

un jeu par **Stefano Di Maria & Chris Loizou**

BACKGROUND

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

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 colonies environnantes 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 la meilleure forteresse pour étendre son influence et sa prospérité ? ”

Matériaux	Score
<ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu (grille 6x6) • 16 jetons de Faction (8 par couleur : noir et rouge) • 4 jetons Forteresse (2 noirs et 2 rouges) • 1 marqueur Bastion "dernier coup joué". 	<p>A la fin de la partie, les jetons marqueront les points suivants</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque jeton adjacent orthogonalement à un bastion ennemi 0 point • Chaque jeton adjacent orthogonalement à un bastion ami 2 points • Chaque pion adjacent orthogonalement à une forteresse ennemie et à une forteresse amie rapporte 1 point. • Chaque pion de la faction adverse capturé 1 point

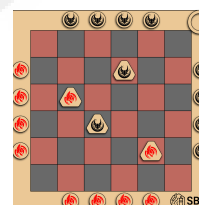
INSTALLATION

Versión de base Mise en place :

Placez les 4 jetons forteresses au centre de la grille, comme indiqué. Disposez les 16 jetons autour de la grille, 4 de chaque côté, comme indiqué. Veillez à ce qu'un joueur ait les jetons de sa faction devant lui et à sa gauche. Placez le dernier marqueur de mouvement à côté du plateau. Tout est prêt, commençons !



Versión avancée Mise en place : Les règles de la version de base sont suivies à l'exception du premier point, la disposition des jetons forteresses. Dans cette version, recommandée pour les joueurs expérimentés, il faut disposer les 4 jetons forteresses comme on le souhaite dans la grille, il n'est pas valable de placer les jetons dans la première rangée de chaque côté. Les jetons de forteresse sont placés par les joueurs à tour de rôle, deux jetons par joueur.



GAMEPLAY

Mode "prise d'assaut le château" : En tant que premier joueur, vous faites glisser l'une de vos factions sur le plateau en la déplaçant selon l'orientation indiquée dans l'exemple (verticalement ou horizontalement sur l'une des rangées ou lignes du plateau). Lors de ce déplacement, la faction doit "s'accoler" à une autre faction ou à une forteresse, en poussant d'une case au maximum un ou plusieurs jetons déjà présents sur le plateau ; cette dernière condition est nécessaire pour que le déplacement soit considéré comme valide. À la fin du mouvement, le marqueur "dernier mouvement bastion" est placé sur la faction qui vient d'être placée, ce qui indique que l'adversaire ne peut pas déplacer cette faction au cours du prochain tour, car elle a pris une position défensive. Alternez les joueurs qui déplacent leurs factions jusqu'à ce qu'elles soient toutes jouées pour la fin de la partie et faites le total des points de victoire comme indiqué sur le tableau.



VARIANTE

Mode "mort subite" : Les jetons ne peuvent entrer sur le plateau que sur leur ligne ou leur colonne et ne peuvent se déplacer que d'une seule case à la fois. La partie se termine dès que l'un des joueurs place son 8e et dernier jeton sur le plateau. Les points de victoire sont les mêmes qu'en mode "Prise d'assaut du château". Toutes les autres règles et contraintes de mouvement, de poussée des bastions et des forteresses sont les mêmes.

