

# CANNONBALL COLONY : Résumé des règles

## Le jeu en bref :

Le but du jeu est d'être le premier joueur à construire **10** forts sur l'île, ou bien d'avoir le plus de forts construits alors que la **dernière tuile** route a été posée. Ce joueur gagne donc la partie en prenant le contrôle de l'île pour son pays !

Le jeu commence par le choix des joueurs du lieu d'accostage de leur bateau. Ce sera le point de départ de ses constructions.

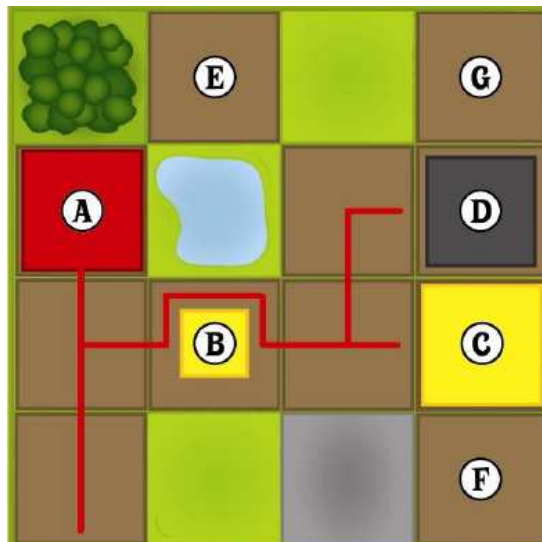
Chaque tour, les joueurs pourront construire une ou deux routes sur l'île, ou construire un de leurs forts, canons, blocus sur une route déjà construite. Un joueur ne pourra construire que sur les tuiles routes connectées à un de leurs forts ou de leur bateau. Différents réseaux routiers pourront être joints, permettant ainsi à un joueur d'accéder aux routes construites par ses adversaires.

## Comprendre la notion de connexion :

Un point important du jeu est de comprendre quand deux tuiles routes sont réputées être connectées. Cela arrive lorsqu'il y a un chemin continu de tuiles routes entre elles. Les connexions sont importantes, parce qu'un joueur ne peut jouer que des tuiles routes connectées à un de ses forts ou à son bateau.

Lorsqu'un joueur veut déterminer le chemin des tuiles routes connectées à un fort ou à son bateau, il suit tout simplement le chemin des tuiles routes adjacentes les unes aux autres en commençant par un fort ou son bateau. Les tuiles routes se connectent uniquement par leurs quatre côtés latéraux, jamais en diagonale. Un chemin de tuiles routes est coupé lorsqu'un fort ennemi ou un blocus y sont construits.

Un moyen simple de comprendre cette règle, est d'assimiler vos forts et votre bateau comme l'endroit où sont stationnées vos troupes. Si vos armées veulent construire quelque chose sur l'île, elles doivent voyager via les tuiles routes pour atteindre la destination souhaitée. Elles peuvent traverser les canons, parce qu'ils ne sont pas assez larges pour bloquer la route. Cependant les forts ennemis bloqueront le chemin, car aucun adversaire ne vous laissera traverser son propre fort !



Le joueur **Rouge** a construit un fort en **A**. Le joueur **Jaune** a construit un fort en **C** et un canon en **B**. Un blocus a été construit en **D**.

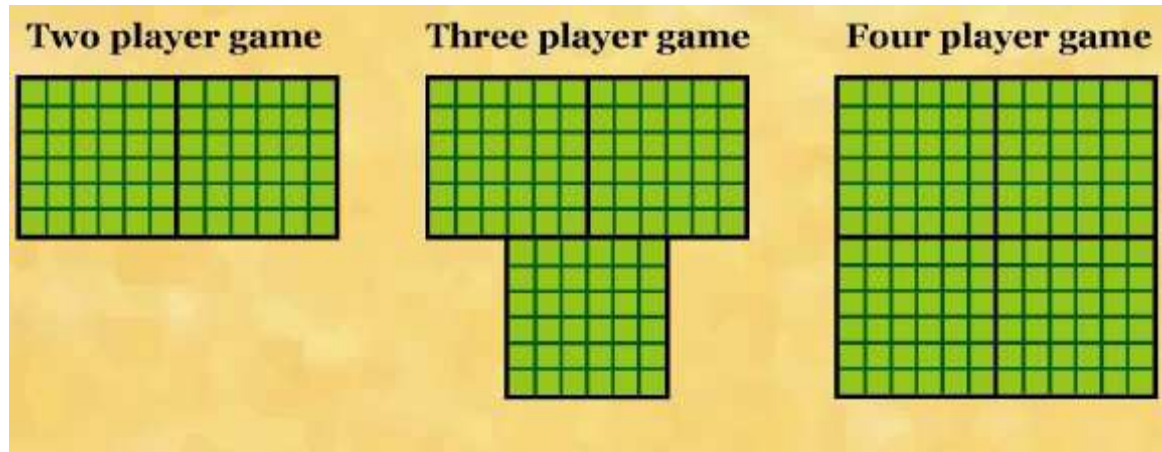
La ligne rouge représente les routes **connectées** à partir du fort du joueur **Rouge**. Notez que le canon **jaune ne bloque pas** le chemin des tuiles routes connectées. La tuile route en **E** n'est pas connectée car elle est positionnée en diagonale.

# CANNONBALL COLONY : Résumé des règles

La tuile route en **F** n'est pas connectée au fort **Rouge**, car elle passe via un fort **Jaune** qui lui bloque la route. La tuile route en **G** n'est pas connectée également, car le blocus bloque le chemin (même si c'est un blocus construit par le joueur **Rouge**).

## Mise en place

En fonction du nombre de joueurs, déterminer le plateau de jeu de l'île en tirant aléatoirement les parties du plateau. A chaque partie du plateau, correspond une zone d'accostage d'un joueur.



- **50** tuiles routes pour un jeu à deux joueurs
- **70** tuiles routes pour un jeu à trois joueurs
- **90** tuiles routes pour un jeu à quatre joueurs

## Zone d'accostage d'un joueur :

- La zone d'accostage doit être dans la partie du plateau de jeu du joueur
- La zone d'accostage doit être un bord du plateau de jeu de l'île.
- La zone d'accostage doit être une zone herbe ou forêt.
- La zone d'accostage doit être distante de 4 cases de celle d'un autre joueur.
- Pour un jeu à trois joueurs, la zone d'accostage est interdite pour 4 zones particulières (voir règle)

## Séquence d'un Tour de Jeu :

**1) Le joueur peut utiliser un canon**

**2) Le joueur peut effectuer une et une seule des actions suivantes :**

- a) Construire une ou deux routes sur l'herbe
- b) Construire une seule route sur la forêt
- c) Construire un Fort
- d) Construire un Canon
- e) Construire un Blocus

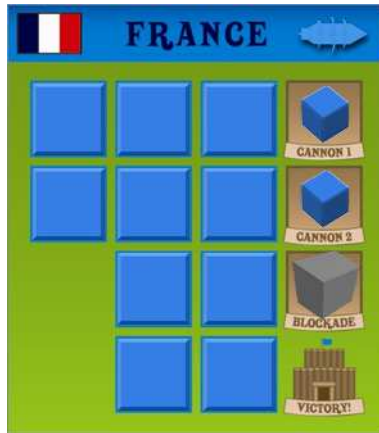
**3) Le joueur vérifie si un des ses canons ou son blocus est maintenant disponible.**

**Le prochain joueur est le suivant dans le sens des aiguilles d'une montre !!!**

# CANNONBALL COLONY : Résumé des règles

## Notion de Disponibilité

La notion de disponibilité est importante dans le jeu, car en fonction du nombre de forts posés sur l'île, l'accès aux canons et au blocus sera permis.



- Pour construire le premier canon, il faut avoir posé 3 forts
- Pour construire le deuxième canon, il faut avoir posé 6 forts
- Pour construire le blocus, il faut avoir posé 8 forts

## Règles de gestion des éléments du jeu :

### Le joueur peut utiliser un Canon :

Un canon est utilisable au tour suivant sa construction sur l'île. Même si deux canons sont posés, seul un pourra être utilisé lors du tour d'un joueur.

Un canon peut détruire un fort ennemi. Le fort ennemi doit se trouver sur la même ligne ou même colonne que le canon, quelque soit le nombre de cases entre le canon et sa cible.

La ligne de mise d'un canon n'est pas bloquée par l'herbe, la forêt, les lacs, routes, les forts.

- Un canon peut détruire un seul fort par tour.
- Un canon ne peut pas détruire un de ses propres forts.
- Les canons ne peuvent détruire des routes, montagnes, blocus, bateaux ou d'autres canons.

### Le joueur peut construire des Routes :

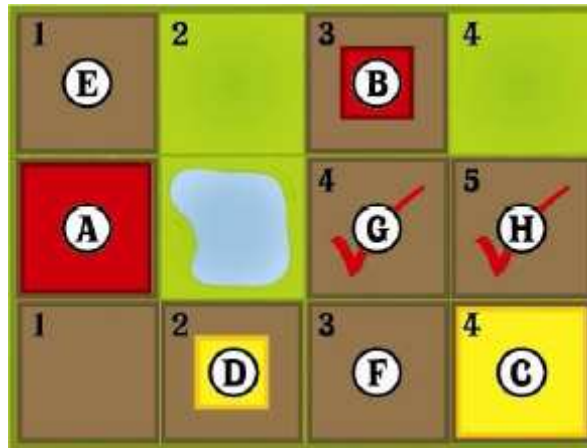
Une route doit être connectée à un de ses forts ou son bateau. La construction d'une route n'est jamais effectuée en diagonale d'une tuile route adjacente.

- La construction d'une ou deux tuiles routes sur l'île est permise lorsque le terrain est de l'herbe
- La construction d'une seule tuile route est permise lorsque le terrain est une forêt.
- On ne peut jamais mettre une tuile route sur une route déjà existante, un lac, une montagne.

# CANNONBALL COLONY : Résumé des règles

## Le joueur peut construire des Forts :

- On ne peut construire des forts que sur des routes existantes.
- La route doit être connectée à un des ses forts ou à son bateau.
- La construction doit se faire sur une route qui ne contient pas déjà un canon, un fort, un blocus
- Une distance minimum de 3 cases est requise avec ses propres forts pour en construire un nouveau. Ne pas tenir compte des lacs et des montagnes pour ce calcul.
- La route ne doit pas être à portée d'un canon ennemi.
- La construction d'un **fort bloque la connexion des routes à vos adversaires**



Le joueur **Rouge** ne peut pas construire un fort en **E**, car 1 seule case avec le fort en **A**. Le joueur **Rouge** ne peut pas construire un fort en **F**, car à portée du canon **Jaune** en **D**. Le joueur **Rouge** peut construire un fort en **G** ou **H** car plus de 3 cases le sépare du fort en **A**.

## Le joueur peut construire un Canon :

Seulement si le nombre de forts requis ont été posés. Ainsi, le canon est disponible. Un canon est utilisable au tour suivant sa construction sur l'île.

- La route doit être connectée à un des ses forts ou à son bateau.
- La construction doit se faire sur une route qui ne contient pas déjà un canon, un fort, un blocus
- La route ne doit pas être à portée d'un canon ennemi.
- Un fois construits, les canons ne seront plus déplaçables.

## Le joueur peut construire un Blocus :

Seulement si le nombre de forts requis ont été posés, soit 8 forts.

- La route doit être connectée à un des ses forts ou à son bateau.
- La construction doit se faire sur une route qui ne contient pas déjà un canon, un fort, un blocus
- La construction d'un **fort bloque la connexion des routes à tous les joueurs**