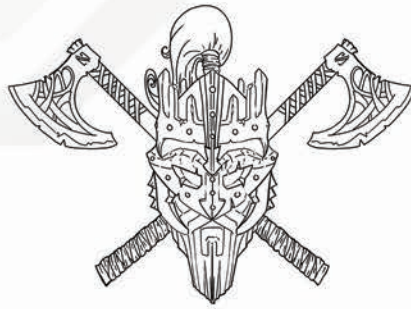


Edition Studio Twin  
games - France  
Auteur : David Allanic  
Illustration : Alx

Edition Print and Play  
Avril 2020

Jeu fabriqué 100% en France  
disponible en boutique post Covid

Jeu asymétrique 2 joueurs - 8 ans  
Version allégée du jeu Catch the  
king à sortir à la fin du confinement



# CATCH THE KING



L'aube se lève sur la cité de Jomsborg où deux clans Viking vont s'affronter. Un Jarl pétri d'ambition, débarquant avec moult drakkars, tente de s'emparer du pouvoir en envahissant les terres de son suzerain pour lui ravir sa couronne. Encerclé de toutes parts, dépassé en nombre de guerrier, le Roi n'a qu'une solution, s'enfuir chez l'un de ses vassaux. La bataille s'annonce épique ! Entre contrôle de territoire et sauvagerie viking, il va falloir choisir...

Un jeu Catch the King Print and play est constitué de :

- 1 plateau de jeu de 9X9 cases.
- 2 pions forêts - exclusivité Print and play
- 1 Roi de couleur bleu.
- 8 défenseurs de couleur bleu.
- 16 attaquants de couleur orange.



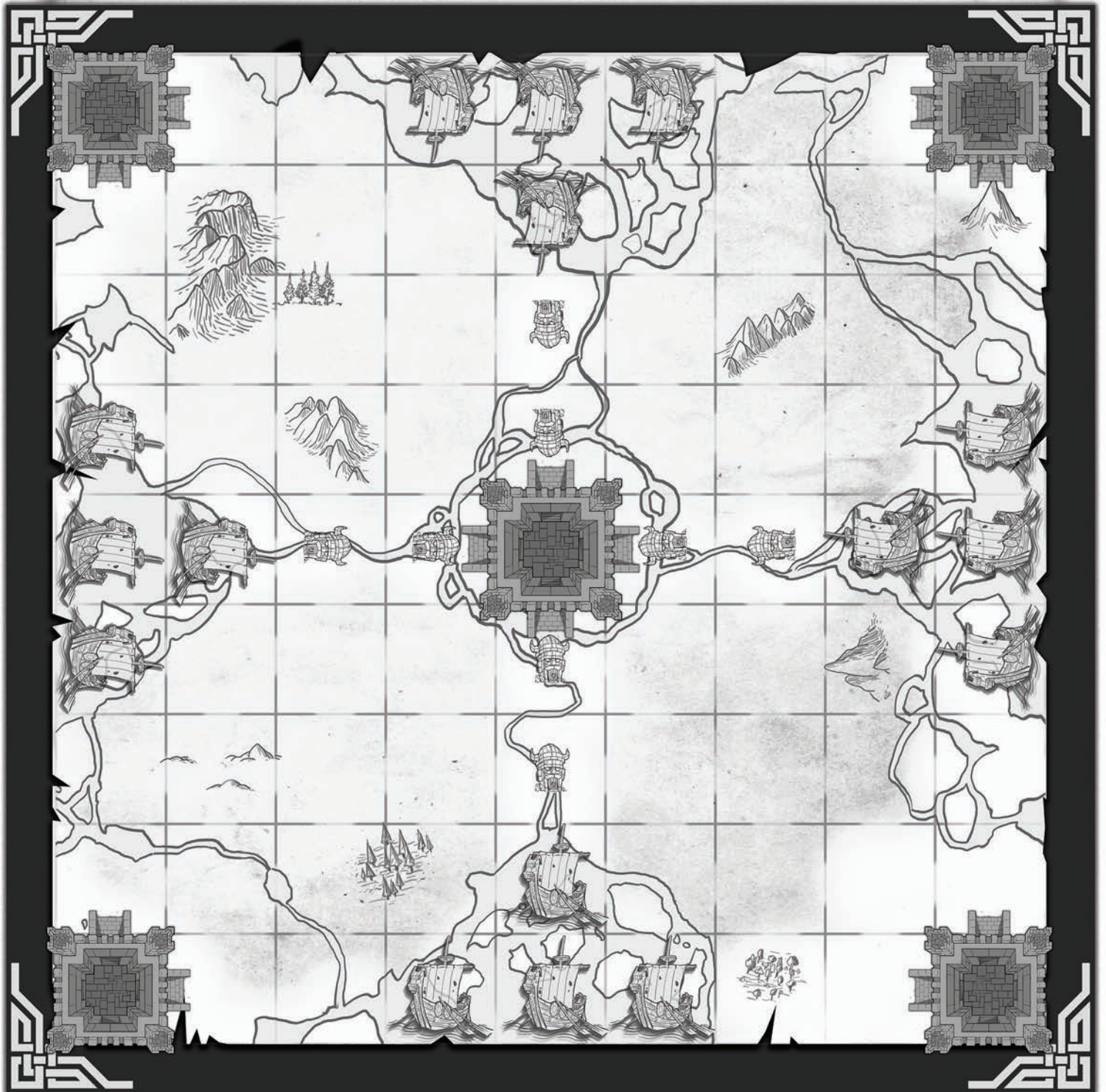
Le jeu complet proposera de nouvelles variantes à sa sortie ainsi que des extentions.

Il a été financé sur Kickstarter grace à 80 backers. Cette version est autant pour ceux qui l'attendent que pour tout couple de joueurs souhaitant un peu de divertissement en cette période toute particulière.

Roi

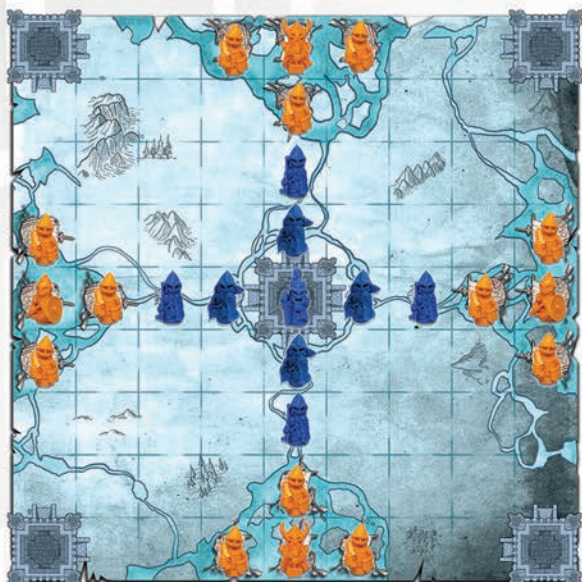








# CATCH THE KING



## Mise en place :

- Les attaquants prennent place sur les cases drakkars.
- Les défenseurs sur les cases avant-postes.
- Le Roi sur la forteresse centrale.



## But du jeu :

- Le but de l'attaquant est de capturer le Roi pour remporter la partie. Pour cela, il doit l'encercler des quatre côtés, afin qu'il ne puisse plus faire de mouvement.
- Le but du défenseur est de faire s'échapper le Roi par l'une des quatre forteresses situées aux quatre coins du plateau de jeu.



## Comment jouer :

- Les attaquants commencent toujours en premier.

*Sauf indication contraire (variantes ou extensions), tous les pions suivent les règles suivantes :*

- Un pion se déplace orthogonalement (horizontalement ou verticalement) dans n'importe quelle direction, du nombre de cases de son choix.
- **Un pion ne peut pas entrer sur une case de forteresse**, sauf le roi bien entendu.
- **PRISE** : Pour supprimer un pion adverse, il suffit qu'à la fin de son mouvement un pion crée un encerclement orthogonal. C'est-à-dire que le pion adverse est encadré par deux pions amis, soit horizontalement, soit verticalement. On parle de mouvement d'assaut et d'appui de la part du pion déjà en place à l'opposé de celui qui vient de se déplacer.



- La prise multiple est possible. Si lors d'un assaut, un pion crée en même temps plusieurs encerclements, alors tous les pions adverses sont supprimés.
- Il est tout à fait possible de se déplacer entre deux pions adverses sans subir de perte puisqu'il n'y a pas d'assaut de leur part.
- **Les forteresses comptent comme un appui neutre pour tout le monde.** Le pion est dos au mur. S'il subit un assaut, il sera donc comptabilisé comme perte.
- Le bord du plateau **n'est pas** un appui neutre.



- Tant que le **Roi est à l'intérieur** de la forteresse centrale, elle est un **appui du défenseur**.
- Quand le Roi quitte la forteresse, il la brûle. Il ne peut donc y revenir. Elle devient ainsi neutre pour les assauts.
- Si elle est **vide la forteresse centrale peut être traversée**, mais il n'est **pas possible de s'y arrêter**.
- **Le Roi ne sert jamais d'appui** (un Roi ne soutient pas, il ordonne), **ni ne peut faire d'assaut**. Il est vieux et son épée n'est qu'un ornement de son pouvoir.

## Fin de la partie :

Le Défenseur remporte la partie :

- Si le Roi atteint l'une des quatre forteresses.

L'attaquant remporte la partie si le Roi est encerclé :

- par quatre attaquants.
- par un bord du plateau ou la forteresse centrale et trois attaquants.
- entre un viking, un bord de table et une forteresse, et qu'il subit un assaut. Même si lors de son tour suivant, il pourrait entrer dans la forteresse. Il vient de subir un assaut qui l'encerclé définitivement et perd donc la partie au pied de la forteresse de son vassal.
- Si le roi est accolé à un ou plusieurs défenseurs mais qu'ils sont encerclés de tous les côtés et ne peuvent plus faire de mouvement alors le Roi est capturé.



## Variante :



### La Forêt (pion exclusif Kickstarter et salons) :

L'utilisation des forêts n'est pas recommandée lors des premières parties.

- Au début de la partie, chaque joueur place une Forêt sur une case libre, du plateau de jeu, de son choix. Une Forêt bloque la case sur laquelle elle se trouve. Elle **ne peut pas être traversée** et n'apporte **aucun appui**.



*Contrairement à la forêt qui est une exclusivité, d'autres variantes, comme le Godi, le Jarl ou encore les archers sont disponibles directement dans la boîte du jeu.*

*Nous vous invitons à découvrir Catch the King en boutique lors d'un retour à une vie "plus normale".*

*Nous espérons que la découverte de ce jeu vous plaira et qu'il vous aidera à passer de manière agréable 20 à 30 minutes de vos journées.*

Restez chez vous

Ludiquement

[www.studio-twin-games.com](http://www.studio-twin-games.com)  
[www.twinples.com](http://www.twinples.com)

