



# Cadwallon, la Cité des Voleurs

Aide de jeu par Kratos38 : <http://sites.google.com/site/kratos38fr/home>

## But

Amasser le + de Ducats pour devenir le Maître de la Guilde des Voleurs

Ducat orange = Bronze = 1 ; gris = Argent = 5 ; jaune = Or = 10

## Mise en place

(voir p6-7)

- Choisir tableau scénario : y poser marqueur Tour sur case 1  
Piocher 3 cartes Mission et les poser face visible sur tableau = Trésors recherchés par Guilde des Voleurs
- Chaque joueur prend 1 bande de 4 figurines (fig) + cartes Perso correspondantes  
+ paravent correspondant (pour cacher Ducats) + 7 points Activation (jetons rouges)  
+ 5 cartes Arcane en main
- Placer les 2 figs Milicien (socle noir) sur Salles Garde et Trésor (1 sur chaque)
- Placer 1 pion Trésor face cachée sur chaque Salle, puis les dévoiler
- Tirer Premier Joueur (PJ) : chaque joueur jette 2D6, le + fort = PJ
- PJ place 1 Perso sur 1 zone déploiement, puis sens horaire.  
Recommencer jusqu'à ce que tous Persos placés (1 seul / zone)

## Fiche Personnage

- 3 caractéristiques :
  - Combat = nb D6 jetés,
  - Mouvement = nb de zones MAX durant déplacement en 1 tour,
  - Esprit (test ouvrir coffre, etc.)

## Jeton Trésor

- Valeur du Trésor en Ducats indiqué sur jeton  
Si plusieurs valeurs, indique valeur si 1/2/3 exemplaire(s) possédé(s)
- Rapporte (en général) valeur en Ducats :
  - Quand correspond à Trésor de carte Mission + utiliser carte Mission (voir plus loin),
  - Quand quitte le Quartier.
- Bourse : jeter 1D6 = nb Ducats à prendre immédiatement à Banque, puis défausser jeton
- Coffre : ne rapporte Ducats que si sorti du Quartier ; rapporte 1D6 + 3 Ducats

## Tour de jeu

Début PJ, puis sens horaire. Possible de jouer autant de cartes Arcane que l'on veut durant son tour.

1. **Piocher 1 carte Arcane** (pas de limite de nombre)
2. **Déplacer 1 Milicien** : jeter 1D6 ; 6 = ne se déplace pas, sinon Dé = nb zones max de déplacement
3. **Activer ses Persos l'un après l'autre**

Quand tous joueurs ont joué, PJ avance marqueur Tour, chacun récupère ses 7 points Activation, puis nouveau tour.

## Déplacement Milicien

- Même contraintes déplacement que Perso (ci-dessous)
- Pas obligé de se déplacer de toutes ses zones
- Si entre dans zone avec Perso, fin mouvement et combat :
  - Si gagne, prend 2 Ducats à Perso (=> Banque) et le fait fuir de 3 zones,
  - Si perd, fuit de 3 zones.
- Pas possible attaquer Persos du joueur qui déplace le Milicien, ni attaquer autre Milicien
- Pas possible jouer carte Arcane pour Milicien.

## Activer Personnage

- 7 points Activation au total à répartir entre Persos que joueur veut activer (pas obligé de les activer tous) ; finir de jouer 1 Perso avant de passer au suivant
- 1 seule fois par Perso = **Déplacement/Action ou Action/Déplacement**  
(Action et Déplacement sont optionnels)
- **Se déplacer** (jusqu'à nb zones max = valeur Mouvement Perso) = **1pt Activation**
- Actions :
  - **Attaquer** = **1 pt Activation**
  - **Tenter d'ouvrir 1 coffre** = **1 pt Activation**  
**(Si coffre pose face Coffre visible = coffre renforcé, ne peut pas être ouvert, doit être forcé)**  
Jeter 1D6 : si résultat <= valeur Esprit Perso, coffre ouvert.  
Perso prend jeton Coffre, le place sur fiche Perso face visible + prend 1 Ducat à Banque  
**MAX 3 Trésors / Perso :**
    - Si soit abandonner Trésor, le pose face visible dans salle sans coffre de son choix.
    - Pas possible abandonner Trésor sauf si obligé
  - **Forcer coffre (coffre forcément ouvert)** = **2 pts Activation**
  - **Utiliser carte Mission (1 seule/tour)** = **3 pts Activation**
- **Utiliser talent du Perso PAS une Action**, peut être utilisé en plus de activation

## Déplacement

- Aller vers **zone adjacente libre** via trait blanc ou flèche verte (PAS trait rouge)

- Possible entrer dans zone avec ennemi si Attaque (i.e. dépenser 1 pt Activation pour attaquer)  
**Perso ne peut pas attaquer Milicien**
- Possible traverser zone occupée par autre fig quand fuite mais stopper sur zone libre
- PAS possible traverser herse, se déplacer sur Bâtiment qui a un toit
- Possible quitter le Quartier seulement quand Alarme déclenchée (voir tableau scénario)  
Quitter via zone de déploiement et avoir assez de Mouvement pour sortir

## Attaquer

- Entrer dans zone avec ennemi et dépenser 1pt Activation
- Ordre combat :
  1. Attaquant peut jouer 1 carte Arcane
  2. Défenseur peut jouer 1 carte Arcane
  3. Attaquant jette nb D6 = sa valeur Combat  
Défenseur jette nb D6 = sa valeur Combat
  4. Celui qui a le D6 le plus élevé gagne (si égalité, Attaquant gagne)
  5. Vainqueur vole 1 Trésor à adversaire (ou 2 Ducats si pas Trésor)  
+ déplace vaincu de 3 zones = fuite  
(possible traverser zone avec autre figurine, mais stoppe sur zone libre ; pas possible passer 2 fois par même zone)

## Utiliser carte Mission

- Pour utiliser : avoir au – 1 jeton Trésor du même type que représenté sur carte Mission  
+ dépenser 3 pts Activation
- Chiffre sur carte Mission = prime supplémentaire (en Ducats) / jeton Trésor de ce type possédé
- **Utiliser carte Mission = donne immédiatement en Ducats :**
  - **valeur Trésor(s) du type carte Mission (indiquée sur jeton Trésor)**
  - **+ prime(s) pour chaque jeton Trésor**
- Trésors conservés, peuvent permettre de gagner encore Ducats avec autre carte Mission ou en quittant Quartier
- Piocher 1 nouvelle carte Mission et la poser face visible en remplacement de mission effectuée (si paquet carte Mission épuisé, plus de Mission)

## Fin de partie

Quand marqueur Tour sur case « Fin » tableau scénario, Quartier bouclé par les soldats du Duc

- Chaque joueur convertit en Ducats **Trésors des Persos sortis du Quartier**  
(Trésors à l'intérieur = 0)  
**- 3 Ducats / Perso resté dans Quartier**
- Celui qui a le + de Ducats devient Maître de la Guilde des Voleurs.