

# FORTISSIMO!

RÈGLE DU JEU



## CONTENU :

45 cartes Rempart, numérotées de 2 à 46.

4 cartes de départ, représentant des Tours numérotées 1.

## PRÉPARATION DU JEU :

Chaque joueur reçoit une carte de départ portant le numéro 1 qu'il pose devant lui. C'est le premier élément de son rempart. Les 45 cartes Rempart sont mélangées et posées face cachée au centre de la table pour former la zone de pioche (grille de 5 x 9 cartes).

Exemple à 3 joueurs :



## DÉROULEMENT DU JEU :

Le jeu se déroule dans le sens horaire en commençant par le plus jeune joueur.

Lorsque c'est votre tour, retournez face visible une carte de la zone de pioche en la laissant à la même place sur la table.

Tous les joueurs ont donc la possibilité de voir cette carte.

Vous pouvez maintenant choisir entre deux actions :

- 1 SI CETTE CARTE NE VOUS INTÉRESSE PAS :  
Retournez-la simplement face cachée là où elle se trouve.
- 2 SI CETTE CARTE VOUS INTÉRESSE, PRENEZ-LA,  
mais elle doit respecter la RÈGLE DE PLACEMENT :

Votre rempart doit toujours être classé en ordre croissant. Vous ne pouvez jamais déplacer une carte posée précédemment.

Une nouvelle carte récupérée doit toujours être posée à droite de la dernière carte de votre rempart et porter un numéro supérieur à la carte la plus à droite de votre rempart.



OUI !  
27 est plus grand que 17.

NON !  
Cette carte ne peut pas être prise, car 13 est inférieur à 17.

Puis, c'est au joueur à votre gauche de jouer son tour.

Note 1 : Chaque joueur construit son propre rempart.

Vous ne pouvez pas poser des cartes sur les remparts des autres joueurs. Note 2 : En cours de partie, il est interdit de réorganiser votre rempart. Toutes les cartes posées le sont donc définitivement (exception – règle avancée, le Magicien).

## FIN DE PARTIE :

La partie prend fin immédiatement dès qu'un joueur réussit à faire un rempart de 10 cartes (incluant sa carte de départ portant le numéro 1). **Ce joueur remporte la partie.**

*Cas particulier : La partie prend fin également si plus aucun joueur ne peut prendre de carte, car toutes les cartes Rempart restantes ont un nombre plus petit que la carte la plus élevée du rempart de chaque joueur.*

*Dans ce cas, le joueur dont le rempart est composé du plus grand nombre de cartes gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant la carte Rempart dont le nombre est le plus élevé gagne. Un joueur passe son tour s'il ne peut plus piocher de carte. S'il ne reste plus qu'un seul joueur à pouvoir piocher, il peut jouer en laissant les cartes face visible.*

## RÈGLE DU JEU : VERSION AVANCÉE

Le but du jeu est maintenant de gagner le plus de points. Certaines cartes ont un pouvoir ou rapportent des points bonus. Comme dans la version de base, **la partie prend fin immédiatement dès qu'un joueur réussit à faire un rempart de 10 cartes.** Le gagnant n'est pas nécessairement celui qui a terminé le premier. **Le gagnant est le joueur qui a le plus de points.** Les égalités sont encore départagées par le rempart ayant la carte dont le nombre est le plus élevé (qui est gagnant).

**Les points : chaque carte vaut 1 point de base**  
+ les points bonus éventuels.

### LES CARTES SPÉCIALES :

**Cartes apportant des points bonus** (en plus de leur point de base) :

**Reine** (N°21) : 3 points bonus en fin de la partie.

**Roi** (N°41) : 3 points bonus en fin de la partie.



**Princes** (N° 17, 27, 37) et **Princesses** (N° 13, 23, 33) :

Chaque Prince ou Princesse vaut **1 point bonus** en fin de partie.

De plus, **chaque paire**

**Prince + Princesse rapporte**

**1 point de plus.** Les paires n'ont pas besoin d'être adjacentes. Ainsi, un joueur ayant 2 Princes et 2 Princesses aura 6 points bonus.



**Corbeaux** (N° 3, 9, 19, 39, 43) :

**Chaque Corbeau rapporte**

**1 point bonus** par Corbeau affiché.

(les cartes avec deux Corbeaux rapportent donc 2 points bonus).



**Cartes apportant des pouvoirs** (mais valent juste 1 point de base) :



**Canons** (N° 7, 16, 36) : Après avoir placé la carte Canon dans votre rempart, vous devez activer immédiatement son effet.

**Détruisez une carte du rempart d'un de vos adversaires** (défausser la carte). Vous ne pouvez pas détruire une carte Tour ni une carte placée entre deux Tours. L'action est perdue si vous ne pouvez pas la réaliser immédiatement.



**Tours** (N° 1, 11, 26, 35, 46) :

**Elles protègent les remparts.** Les tours ainsi que les cartes se trouvant entre elles ne peuvent être détruites par les canons ennemis.



**Magicien** (N° 31) : Exemple :

Il permet au joueur qui le possède d'**insérer une et une seule carte** dans son rempart **lors d'un tour ultérieur** (une seule fois dans la partie), tout en respectant l'ordre croissant.

