

CORENTIN BRAND
Chevalier Gambette



FORFORT

8+
2-4
15-30 min



CO² GRAPHISME
identité visuelle | webdesign | communication

 Règle du jeu

www.editions12h12.com

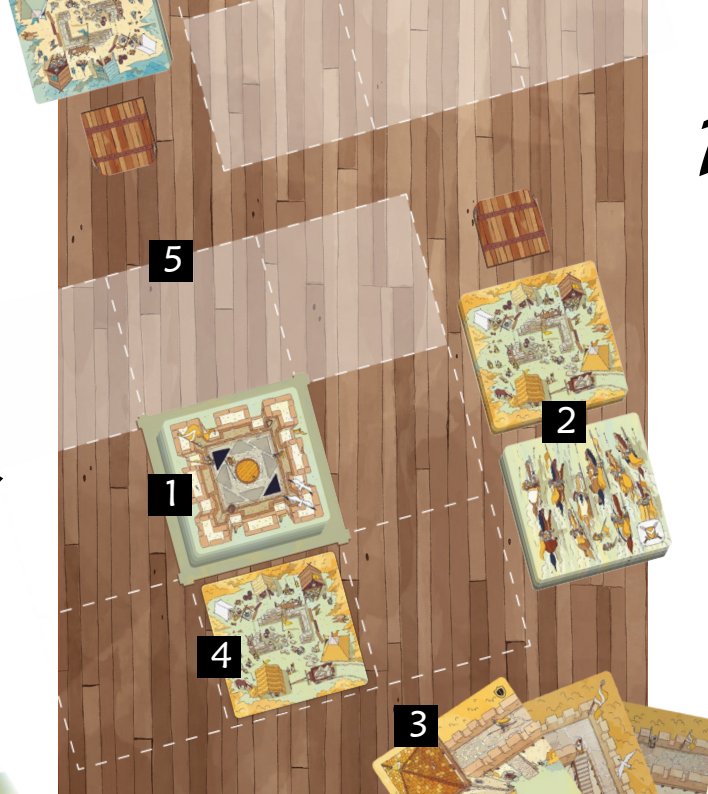
ÉDITIONS
1212

But du jeu

Construire et achever son fort avant l'adversaire tout en l'attaquant pour freiner sa progression.

Matériel

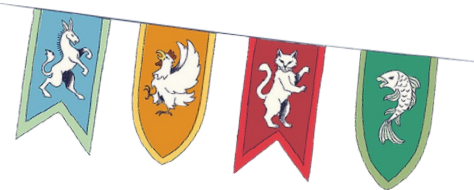
120 Cartes
4 Sabots
5 Jetons
1 Règle du jeu
4 Aides de jeu



Préparation pour chaque joueur·se

- 1 Choisir un blason et mélanger vos 22 cartes « Muraille » (en les pivotant de temps en temps pour varier le sens des flèches au dos). Les placer dans le sabot devant vous en une pioche, appelée « Donjon ».
- 2 Placer à portée de main vos cartes Campement, Armée et le jeton Pont-Levis.
- 3 Piocher 3 cartes et les prendre en main non visible de l'adversaire.
- 4 Placer un de vos campements sur un emplacement de votre fort.
- 5 Indiquer à l'adversaire quelle ligne de votre fort lui fait face : Ce sera votre « première ligne ».

Celui ou celle qui a visité·e un château le plus récemment, commence en prenant le jeton « Premier joueur ».



Tour de jeu

- Avancer une Armée (contextuel).

1) Jouer une carte :

Construire une muraille dans votre fort

Activer l'effet d'une carte

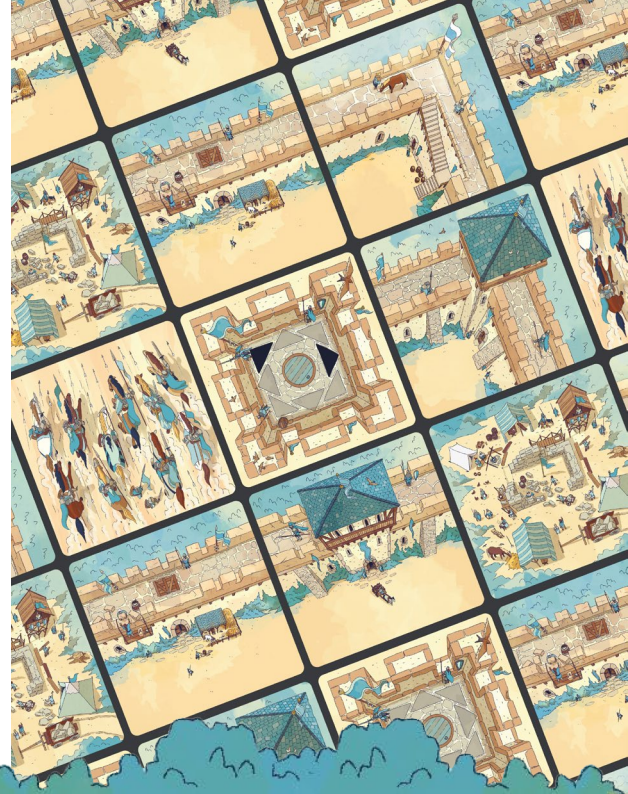
Placer un campement

Passer son tour en défaussant une carte
(sans activer l'effet).

- Activer le pont-levis (contextuel).

2) Piocher une carte.

Au choix



Construire une muraille

Choisir une carte de votre main et la placer sur un emplacement du fort en respectant une des deux flèches  indiquées sur votre donjon.

Il y a 2 types de Muraille :

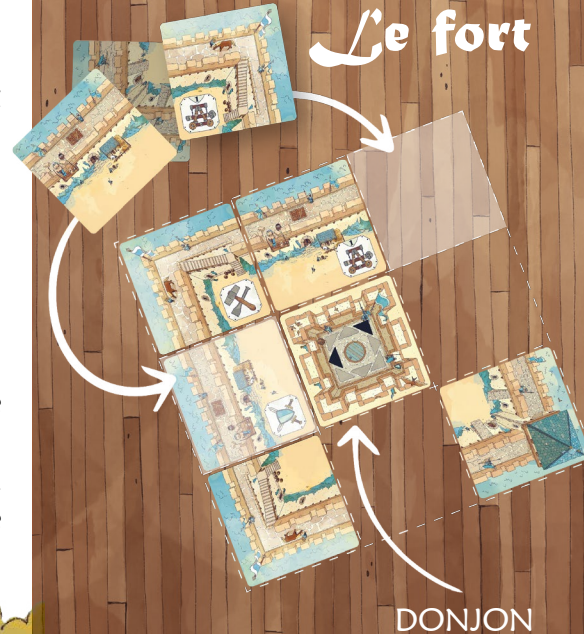
Simple x14 +  x4 | Protégée  x4

Précisions :

- Une muraille en angle va dans un angle et une muraille droite entre les angles.
- Une muraille peut recouvrir une muraille déjà placée, la carte du dessous n'est plus active et ne compte pas dans le calcul des points finaux.

MAIN DU JOUEUR

Le fort



DONJON

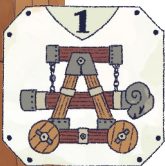
Activer l'effet d'une carte

Choisir une carte de votre main, activer l'effet du symbole (un seul si il y en a deux) et la placer dans votre défausse personnelle.



MAÇON.

Choisir une carte de votre défausse personnelle et la construire dans le fort (Muraille en respectant les contraintes de pose ou Campement sans les respecter).



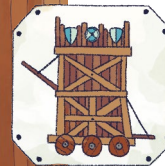
BÉLIER.

Détruire un emplacement dans sa totalité de la première ligne d'un fort adverse (hors Muraille protégée).



TRÉBUCHET.

Détruire un emplacement dans sa totalité de la deuxième ou troisième ligne d'un fort adverse (hors Muraille protégée).



TOUR DE SIÈGE.

Détruire la première carte d'un donjon adverse.



GARNISON.

Placer une carte Armée sur un emplacement vide d'un fort adverse et indiquer la direction de l'invasion.
Ou Supprimer une carte Armée envahissante.

Précisions à propos de l'Armée :

Au début du prochain tour du joueur attaquant, avancer votre Armée en ligne droite d'un emplacement en détruisant la totalité du nouvel emplacement.
Au tour suivant, l'avancer à nouveau et détruire.
Si l'Armée sort du fort, l'attaquant la récupère.

- Une Armée empêche la construction sur l'emplacement où elle se trouve.
- Une Armée est supprimée lorsqu'elle avance sur une muraille protégée.
- Une Armée supprimée est hors jeu (la retourner).





Placer un campement

Choisir une carte de votre main, la défausser sans activer d'effet et placer un campement sur un emplacement vide du fort sans respecter les flèches du donjon.

Lors d'un prochain tour, un campement offre une possibilité de pose supplémentaire pour construire une muraille dans votre fort.

Précision : Un campement peut être détruit.

Activer le pont-levis

Placer le jeton sur une Muraille qui possède le symbole  visible dans le fort, piocher et REJOUER UN SECOND TOUR !

Le jeton est récupérable si l'emplacement est détruit ou recouvert.

Effets évolués « Combo »

Lorsque vous construisez une muraille dans votre fort et créez une combinaison de deux symboles identiques côte-à-côte, activez immédiatement l'effet évolué du symbole.

Si deux combinaisons sont créées en même temps, activez un effet puis l'autre.



Construire une carte de votre défausse ou la première de votre donjon dans votre fort sans respecter les contraintes de pose.



Muraille protégée acceptée



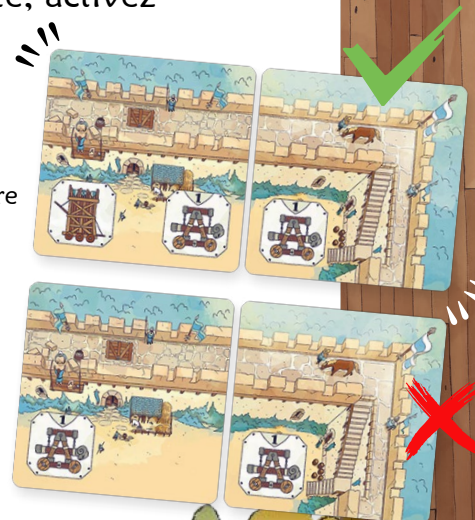
Faire 2 fois l'effet



Muraille protégée acceptée



Faire 2 fois l'effet



Fin de partie

Le joueur ou la joueuse qui termine son fort, composé de 8 murailles (4 angles et 4 droites), remporte immédiatement la partie.

Sinon, dès qu'un donjon n'a plus de cartes, on finit le tour de table en cours. Les joueurs qui possèdent encore des cartes dans leur donjon marquent **2 points** bonus puis chaque joueur ou équipe calcule son score de son fort en totalisant :

- **2 points** par Muraille,
- **1 point** par campement,
- **1 point** par Armée chez l'adversaire.

En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Précisions : Les forts des joueurs avec un donjon vide restent attaquables.



Lexique

Un « Emplacement » est une zone dans le fort. Il y en a 8 autour du donjon.

« Détruire » signifie qu'il faut mettre la ou les cartes concernées dans la défausse personnelle du joueur attaqué.

La « Défausse » est personnelle et contient les cartes détruites et défaussées. Elle est **VISIBLE ET CONSULTABLE** par tous les joueurs pendant la partie.

Jouer à 4 joueurs

En équipe (en diagonale), deux règles s'ajoutent :

- Un campement peut être placé chez son camarade.
- Un symbole Garnison peut supprimer une carte Armée envahissante présente chez son camarade.

À 4, le jeu peut se jouer en individuel mais n'est pas conseillé par l'auteur.



Crédits

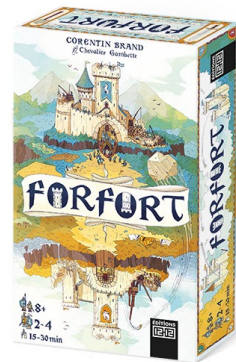
Créé par Corentin Brand  corentin_brand_auteur

Illustré par Chevalier Gambette  chevalier_gambette_illu

Graphiste : Co2graphisme.fr

Édité par Les Éditions 12H12 : editions12h12.com
(marque de la société Co2graphisme)

Ces exemplaires PRESSE ont été fabriqués en Chine par Hopes Game.



Remerciements

Ma famille, Fanny mon ultra testeuse, Chevalier Gambette, Armand, mes amis, mes collègues et bien évidemment TOUS les testeurs rencontrés sur les festivals et ailleurs, etc. MERCI !



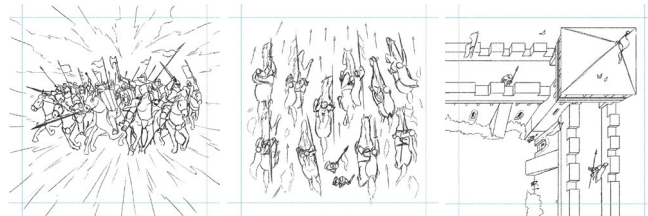
Chevalier Gambette

Illustrateur du jeu

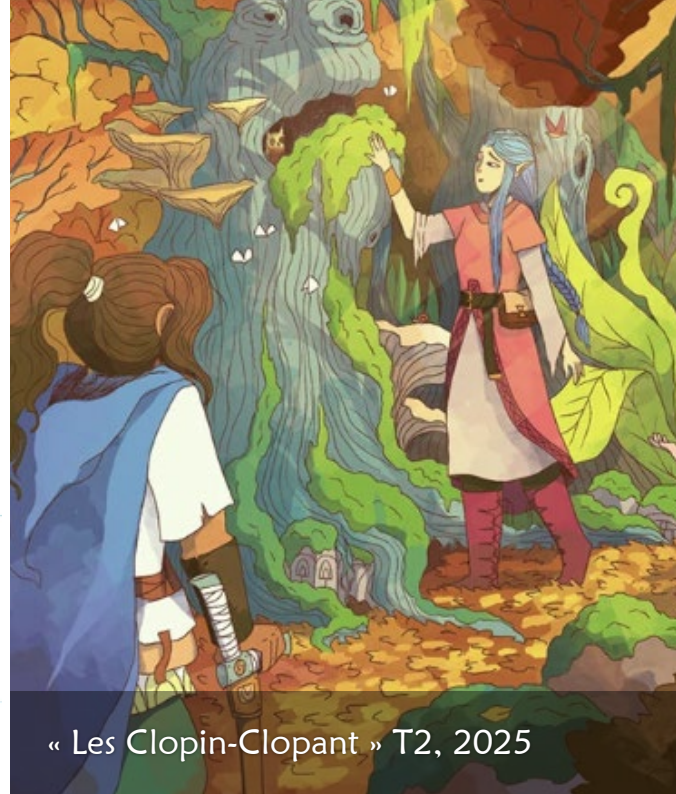


Artiste du monde du livre jeunesse,
Forfort est son premier jeu de société
illustré.

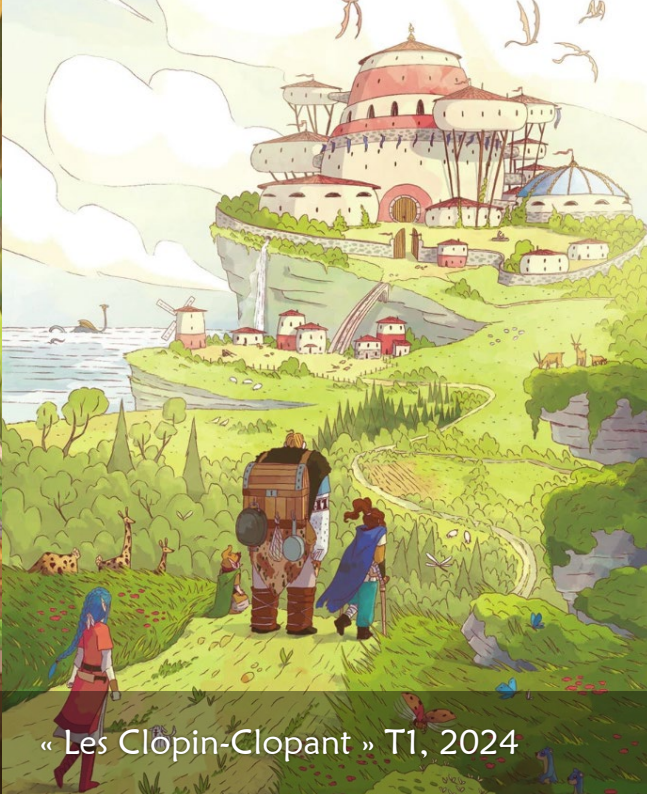
Croquis du jeu Forfort :



illustrations de livres :



« Les Clopin-Clopant » T2, 2025



« Les Clopin-Clopant » T1, 2024



« La Petite Lectrice », 2020

