



15'



1-2



8+

YSNP

n°3

created by Léandre Proust

Téléchargez la règle du jeu
Download the rule of the game

www.tipeee.com/leandreproust

Vous tenez entre les mains un jeu de société gratuit qui a la particularité d'être composé d'une feuille cartonnée à découper soi-même. Chaque mois, je vous propose un nouveau jeu que vous pourrez acquérir gratuitement auprès d'un partenaire.



RÈGLE DU JEU

YSNP

created by Léandre Proust

n°3



15'



1-2



8+

Pour vous faciliter la compréhension de cette règle du jeu, je vous invite à regarder cette vidéo : <https://youtu.be/UiZLHB5h0I8>

Pour connaître les spécificités du mode 2 joueurs, c'est dans la vidéo à partir de 27m12s

BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à construire des tours défensives pour neutraliser des hordes de monstres qui déferlent sur votre royaume.

MATÉRIEL

Le jeu se compose d'une feuille cartonnée au format A5 que vous pouvez acquérir auprès de nos partenaires distributeurs pendant le mois d'avril 2019. Après avoir découpé le matériel de jeu, vous aurez en votre possession :

- 6 jetons Monstre (2 squelettes, 2 loups, 2 démons)
- 1 jeton Boss (1 nécromancien)
- 9 jetons Tour (3 archers, 3 gardes et 3 mages)
- 1 plateau Royaume de 8 cases avec un Village

MISE EN PLACE

D'abord, disposez le plateau royaume.

Prenez ensuite les jetons monstres. Mélangez-les, faites en une pile et posez-les face visibles à proximité de la première cases du plateau royaume. Mettez le jeton nécromancien en dessous de la pile de jetons monstres. Cette pile de jeton forme la horde de monstres qui va déferler sur votre royaume.

Enfin, prenez tous les jetons tours et disposez-les face visible à proximité du plateau royaume. Ces jetons représentent les bâtiments que vous allez pouvoir construire et améliorer pour vous défendre.



DÉROULEMENT DU JEU

Un tour de jeu se compose de 4 phases :

- 1 - Le déploiement des monstres
- 2 - La construction ou l'amélioration d'une tour
- 3 - L'activation des tours
- 4 - Le déplacement des monstres



Le déploiement des monstres

Au 1er tour, prenez le premier jeton monstre de la pile et placez-le sur la première case de votre royaume.

Au 2ème tour, prenez les deux premiers jetons monstres de la pile et placez-les sur la première et la deuxième case de votre royaume.

Au 3ème tour, prenez les trois premiers jetons monstres de la pile et placez-les sur la première, la deuxième et la troisième case de votre royaume.

Au 4ème tour, prenez le nécromancien et placez-le sur la première case de votre royaume. Après le 4ème tour de jeu, la pile de monstres sera vide.



Construire ou améliorer une tour

Pendant cette phase, vous devrez soit construire une nouvelle tour de niveau 1 sur un emplacement libre autour de votre plateau royaume, soit améliorer une de vos tours déjà construites (niveau 1 > niveau 2 > niveau 3). Dans ce cas replacer la tour de niveau inférieur dans la réserve et remplacer là par la tour de niveau supérieur. Une tour a une valeur d'attaque et une capacité spéciale (cf. Annexes).



Exemple de construction de tour



Activer vos tours

Dans l'ordre de votre choix, vous pouvez attaquer avec chacune de vos tours. Une tour inflige autant de dégâts que sa valeur d'attaque.

Une tour niveau 1 peut attaquer un monstre sur une des 4 cases adjacentes.

Une tour niveau 2 peut attaquer un monstre sur une case adjacente ou en diagonale.

Une tour niveau 3 peut attaquer un monstre sur une case adjacente ou en diagonale, jusqu'à 2 cases de distance.



Les monstres ont tous une valeur de points de vie indiquée dans le rond rouge. Si, pendant un même tour, un monstre est attaqué par une ou plusieurs tours et qu'il reçoit au moins autant de dégât que la valeur de ses points de vie, retirez le monstre du royaume et placez-le dans la défausse de monstres.



Déplacement des monstres

Les monstres présent sur votre plateau se déplacent tous dans la direction du village, un par un, en commençant par celui qui est le plus proche du village. Un monstre se déplace d'autant de cases que la valeur de sa vitesse indiquée dans le rond jaune. Les monstres peuvent être plusieurs sur une même case. Quand une case où se trouve plusieurs monstres est attaquée par vos Tours, c'est le monstre du dessus qui est la cible de l'attaque. Si un monstre traverse ou s'arrête sur la case village, détruisez une tour construite de votre choix. Dans ce cas, elle retourne dans la réserve. Le monstre est alors placé dans la défausse de monstres.

CONDITION DE FIN DE PARTIE

Si le nécromancien atteint la case de votre village, vous perdez la partie.

Si vous n'avez plus aucune tour construite autour du royaume, vous perdez la partie.

Si le nécromancien et tous les monstres sont dans la défausse de monstres, vous gagnez la partie.

ANNEXES

Squelette



Démon



Nécromancien



Loup



VITESSE

POINTS DE VIE

Capacité spéciale : après s'être déplacé, invoquez un monstre sur la case devant lui et un monstre sur la case derrière lui. Les monstres ainsi invoqués sont pris du dessus de la défausse de monstres.



Capacité spéciale : à chaque fois qu'un monstre est tué, vous pouvez attaquer à nouveau avec cette tour.



Capacité spéciale : quand vous attaquez un monstre, vous infligez aussi des dégâts aux monstres qui lui sont adjacents.



Capacité spéciale : aucune.



Game Objective

Build defense Towers to annihilate hordes of Monsters swarming your Kingdom.

Game components

One A5 cardboard sheet. Once all components are cut, you'll have:

- 6 Monster Tokens (2 Skeletons, 2 Wolves, 2 Daemons)
- 1 Boss Token (1 Necromancer)
- 9 Tower Tokens (3 Archers, 3 Guards, 3 Wizards)
- 1 Kingdom Game Board (8 squares; 1 Village)

Setup

Place the Kingdom Board Game first.

Shuffle all Monster Tokens to form a Monsters' Stack, face up, near the Kingdom's first square. Place the Necromancer Token below that Stack. This Monsters' Stack embodies the horde ready to swarm your Kingdom.

Finally, place all Tower Tokens, face up, near the Kingdom Game Board. These are the buildings you can build and upgrade to improve your defenses.



How to Play

A turn consists of four Phases:

- 1 - Deploy Monsters
- 2 - Build or improve a Tower
- 3 - Activate Towers
- 4 - Move Monsters



Deploy Monsters

On turn 1, take the first Monster Token from the Monsters' Stack and place it on the first square of your Kingdom.

On turn 2, take the two first Monster Tokens from the Monsters' Stack and place them on first and second squares of your Kingdom.

On turn 3, take the three first Monster Tokens of the Monsters' Stack and place them on first, second and third squares of your Kingdom.

On turn 4, take the Necromancer Token and place it on the first square of your Kingdom.

After turn 4, the Monsters' Stack is empty.



Build or improve a Tower

During this Phase, you must build a new Level 1 Tower on an empty square of your Kingdom or upgrade an existing Tower (Level 1 > Level 2 > Level 3). In the latter case, put the lowest level Tower back in your Supply and substitute it with the next level Tower. Each Tower possesses its own Attack Value and Special Ability (see Appendix).

Example of a Tower's build.



Example of a Tower's build.



Activate Towers

You can attack with each Tower, in any order. A Tower does Damages equal to its Attack Value.

A Level 1 Tower can attack a Monster in the 4 adjacent squares.

A Level 2 Tower can attack a Monster in the 4 adjacent or diagonal squares.

A Level 3 Tower can attack a Monster in the 4 adjacent or diagonal squares (2 squares' range).



All Monsters possess a Hit Points Value indicated in the red circle. During the same turn, if a Monster is attacked by one or several Towers and takes Damages exceeding its Hit Points Value, discard it from the Kingdom and put it in the Monsters' Discard.



Move Monsters

All Monsters on the Game Board move toward the Village, one by one. The closest to the Village moves first. The Monster's Speed is indicated in the yellow circle. A Monster moves a number of squares equal to its Speed.

Several Monster can be on the same square. When a Tower attacks a square containing Monsters, the attack targets the Monster on the top of the Stack. If a Monster stops in the Village or goes through its square, destroy one Tower of your Kingdom. Then the Monster is discarded in the Monsters' Discard.

Victory Conditions & End of Play

If the Necromancer reaches the Village, you have lost.

If there are no more Towers in your Kingdom, you have lost.

If the Necromancer and all Monster are discarded in the Monsters' Discard, you win the game.

ANNEXES

Skeleton



Daemon



Necromancer



Wolf



SPEED

HIT POINTS

Special Ability: After his move, invoke a Monster in the preceding and following squares of the Necromancer's one. Invoked Monsters are drawn from the top of the Monsters' Discard.



Special Ability: Each time a Monster is killed, you can perform another attack with this Tower.



Special Ability: When attacking a Monster, you inflict Damages to adjacent Monsters too.



Special Ability: None.



FEBRUARY'S ACKNOWLEDGMENTS

Antoine Gallée
Adélaïde PAULOZ

artificier
austrasier

Azmohan
Bébert
Bjorgenssen

brilam
Bubufrance

Colibry
Coralie Brunet (Arnyanka)

Cyrille
Delphine Senez

Dott

Fanny
Firebird

Franck Bouvot
GillesP

Guillaume PNP

Hervine

Ivan

izabelleA

jmag

Jean de la Roche

Jérôme Adoue

Joel Rampaud

Jordan.C

Juanita Martinez

Julien

Kikivanderbuild

lolivia

Luteuchio

Magic_Bob

Marc Lagroy

Maria

MAURICEDESLAIS

Maxime

myle47

Nicolas Bonnaud

Nicolas Boz

patrice renaud

Phaenira

Pyrrhus

Rikar

RL

Samuel

Séverine Futile

stouph

Takylmor

Taliesin

toyotomi toyo

Xavier M

Ouch!!!



Oops...

