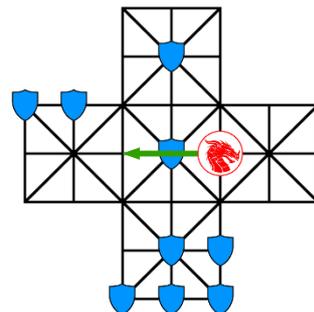
Ils ne peuvent pas reculer.



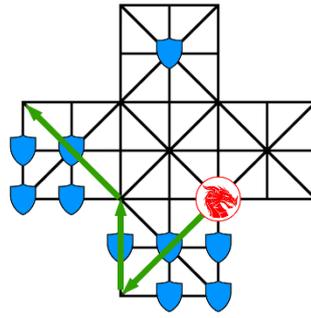
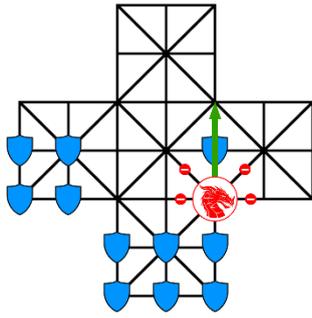
Le dragon peut se déplacer d'une case dans n'importe quelles directions.



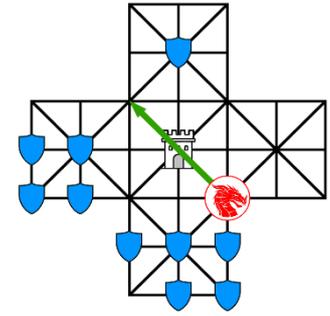
Le dragon dévore les chevaliers en sautant par-dessus.



Si le dragon peut dévorer un ou des chevalier(s), il est obligé d'en manger au moins un, il peut en dévorer plusieurs en un seul mouvement.



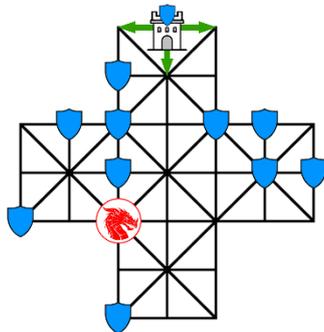
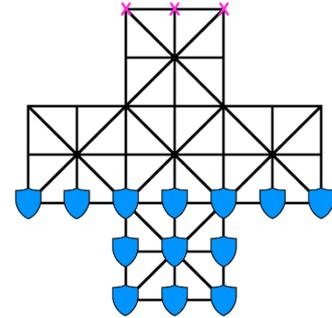
Il ne peut se poser dans une tour, il saute par-dessus.



## Le déroulement

Pour mener à bien leur objectif les chevaliers doivent traverser le plateau, sans se faire dévorer par le dragon.

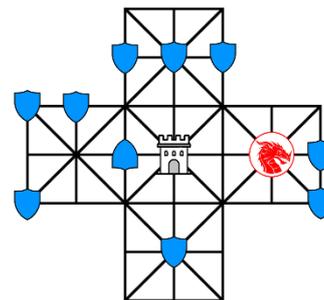
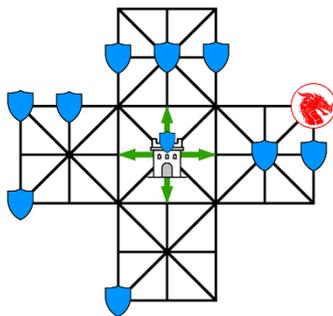
Lorsqu'un chevalier atteint une case X, il obtient une tour, on place alors sa figurine dans une tour.



L'ensemble se déplace en sens inverse en suivant les règles de déplacements des chevaliers jusqu'à l'endroit choisi par le joueur sur le plateau.

Une tour est posée lorsque le chevalier en sort. Elle ne peut alors plus être déplacée et le dragon ne peut plus la détruire.

Le chevalier peut sortir de la tour, en ligne droite, dans n'importe quelle direction, mais il doit retourner dans son camp de départ pour pouvoir changer de sens de déplacement et retourner faire une autre tour.



Il ne peut y avoir qu'une seule tour par case.

Un autre chevalier peut s'arrêter sur une tour posée sans être affecté.

Le dragon saute par-dessus les tours qu'il considère comme des pions.

Si elle est occupée il dévore le chevalier ; si elle est en mouvement elle est détruite.

On la remplace par un pion tour brisée, la case n'est alors plus accessible aux chevaliers.

Le dragon peut toujours sauter par-dessus.

## La fin de la manche 1

La manche 1 se termine lorsque le dragon a dévoré 5 chevaliers ou que les chevaliers ont tenté de poser les 5 tours.

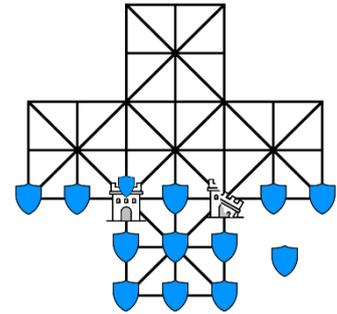
Les tours qui n'ont pas été posées sont retirées du plateau.

## Manche 2

Les chevaliers reprennent leur position de départ, s'il y a une tour le chevalier se place dans la tour.

S'il y a une tour brisée sur l'un des emplacements le joueur perd un chevalier, le dragon doit toujours en dévorer 5.

Le dragon commence sur la case libre de son choix.

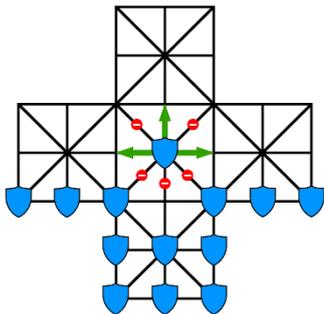


## Les objectifs

Le dragon doit dévorer 5 chevaliers sans se faire piéger.

Le but des chevaliers est de capturer le dragon.

## Les déplacements

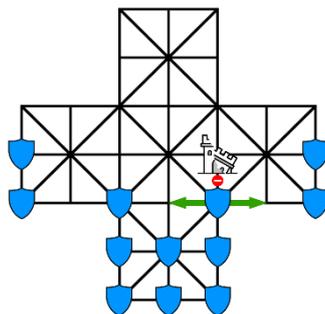
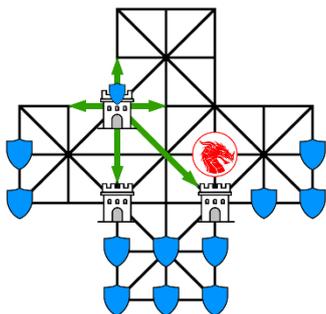


Tous les déplacements se font vers une case libre.

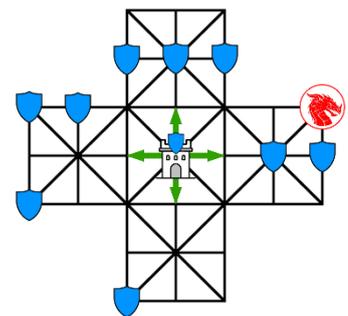
Les chevaliers se déplacent que d'une case, en ligne droite, vers l'avant ou sur les côtés. Ils ne peuvent pas reculer.

Les tours sont reliées entre elles par des passages secrets souterrains, ce qui permet à un chevalier dans une tour de se déplacer dans n'importe quelle autre tour inoccupée.

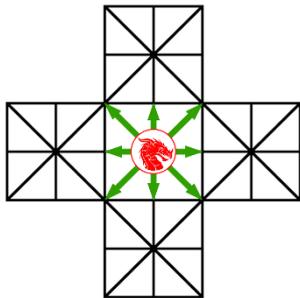
Les tours brisées sont des cases perdues pour les chevaliers qui ne peuvent s'y arrêter.



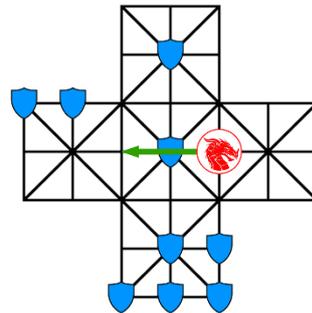
Le chevalier peut sortir d'une tour dans n'importe quelle direction en ligne droite.



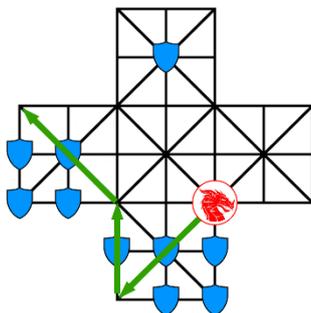
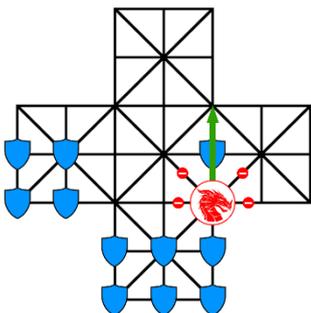
Le dragon peut se déplacer d'une case dans n'importe quelles directions.



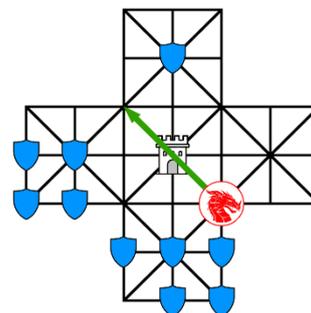
Le dragon dévore les chevaliers en sautant par-dessus.



Si le dragon peut dévorer un ou des chevalier(s), il est obligé d'en manger au moins un, il peut en dévorer plusieurs en un seul mouvement.



Le dragon saute par-dessus les tours qu'il considère comme des pions. Il n'est pas obligé de le faire, même si elle est occupée.

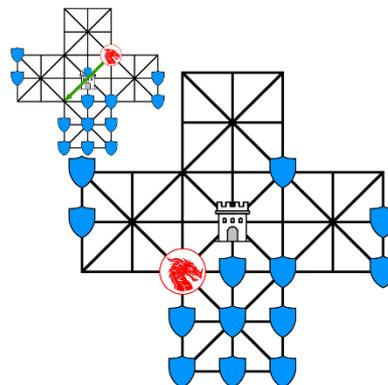
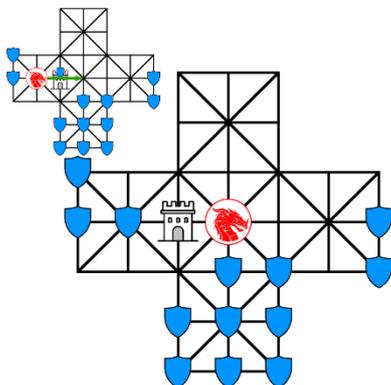


## Le déroulement

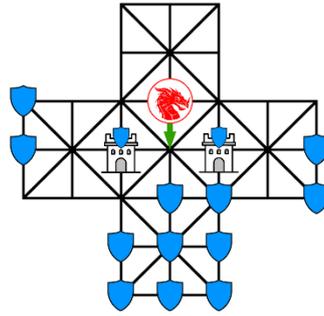
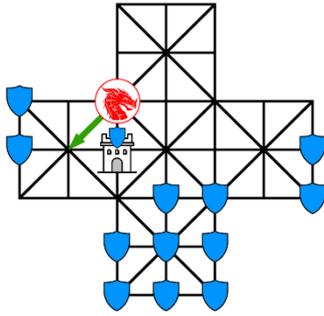
Pour vaincre le dragon les chevaliers ont 2 options, soit l'immobiliser (le joueur ne peut plus déplacer son pion), soit le capturer entre un chevalier dans une tour et un autre chevalier (ou un autre chevalier dans une tour)

Dans la deuxième manche si le dragon saute au-dessus d'une tour occupée le chevalier n'est pas dévoré il est éjecté sur la case précédemment occupée par le dragon. Le chevalier éjecté ne peut pas occuper aussitôt la même tour.

Le dragon pouvant se déplacer en diagonale le chevalier peut être éjecté en diagonale.



Si le dragon se met de lui-même entre un chevalier dans une tour et un chevalier (ou un autre chevalier dans une tour) il n'est pas capturé.

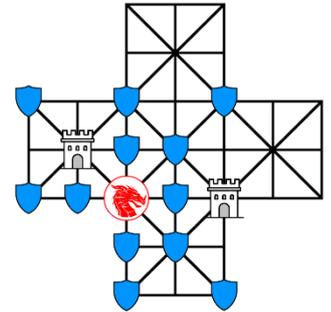
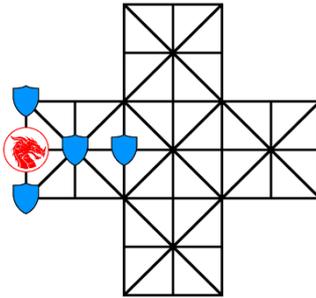
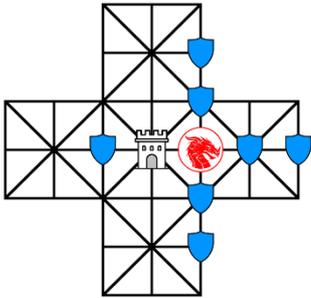


## Condition de victoire

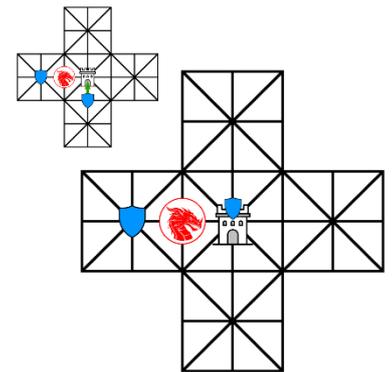
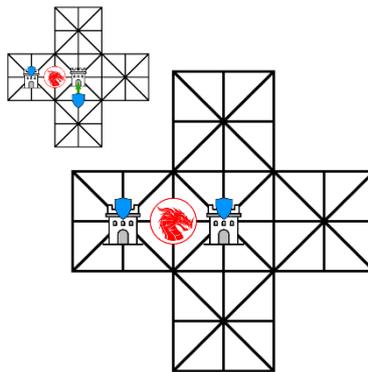
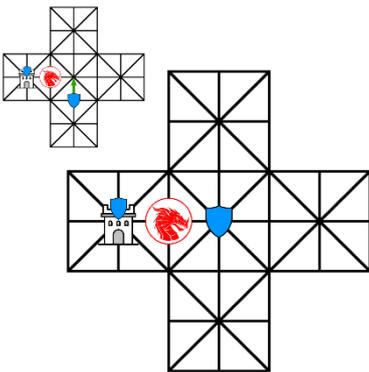
Le gagnant est celui qui remporte la deuxième manche.

→ Pour vaincre le dragon les chevaliers doivent le capturer pour cela ils ont le choix :

-L'immobiliser (le joueur ne peut plus déplacer son pion)



-Le capturer (il doit être entre un chevalier dans une tour et un autre chevalier (ou un autre chevalier dans une tour))



→ Le dragon doit dévorer une brochette de 5 chevaliers pour mettre l'armée en déroute.

# Vatrakill

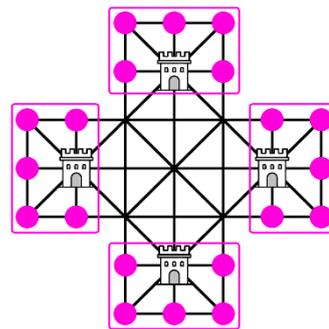
de 2 à 5 joueurs

## Mise en place

Poser le plateau.

Disposer les pions chevaliers dans les différentes zones selon le nombre de joueur comme sur les schémas.

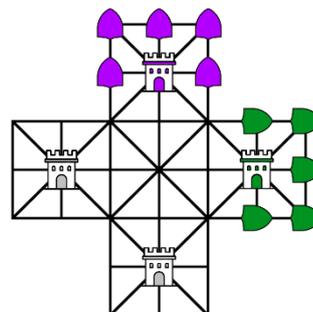
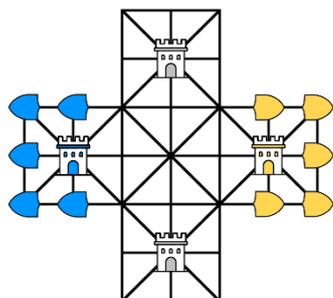
Une faction par zone avec une tour au centre de la ligne de front. On ajoute une tour neutre dans les zones inoccupées.



!! Le sens des pions est important car il détermine les déplacements possibles. Lors de la mise en place l'avant des pions est tourné vers le centre du plateau.

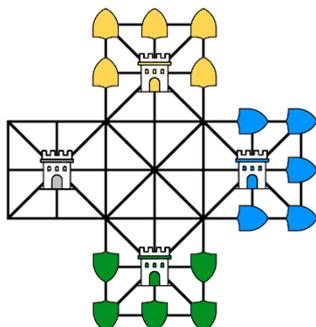
### 2 à 3 Joueurs

A deux ou trois joueurs, on choisit deux factions parmi les factions bleue, verte, jaune et violette. On les dispose face à face ou côte à côte. On place une tour neutre dans chacune des deux zones inoccupées.



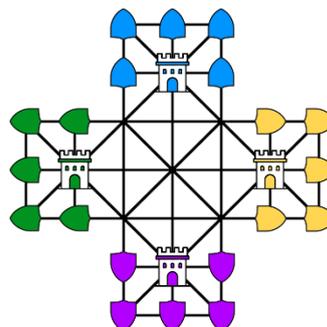
### 4 Joueurs

A quatre on choisit trois factions parmi les factions bleue, verte, jaune et violette que l'on dispose chacune dans une zone. On place une tour neutre dans la dernière zone inoccupée.



### 5 Joueurs

A cinq on utilise les quatre factions (bleue, verte, jaune et violette). Les quatre zones sont occupées il n'y a pas de tour neutre.



Le pion dragon démarre de n'importe quelle case libre.

# Déroulement de la partie

La partie se déroule en une seule manche. Le premier à jouer est le plus jeune, puis le joueur à sa gauche...

**A deux joueurs**, chaque joueur joue en alternance. A son tour, le joueur jouant les chevaliers déplace un pion de la faction de son choix, il peut donc jouer autant de tours qu'il le veut la même faction sans déplacer les pions de l'autre faction.

## Les objectifs

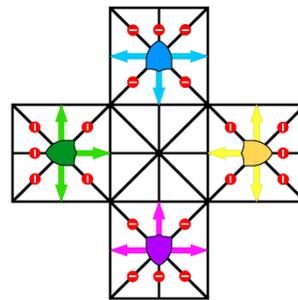
Le dragon doit dévorer 5 chevaliers sans se faire piéger.

Le but des chevaliers est de capturer le dragon.

## Les déplacements

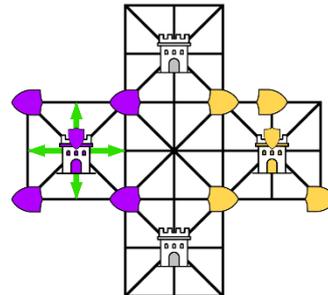
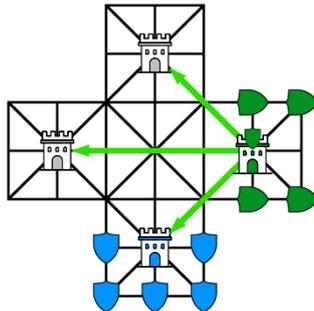
Tous les déplacements se font vers une case libre.

Les chevaliers se déplacent que d'une case, en ligne droite, vers l'avant ou sur les côtés. Ils ne peuvent pas reculer.

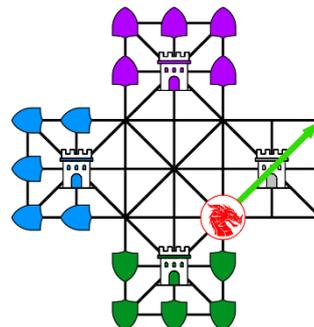
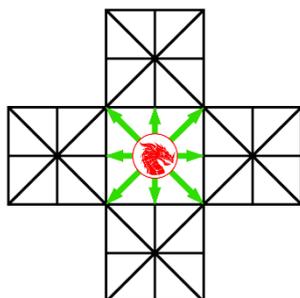


Les tours sont reliées entre elles par des passages secrets souterrains, ce qui permet à un chevalier dans une tour de se déplacer dans n'importe quelle autre tour inoccupée, même celle des autres factions.

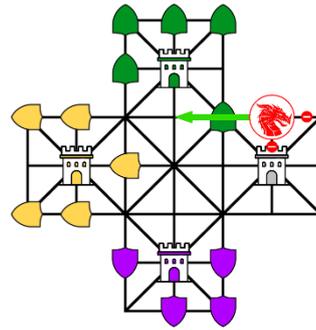
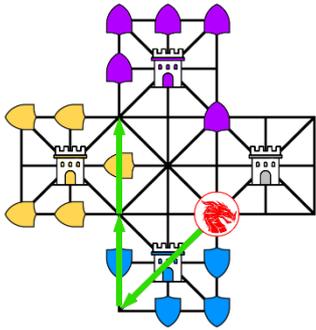
Les chevaliers peuvent sortir d'une tour dans n'importe quelle direction en ligne droite.



Le dragon peut se déplacer d'une case dans n'importe quelles directions. Le dragon saute par-dessus les tours qu'il considère comme des pions. Il n'est pas obligé de le faire même si elle est occupée.



Le dragon dévore les chevaliers en sautant par-dessus, il peut en dévorer plusieurs en un seul mouvement. Si le dragon peut dévorer un chevalier il est obligé de le faire.

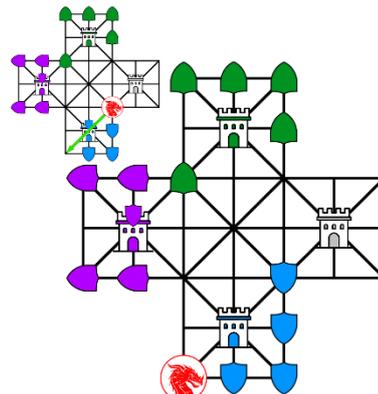
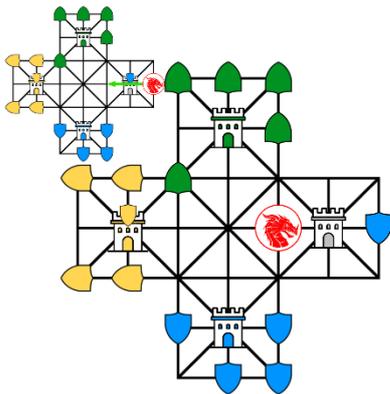


## Le déroulement

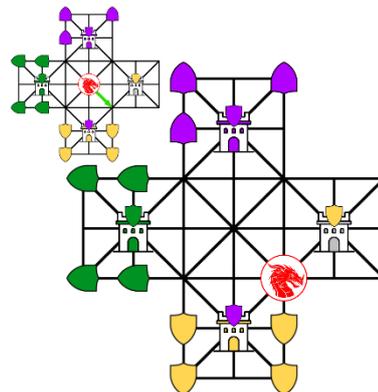
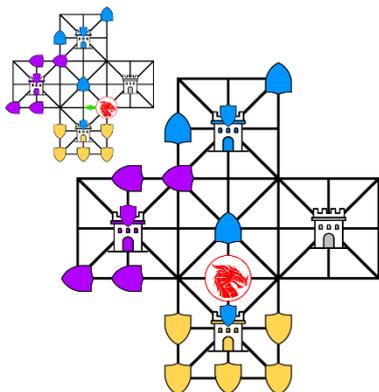
Pour vaincre le dragon les chevaliers ont 2 options, soit l'immobiliser (le joueur ne peut plus déplacer son pion), soit le capturer entre un chevalier dans une tour et un autre chevalier (ou un autre chevalier dans une autre tour), une même faction doit être représentée de part et d'autre du dragon.

Si le dragon saute au-dessus d'une tour occupée le chevalier n'est pas dévoré il est éjecté sur la case précédemment occupée par le dragon. Le chevalier éjecté ne peut pas, à son tour, occuper aussitôt la même tour.

Le dragon pouvant se déplacer en diagonale le chevalier peut être éjecté en diagonale.



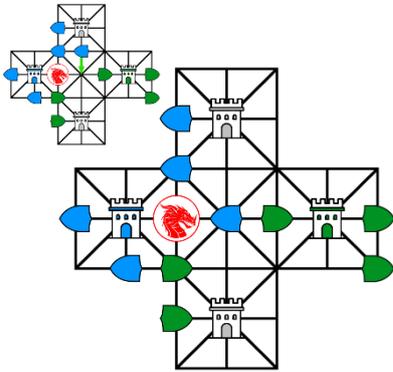
Si le dragon se met de lui-même entre un chevalier dans une tour et un autre chevalier (ou un autre chevalier dans une autre tour) il n'est pas capturé.



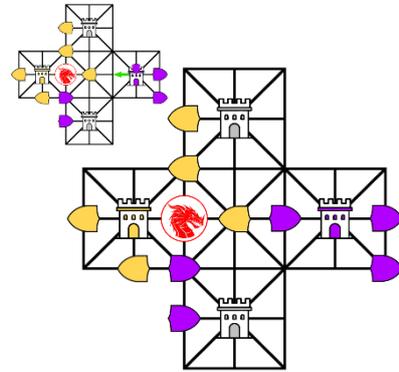
# Condition de victoire

→ Pour vaincre le dragon les chevaliers doivent le capturer pour cela ils ont le choix :

- L'immobiliser (le joueur ne peut plus déplacer son pion), c'est la faction qui ferme le piège qui remporte le jeu.

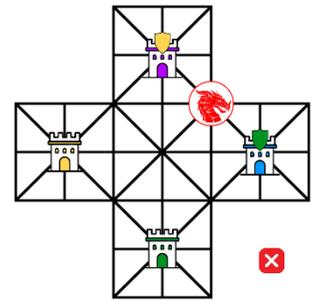
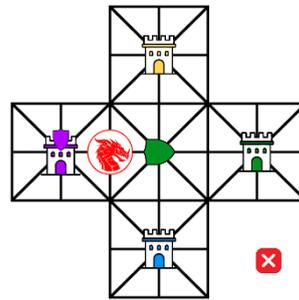
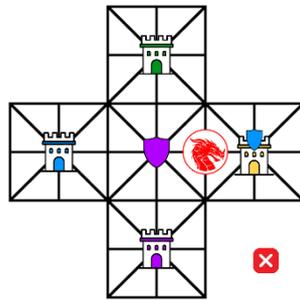
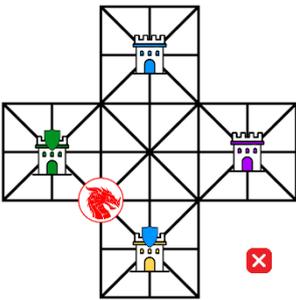


Ici, c'est la faction bleue qui remporte le jeu.

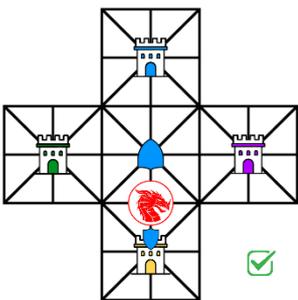


Ici, c'est la faction violette qui gagne.

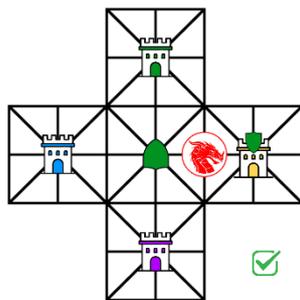
- Le capturer (il doit être entre un chevalier dans une tour et un autre chevalier (ou un autre chevalier dans une autre tour)), il doit y avoir une représentation (tour ou chevalier) d'une même faction de part et d'autre du dragon (une tour et un chevalier ou les deux chevaliers).



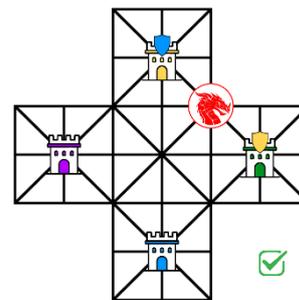
C'est la faction représentée de chaque côté qui remporte le jeu même si ce n'est pas elle qui a fermé le piège.



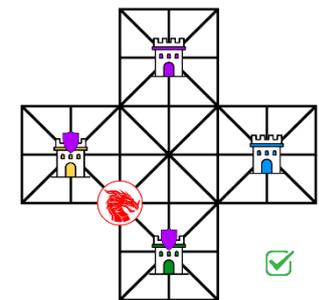
Ici, c'est la faction bleue qui gagne.



Ici, c'est la faction verte qui gagne.



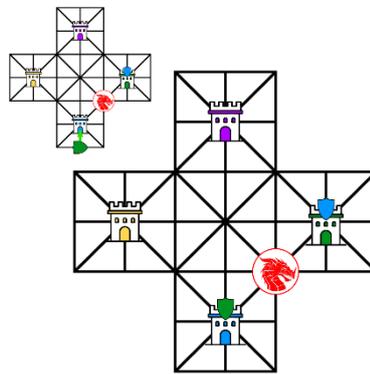
Ici, c'est la faction jaune qui gagne.



Ici, c'est la faction violette qui gagne.

Dans le cas ou deux factions sont représentées de part et d'autre du dragon c'est la faction qui a fermé le piège qui gagne.

Ici, c'est la faction verte qui gagne



→Le dragon doit dévorer une brochette de 5 chevaliers toutes factions confondues pour mettre les armées en déroute.