

COC HONSTRUC TEURS

Règles du jeu

Dimensions :

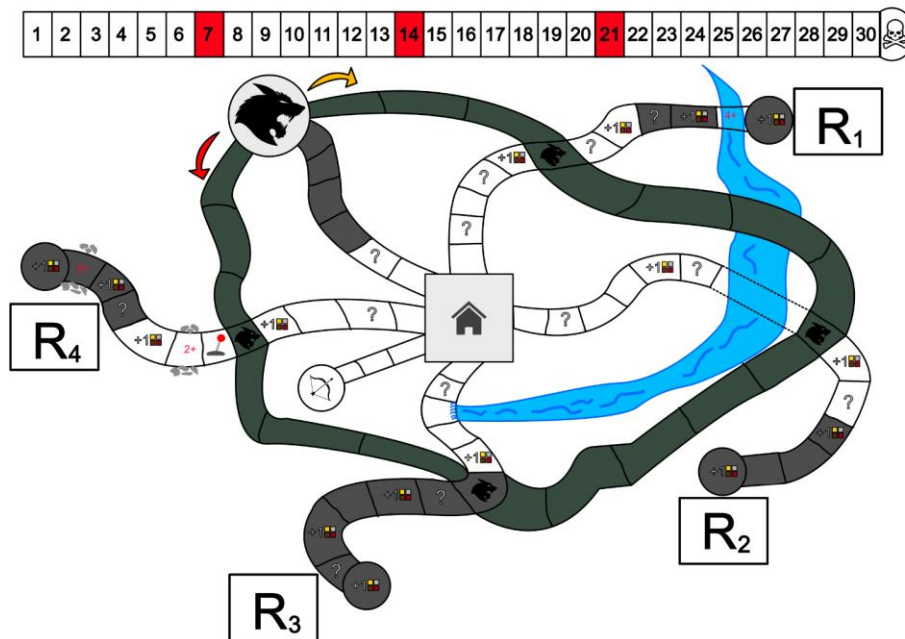
Nombre de joueurs : 4 joueurs

Age minimal : 8ans

Durée de la partie : 20-30min

Liste des composants (Matériel) :

- Plateau
- 1 roue Jour/Nuit
- 1 marqueur de Menace
- 4 pions Personnage
- 4 tuiles Ressource (pierre, bois, tuiles, sable)
- 1 tuile Chasseur
- 9 cartes Événement Majeur
- 4 fiches de Personnage
- 22 cartes Événement
- 40 pions de Ressource (10 bois, 10 tuiles, 10 pierres, 10 sable)
- 5 plans de Maison
- 1 pion Pont
- 4 pions Loup
- 2 pions Éboulements



Thème

Les joueurs incarnent 4 petits cochons qui devront coopérer pour construire leur maison avant que le grand méchant loup n'arrive dans la région.

But :

L'objectif des joueurs est de construire la maison des cochons en allant récupérer des ressources sur le plateau puis en les ramenant au centre tout en évitant les différents obstacles du terrain. Plusieurs éléments composent la maison (murs, porte et toit) qu'il faudra construire à l'aide des ressources afin de se protéger du loup qui arrive à la fin de la partie.

Mise en place :

Déployez le plateau et mettez de côté les pions de **ressources** (1) (formant la pile de ressources), du **pont** (2), et d'**éboulement** (3).

Mélangez les cartes **événements** (4) et placez les face cachée à côté du plateau de jeu, puis faites de même avec les cartes **événements majeurs** (5).

Les **tuiles ressources** (6) sont mélangées, tirées, puis placées dans l'ordre du tirage sur les emplacements numérotés de 1 à 4 et marqués d'un « R ». Un chemin qui se finit par **une tuile ressource** prend le nom de cette ressource (exemple : un chemin qui se finit par la ressource sable sera appelé « chemin du sable »).

Choisissez une carte **plan de maison** (7) appropriée au nombre de joueurs et à la difficulté souhaitée puis placez la face visible à côté du plateau. Rangez les autres : elles ne seront plus utilisées pour cette partie.

Les joueurs peuvent maintenant choisir ou tirer au hasard une **carte rôle** (8) chacun (il faudra s'accorder avant de choisir ou piocher le premier rôle).



Placez les **pions joueurs** (9) sur la case maison. Placez l'**indicateur de menace** (10) au niveau zéro de la **jauge de menace** (11) et l'aiguille de l'**indicateur de journée** (12) sur la première période de jour, enfin placez **tous les pions loups** (13) sur la case **tanière des loups** (14).

Déroulement de la partie :

Déroulement du tour :

Premier joueur et ordre de jeu :

Le joueur le plus vieux commencera la partie, puis les tours se poursuivront dans le sens des aiguilles d'une montre.

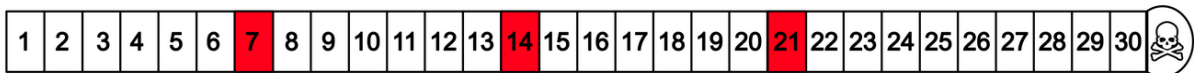
Phase d'avancement du temps :

Au début de chaque tour du premier joueur, avancez les **indicateurs de journée** et de **menace** d'une case chacun. Avancez également **les loups** présents hors de leur tanière.

I : Indicateur de journée : Lorsque l'aiguille de l'**indicateur de journée** indique une case de soleil, les chemins obscurs sont accessibles aux joueurs. Lorsqu'elle pointe une case de nuit, les cases de chemins obscurs deviennent bloquées. Tout joueur qui démarre son tour sur un chemin obscur durant la nuit est immédiatement pris de terreur : il perd toutes ses ressources (qui sont remises dans la pile de ressources) et est placé sur la case maison. Il perd son tour et ne jouera qu'au prochain.



II a : Indicateur de menace : Lorsque l'**indicateur de menace** atteint une des cases rouges, le joueur dont c'est le tour tire une carte **événement majeur** dans la pile appropriée. Il résout ensuite l'effet de la carte et le jeu reprend.



Indicateur de menace

II b : Case Loup : Après chaque **événement majeur**, placez un **pion loup** à gauche ou droite de sa tanière selon sa couleur correspondant à l'une des deux flèches de sens de déplacement.

Les **loups** se déplacent d'une seule case par tour et toujours dans le même sens.



Les **loups Jaunes** se déplacent dans le **sens des aiguilles d'une montre**.



Les **loups Rouges** se déplacent dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre**.

Le **loup spécial** se déplace aussi dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre**.

Phase de jeu :

Le joueur dont c'est le tour peut choisir l'une des actions A, B, C, ou D.

A/ Se déplacer : un joueur souhaitant se déplacer jette un dé et se déplace du nombre de cases correspondant au score effectué avec le dé sur le chemin de son choix. Un joueur doit effectuer la totalité de son déplacement, à moins d'être bloqué ou stoppé par un élément de terrain ou une case particulière ; il ne peut à aucun moment faire demi-tour au sein d'un seul et même déplacement. Un joueur positionné sur la case maison au début ou à la fin de son tour peut y déposer tout ou partie de ses ressources, qui sont placées dans la réserve. Son tour se termine à la fin de son déplacement, ou après avoir acquis ou déposé des ressources.

B/ Construire : un joueur positionné sur la case maison au début de son tour peut choisir d'y construire un élément de maison. Si le groupe a déposé suffisamment de ressources à la maison, le joueur peut tenter de construire un élément utilisant tout ou partie de ces ressources. **Ces éléments doivent être construits dans un ordre précis : Murs, porte, puis charpente, et enfin le toit.** Il jette ensuite le dé. S'il atteint ou excède le score demandé sur la carte maison, l'élément est construit et les ressources spécifiées sur la carte sont déduites de la réserve pour être placées dans la pile de ressources utilisées. Si son lancer de dé échoue, les ressources sont malgré tout consommées, mais l'élément n'est pas construit. C'est la fin de son tour. (vf carte maison p7).

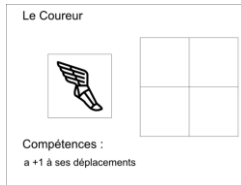
C/ Actions contextuelles : Selon la case où le joueur se trouve, il peut exécuter certaines actions contextuelles liées à cette case

D/ Ne rien faire : un joueur qui choisit de ne rien faire passe simplement son tour : c'est au suivant de jouer.

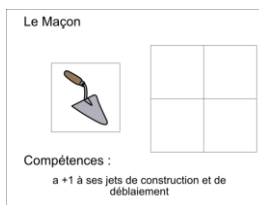
Effets spéciaux et cas particuliers :

Rôles et capacités des personnages

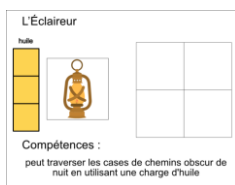
Chaque joueur incarne un personnage différent, doté d'une capacité spéciale.



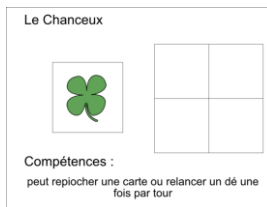
Coureur : Le coursier a un bonus de +1 sur ses jets de déplacements, les malus habituels s'appliquent ensuite.



Maçon : Le maçon obtient un bonus de +1 sur un jet de dé pour construire un élément de maison et déblayer un chemin bloqué par un éboulement.



Éclaireur : L'éclaireur dispose d'une lampe à pétrole contenant 3 unités de carburant. Il n'est pas bloqué par les cases de chemin obscur, de jour comme de nuit, tant qu'il a du carburant. Un éclaireur qui passe, démarre ou finit son tour sur une case de chemin obscur durant la nuit consomme une charge de carburant, limité à une par tour. Le niveau de carburant est indiqué par un pointeur.



Chanceux : Quand le chanceux finit son tour sur une case événement, il résout l'effet de la case puis il peut immédiatement piocher une nouvelle carte événement et résoudre son effet. Il peut également relancer un jet (sauf pour la construction) une fois par tour avant de résoudre son effet. Il doit accepter le nouveau résultat, même s'il est pire que le premier.

Cases spéciales et pions amovibles :



Case Maison : Case centrale, tout joueur qui passe par la **maison** s'y arrête immédiatement. Un joueur qui y débute son tour peut **construire** (cf : Construire p4).



Case mystère : Tout joueur qui finit son tour sur une **case mystère** tire une carte événement, résout son effet puis met fin à son tour.



Case de chemin obscur : Ces cases s'ouvrent et se ferment au joueur selon le moment de la journée (cf : indicateur de journée p3)



Cases de trajet des loups : Les loups apparus après chaque événement majeur se déplacent le long de ces cases, à raison d'une case par tour (cf. cases loups p4). Ces cases sont toujours inaccessibles à tous les joueurs.



Cases de rencontre des loups : Si un pion loup se trouve sur une de ces cases, tout joueur situé entre cette intersection et l'extrémité du trajet menant à la ressource est capturé par les loups et se retrouve automatiquement sur la case tanière des loups.



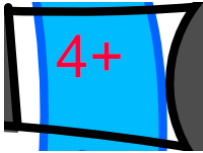
Case Tanière des loups : Après chaque événement majeur, un nouveau pion loup part de cette case. Les joueurs emprisonnés dans la tanière des loups peuvent attendre qu'un autre joueur vienne les délivrer ou tenter un jet par tour : ils sont libérés sur un double 6.

Action contextuelle : Un joueur non capturé qui atteint la case tanière libère les prisonniers qui se retrouvent directement sur la case maison accompagnés par le joueur qui les a libérés.

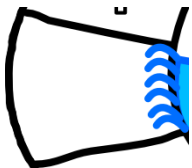


Case terrain instable : Tout joueur qui passe ou s'arrête sur l'une de ces cases jette un dé après avoir fini son déplacement. Sur un résultat inférieur à celui indiqué sur la case, des rochers bloquent le passage : placez un **pion éboulement** sur la case. Cette case est désormais inaccessible à tous les joueurs et ils ne peuvent pas la traverser non plus. Un joueur positionné sur la case **terrain instable** lors de l'éboulement est renvoyé à la maison et perd toutes ses ressources. Tout joueur qui choisit de se déplacer dans cette direction est stoppé sur l'une des cases adjacentes. Si le résultat du lancer de dé est supérieur ou égal à celui demandé, il ne se passe rien.

Action contextuelle : Un joueur qui commence ou finit son tour sur une case adjacente à un éboulement peut tenter de le déblayer. Il jette un dé, sur un résultat de 4 ou plus, l'éboulement est déblayé, sur un résultat de 1 à 3 il ne se passe rien.



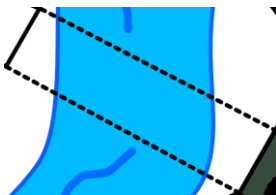
Case torrent : Tout joueur qui passe sur cette case effectue un lancer de dé. Si le résultat de ce lancer de dé est inférieur à 4, il est emporté par le torrent, perd toutes ses ressources et est placé sur la case **passage à gué**. Si le résultat du lancer de dé est supérieur ou égal à 4, il peut terminer son déplacement initial. Un joueur qui atteint cette case peut choisir de sauter dans le torrent, dans ce cas ne jetez pas le dé et résolvez l'action comme s'il était tombé.



Passage à gué : Cette case est le lieu d'arrivée pour les joueurs qui ont sauté dans la rivière (de gré ou de force). Elle n'influence pas les déplacements de autres joueurs.



Case contrôle du pont : Un joueur qui passe par cette case ou s'y arrête actionne le levier. Le **pont** est désormais activé : placez la **tuile de pont** sur l'emplacement désigné.

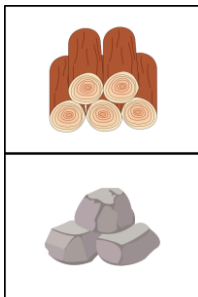


Case Pont : la case pont est inaccessible jusqu'à ce qu'un joueur atteigne la **case de contrôle du pont**. Dès lors, un joueur qui passe par le pont ou s'y arrête jette un dé : sur un résultat de 3 ou plus, rien ne se passe. Sur un 1 ou 2, le pont se relève brutalement : il est de nouveau inaccessible. Un joueur positionné sur cette case au moment où le pont se relève est projeté dans la rivière : il perd ses ressources et est placé sur la case **passage à gué**.



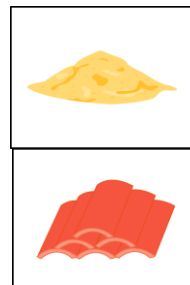
Action contextuelle : Un joueur qui atteint le pont durant son déplacement peut choisir de sauter dans la rivière : il perd ses ressources et est placé sur la case **passage à gué**, mettant fin à son déplacement. Il jette ensuite le dé pour l'effet du **pont** puis met fin à son tour.

Tuiles ressources :



Bois

Pierre



Sable

Tuiles



Emplacements de ressources : Tout joueur qui passe sur l'une de ces cases ou s'y arrête peut y acquérir une ressource du type spécifié au bout du chemin emprunté. Un joueur ne peut acquérir des ressources qu'une fois sur chaque case d'un chemin. Cette restriction est levée lors du passage à la maison par le joueur. Tout joueur est limité à 4 ressources transportées simultanément.

Tuiles : un joueur qui atteint une case ressource appartenant au chemin des tuiles peut ajouter une **tuiles** dans son sac.

Sable : un joueur qui atteint une case ressource appartenant au chemin du sable peut ajouter un élément de sable dans son sac.

Pierre : un joueur qui atteint une case ressource appartenant au chemin des pierres peut ajouter une pierre dans son sac.

Bois : un joueur qui atteint une case ressource appartenant au chemin du bois peut ajouter un bois dans son sac.



Tuile Chasseur : Un joueur qui atteint cette tuile peut dépenser deux **ressources** qu'il porte sur lui pour que le chasseur libère un joueur emprisonné dans la case **tanière des loups**. Ce dernier est alors libre et est placé sur la **case maison**.



Carte Maison : cette carte spécifie les coûts en ressources et difficultés des jets de dé pour construire les différents éléments de la maison. Elle comporte également une réserve. Les ressources nécessaires sont indiquées comme suit :

P = Pierre B = Bois S = Sable T = Tuile

Liste des cartes :

Cartes événements

Le loup arrive



La menace avance de 1

En pleine forme



Avancez de deux cases

Jour de chance




Vous gagnez une ressource de votre choix

Le temps presse




Le temps avance de 1

Rien ne presse



Le temps recule de 1

Loups téméraires



Les loups avancent de 1

Sac oublié



Reculer de deux cases

Sac percé



Vous perdez une ressource de votre choix

Cartes événements majeurs

La nuit tombe



Déplacez la flèche de la roue de journée sur la première période de nuit

Appel des loups



Faites partir un loup supplémentaire depuis la tanière

Tremblement de terre



Placez les deux éboulements sur leurs emplacements

Vol des gobelins



Tout le monde perd une ressource de son choix

Malchance



Les joueurs ont désormais un malus de 1 à tous leurs jets de dé

Heure d'hiver



Les deux périodes marquées d'un flocon sont maintenant des périodes de nuit

Appétit féroce



La menace avance de 3

Sabotage



La dernière partie de la maison construite est détruite, vous perdez les ressources utilisées pour celle-ci

Fin de partie et conditions de victoire :

Les joueurs gagnent la partie s'ils ont construit leur **maison** et s'y trouvent avant l'arrivée du Grand Méchant Loup. Cela signifie que si chacun des **éléments de maison** est construit avant que l'**indicateur de menace** ne dépasse la dernière case de l'échelle de menace, les joueurs ont mis leurs personnages à l'abri et gagnent la partie. Sinon, impossible de s'abriter dans une maison pas finie : le Grand Méchant Loup arrive, et dévore les petits cochons !

Exemple de partie :

Les joueurs installent le plateau, placent les ressources et tirent au hasard leur rôle (« 1 -> éclaireur / 2 -> coureur / 3 -> chanceux / 4 -> maçon »)

Premier tour :

Le premier joueur lance le dé, décide de se diriger vers une case de ressource sable, il obtient un 2 sur son jet et tombe donc sur une case événement. Il tire alors une carte événement indiquant « avancée de la nuit ». Il avance donc l'indicateur de journée d'une unité.

Le deuxième joueur décide de se rendre à une case de ressource tuile et obtient un 5 à son jet de dé. Étant donné qu'il est le coureur, il a un bonus à ce jet de déplacement et peut donc se déplacer de 6 cases. Il peut donc aller directement au levier pour baisser le pont et donc débloquer le passage vers les ressources supplémentaires d'un autre chemin. Le joueur ajoute donc le pion de pont sur l'emplacement prévu. Sur le chemin, il est passé sur la première case ressource et récupère donc une tuile.

Le troisième joueur décide d'aller vers une case de ressource pierre et fait 5. Il arrive sur la première case de ressource et récupère une pierre.

Le dernier joueur veut aller vers une case de ressource bois, fait 4 avec son dé, il finit donc son tour sur une carte classique, rien de plus ne se passe.

Deuxième tour :

Le premier joueur avance l'indicateur de menace et celui de journée. Ensuite, il lance son dé et fait 6 et se dirige donc directement sur la case de ressources [sable x 2]. Une fois arrivé il prend donc deux unités de ressources qu'il place dans son sac sur sa fiche de personnage.

Le joueur 2 fait un jet de 3, avec le bonus du coureur il fait un déplacement de 4 cases et se dirige donc directement sur la 3^{ème} case de ressource tuile. Lors de son déplacement il passe sur une case de terrain instable et donc une fois déplacé, le joueur lance un dé : il obtient 2, l'effondrement n'a pas lieu.

Le joueur 3 fait 6 et arrive à la ressource [Pierre x 3] donc l'accès a été débloqué grâce au pont activé par le premier joueur et place 2 nouvelles unités dans son sac. Il est passé par le pont et doit lancer le dé pour savoir si le pont se relève. Il fait 2, ce qui est censé relever le pont mais il utilise son rôle de chanceux pour tenter son lancer et fait 4, donc le pont reste en place.

Le joueur 4 fait 5 et se retrouve de nouveau sur une case classique. Cependant, il est passé par 2 cases ressource bois et récupère donc 2 bois.

Trentième tour :

Les joueurs ont collecté suffisamment de ressources, et ils doivent construire leur abri avant la fin du temps imparti !

Le premier joueur avance les indicateurs de menace et de journée. Ensuite, il rentre avec les tuiles, il doit parcourir trois cases. Il jette et fait 5, lui permettant de rentrer à la maison. Les ressources sont déchargées de l'inventaire du personnage vers la réserve.

Le second joueur se trouve déjà à la maison, et souhaite construire le quatrième mur de la maison. Il jette le dé et obtient 3 : son action est réussie ! Les ressources sont consommées et les joueurs notent la construction du mur sur la tuile maison.

Le troisième joueur souhaite construire la charpente. Il jette le dé et obtient 6 : il réussit également. La charpente est construite.

Le quatrième joueur doit réussir à construire le toit, sans quoi la partie sera perdue ! Le toit est une construction demandant un jet de dé à 5 ou 6. Cependant, il est maçon et a donc un bonus aux jets de construction Il doit réussir un jet à 4 ou plus, il jette et obtient 4. Le toit est construit, les ressources déduites et les joueurs victorieux, *in extremis!*



Crédits

Auteurs, concepteurs :

Simon GIANADA, Aymeric GODIVIER, Lorenzo JOUAN, Robin LE MEUR, Pierre MARTINENT

Remerciements à nos playtesters :

Martin ROUSSEL, Judicaël ELUARD, Manon BOTINEAU, Valentin CLIMPONT, Michel BIGOURD, Pierre ZANETACCI-STEPHANOPOLI, Adrien DUPORGE