

Kopis est un jeu **abstrait** pour **deux joueurs** d'une durée approximative de 15 minutes.

CONTEXTE

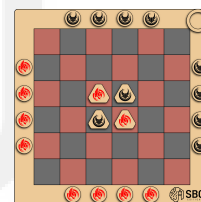
Dans Kopis, vous devez défendre vos forteresses tout en repoussant les incursions des factions ennemies. Vous vous retrouvez dans une bataille pour sécuriser vos forteresses et les factions amies et leur fournir ainsi un havre de paix pour se développer et prospérer. Les factions doivent éviter d'être trop proches des forteresses ennemies qui causent danger et mort à ceux qui sont proches d'elles, tandis qu'elles devront développer leurs propres forteresses, afin de s'assurer des territoires prospères et florissants.

“ Qui sera capable de construire les meilleures forteresses pour étendre son influence et sa prospérité ? ”

Matériaux	Score
1 plateau de jeu (grille 6x6) 16 Factions (8 par couleur : noir et rouge) 4 Forteresses (2 noirs et 2 rouges) 1 Bastion "dernier coup joué".	A la fin de la partie, les Factions rapportent les points suivants : - Chaque Faction adjacente à une Forteresse ennemie : 0 point - Chaque Faction adjacente à une Forteresse amie : 2 points - Chaque Faction adjacente à une Forteresse ennemie et à une Forteresse amie : 1 point. - Chaque Faction adverse capturée : 1 point Les pions sont adjacents uniquement orthogonalement.

Version de Base : Placez les 4 Forteresses au centre du plateau comme indiqué. Disposez les 16 Factions autour du plateau, 4 de chaque côté comme indiqué. Veillez à ce qu'un joueur ait ses Factions devant lui et à sa gauche. Placez le Bastion indiquant le "dernier coup joué" à côté du plateau. (Fig. 1)

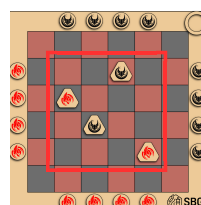
(Fig. 1)



Tout est prêt, commençons !

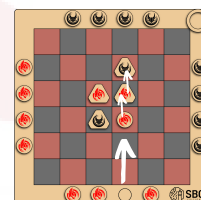
Version Avancée : Les règles de la version de base sont suivies à l'exception du premier point, la disposition des Forteresses. Dans cette version, recommandée pour les joueurs expérimentés, il faut disposer les 4 Forteresses comme on le souhaite sur le plateau, il n'est pas valable de les placer dans la première rangée de chaque côté. Les Forteresses sont placées par les joueurs à tour de rôle, deux Forteresses par joueur, ou le premier joueur place sa première Forteresse, puis son adversaire place ses deux Forteresses et le premier joueur place sa deuxième Forteresse (Fig. 2).

(Fig. 2)

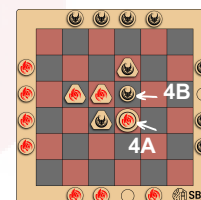


Mode "Prise d'Assaut du Château" : À son tour, on fait glisser l'une de ses Factions sur le plateau en la déplaçant selon l'orientation indiquée dans l'exemple (verticalement ou horizontalement sur l'une des six rangées qui lui fait face). Lors de ce déplacement, la Faction doit "s'accoler" à une autre Faction ou à une Forteresse, en poussant d'une case une ou plusieurs Factions/Forteresses déjà présentes sur le plateau (Fig. 3); cette dernière condition est nécessaire pour que le déplacement soit considéré comme valide. À la fin du mouvement, le Bastion est placé sur la Faction qui vient d'être placée, (Fig. 4-4A) ce qui indique que l'adversaire ne peut pas pousser cette Faction au cours du prochain tour, car elle a pris une position défensive. Alternez les joueurs qui déplacent leurs Factions (Fig. 4-4B) jusqu'à ce qu'elles soient toutes jouées. Cette variante du jeu se termine en 16 coups, 8 par joueur. À la fin de la partie, faites le total des points de victoire comme indiqué sur le tableau précédent.

(Fig. 3)



(Fig. 4)



MISE EN PLACE

COMMENT JOUER

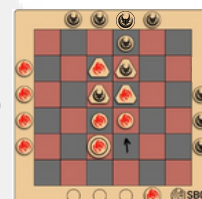


COMMENT JOUER

Capture des Factions: Si une Faction adverse est poussée hors du plateau, elle est capturée et retirée du jeu. Chaque Faction capturée vaut 1 point à la fin de la partie (Fig. 5).

Les Factions disposées autour du plateau ne sont pas en jeu et ne bloquent donc pas la capture d'une Faction poussée depuis le plateau. (Fig. 6).

Les Forteresses ne peuvent pas être poussées hors du plateau. Les Forteresses bloquent la capture des Factions une fois qu'elles se trouvent sur le bord du plateau. (Fig. 6)

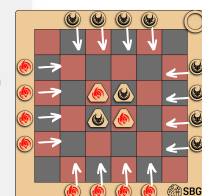


VARIANTE

Mode "Mort Subite" : Les Factions se déplacent sur le plateau orthogonalement, d'une seule case par coup. Elles rentrent en jeu obligatoirement sur la case du plateau qui leur fait face, ce qui constitue aussi un coup. (Fig. 7)

Chacun joue un coup, à tour de rôle, et la partie se termine dès que l'un des joueurs fait entrer sa 8ème Faction sur le plateau. Les points de victoire (PV) sont les mêmes qu'en mode "Prise d'Assaut du Château". Toutes les autres règles et contraintes de mouvement, de poussée, du Bastion qui se place sur la dernière Faction déplacée et des Forteresses sont les mêmes. Y compris la capture des Factions. Les Factions ne peuvent pas tirer les Forteresses, mais seulement les pousser.

(Fig. 7)



Relecture VF: Ka Hrim

