

Goblivion

DEFINITIVE EDITION

Règles

Thème

Bonjour mon Roi!
Bonjour ma Reine!
Nous sommes au royaume de Goblivion, une cité tranquille à l'abri des dangers au milieu de la forêt. Le château et ses remparts nous protègent des créatures sinistres qui rôdent parfois la nuit. Ce matin, un paysan est arrivé blessé au château pour annoncer un grand danger. Des hordes de gobelins et de trolls répugnants se dirigent vers le château armées jusqu'aux dents! Vous devez former les paysans au combat et repousser l'ennemi qui s'abattra sur le château. Le royaume de Goblivion compte sur vous!



Idée du jeu

Goblivion est un jeu de cartes de type Deckbuilder. Vous devrez défendre votre château contre des hordes de gobelins, de trolls, puis des Boss.

Vous débutez la partie avec des cartes Paysan. Ces paysans seront d'abord médiocres au combat. Vous devrez les entraîner pour améliorer vos chances de défendre le château.

Suite à vos victoires au combat, vous obtenez des cartes Objet dont vous devez tirer parti au maximum.

Conditions de victoire

Pour remporter la victoire, vous devez éliminer les troupes ennemies et les Boss. Si les ressources de votre château s'épuisent (tombent à zéro), l'ennemi perce votre défense et vous perdez la partie.

Contenu du jeu

Les cartes de Goblivion ont des versos différents. Classez-les au début de chaque partie.



7 x cartes rôle de Roi/Reine



11 x cartes Boss



103 x cartes Goblivion



1 x Jeton d'entraînement

Divisez les cartes Goblivion de cette façon:

40 x cartes
Bleu
avec ce symbole



40 x cartes
Doré



23 x cartes
Ennemi/Objet
(Haut/Bas)



1 x plateau Ennemi



1 x plateau Joueur



1 x plateau Coop



Contenu du jeu



16 x jetons Ressource

Note générale : Les jetons inclus sont aussi le nombre maximum alloué dans le jeu.

Vous identifiez vos ressources sur le plateau Joueur à l'aide de ces jetons. Ce sont vos points de survie.



10 x jetons Bonus Allié





Vous identifiez les bonus des cartes à l'aide de ces jetons. À la fin de chaque phase, ces jetons réintègrent votre banque de jetons.



Ex: Poser le jeton sur la carte. Cette carte vaut maintenant 3 de force (1+2).



3 x jetons Bonus Ennemi

Vous identifiez les bonus sur les cartes Ennemi à l'aide de ces jetons. Ils réintègrent votre banque de jetons lorsque l'ennemi est tué. Un ennemi ne peut avoir qu'un seul jeton bonus sur lui.
Les ennemis 1 épée  qui survivent au combat gagne 
Les ennemis 2 épées  qui survivent au combat gagne 



Ex: Cet ennemi vaut 4 de Force (3+1).



6 x jetons étoiles

Ces jetons sont utilisés dans le mode Campagne de Goblivion pour établir votre niveau de réussite. (Voir livret Campagne)

Mise en place



Banque de jetons



Portes du Château

Champ de bataille

(Espace libre, c'est ici que vous allez jouer les cartes piochées! Elles sont alors considérées "En jeu".)



① Placez le plateau **Ennemi** en face de vous. Gardez un espace libre pour le **Champ de bataille**.

② Placez le plateau **Joueur** à droite. (Au milieu en **Coop**)

③ Prenez au hasard 20 cartes **Bleu**. Placez-les sur la case "**Château**" faces cachées pour former la pioche. (40 cartes en **Coop**)



④ Sélectionnez un rôle de **Roi/Reine**. Puis, prenez la carte **Doré** représentant le **Garde du corps** indiqué sur la carte **Roi/Reine**, placez-le ici. ⑨



⑤ Placez ici un nombre de jetons **ressource** égal à celui indiqué sur votre carte **Roi/Reine**. Ceci représente vos **points de survie**.

⑥ Regrouper les 12 types de cartes **Doré** en piles similaires pour former le **marché de cartes**.

⑦ Déterminer un **niveau de difficulté** et en appliquer la règle spéciale s'il y a lieu. (Voir p.15)

Placez ici les cartes **Boss** faces cachées.

Le nombre de **Boss** varie selon la difficulté choisie:

Facile ③ Normal ④ Difficile ⑤

⑧ Prenez les cartes **Ennemi** (Avec 2 images.)


Faites 2 piles de cartes :

une avec les symboles 1 épée

et l'autre avec les symboles 2 épées

Ces symboles représentent la difficulté des ennemis.

Prenez 7 cartes (6 en **Coop**) au hasard parmi les cartes 2 épées . Ne regardez pas et placez-les faces cachées têtes vers le bas ici ⑧.

Puis, prenez 8 cartes (7 en **Coop**) au hasard parmi les cartes 1 épée . Ne regardez pas et placez-les faces cachées par-dessus les autres ici ⑧.


Voilà pour la mise en place. Les cartes non utilisées sont remises dans la boîte, ne les regardez pas.

À noter que vous n'avez aucune carte en main.



Anatomie d'une carte Paysan



Les cartes avec ce symbole  sont appelées les cartes **Paysan**. Ces cartes représentent votre armée. Vous pourrez choisir comment entraîner vos paysans et les rendre plus fort.

Ⓐ La bannière représente la force au combat.

Ⓑ Ces symboles représentent le niveau des cartes du moins fort au plus fort :



Ⓒ L'action de la carte.

Ⓓ Cette section inférieure des cartes **Doré**, c'est le processus d'entraînement. Nous y reviendrons.



Ⓔ Version du jeu.  - **D**efinitive Edition.

Anatomie d'une carte Ennemi / Objet


Même carte tournée à 180 degrés



Les cartes Ennemi sont toujours divisées en deux : le côté ennemi et le côté récompense.

- (A) La bannière indique la force au combat.
- (B) Les épées représentent le niveau de l'ennemi.
- (C) Ce symbole  précise le nombre de cartes à piocher pour affronter cet ennemi.
- (D) L'action de l'ennemi. On exécute l'action seulement si l'ennemi est révélé lors du combat.
- (E) Une fois vaincu au combat, vous retournez la carte à 180 degrés et l'obtenez comme récompense. Cette carte est ajoutée à votre Hôpital.
- (F) La bannière indique la force au combat de l'objet, comme pour les paysans.
- (G) L'action de l'objet.
- (H) Version du jeu.  - Definitive Edition.

Action

Les cartes Paysan et Objet comportent souvent des actions : . Lorsque une carte est sur le Champ de bataille, vous pouvez utiliser son action en pivotant la carte de 90 degrés. Vous n'êtes jamais obligé de faire une action.

Action non-utilisée



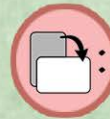
Action utilisée



Vous gagnez 2 ressources!



Les cartes Archer ont deux possibilités d'actions :



Vous ne profitez que d'une seule de ses actions. C'est un choix.



Symboles principaux



Piochez 1 carte. Vous prenez une carte sur la pile du Château et vous la posez sur le Champ de bataille.



Défaussez 1 autre carte en jeu que vous placez à l'Hôpital. Vous ne pouvez pas choisir elle-même.



Gagnez / Perdez des jetons ressources de votre plateau Joueur.



L'ennemi Avance.



Générez 1 vision pour contrer les plans ennemi. (Voir P.10)



Gagnez des jetons bonus de Force sur la carte activée.

"Détruit"

Le terme "détruit" signifie qu'une carte quitte le jeu pour la partie. Remettez-la dans la boîte du jeu.



Le pouvoir Testament s'active lorsqu'une carte est détruite.

Déroulement du jeu

- Chaque tour de jeu est divisé en 3 phases que vous répétez dans cet ordre jusqu'à la fin de la partie (voir plateau Joueur) :



- Vous n'avez pas de cartes en main.

- Les cartes sont piochées de la pile du Château (sur le plateau Joueur) et vont sur le Champ de bataille où elles sont alors considérées "En jeu".

- À la fin de chaque phase, les cartes en jeu quittent le Champ de bataille pour l'Hôpital.

Toujours faces cachées.

Toujours faces visibles. Vous pouvez les consulter.



Important !



Quand le Château est vide (de cartes) et que vous devez piocher, vous prenez les cartes de l'Hôpital, les mélangez et les remplacez faces cachées sur la case Château du plateau Joueur pour créer une nouvelle pioche. Comme indiqué sur le plateau Joueur, il y a une conséquence lorsque le Château est vide : l'ennemi avance. Lors du combat des Boss vous perdez 2 ressources.

Phase - Entraînement

Dans cette phase, posez le jeton d'entraînement sur la carte à entraîner parmi les 12 choix possibles :

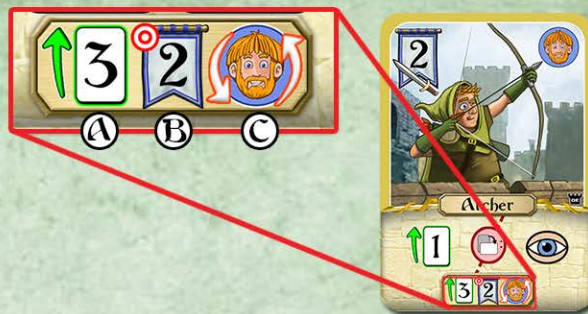


Important !



En début de partie, vous devez entraîner parmi les cartes Doré avec un symbole épée. Après avoir gagné votre premier combat, vous pourrez entraîner parmi les cartes 2 épées. Une fois la carte choisit, suivez de gauche à droite les directives du processus d'entraînement au bas de la carte.

Anatomie du processus d'entraînement:



(A) Le nombre de cartes à piocher du Château pour l'entraînement.

(B) La cible à atteindre avec votre total de force en jeu. Si vous n'atteignez pas la cible, vous devez payer la différence en ressources pour poursuivre l'entraînement ou arrêter l'entraînement.

(C) La carte désirée est échangée contre une carte en jeu : vous entraînez un paysan en jeu qui devient ce nouveau paysan plus fort ! La carte échangée est retirée du jeu. Si vous n'avez pas de carte avec le symbole requis en jeu, vous ne pouvez pas conclure l'échange. Vous n'êtes jamais obligé de conclure un échange, vous pouvez arrêter l'entraînement à cette étape et passer à la phase suivante.



Échanger
contre un
Paysan





Échanger
contre un
Objet




Entraînement en étapes:

1-Posez le jeton d'entraînement sur la carte désirée.


Sélectionnez d'abord les cartes 1 épée 

Une fois que vous aurez gagné un combat vous pourrez sélectionner une carte 2 épées 

2-Piocher le nombre de cartes indiqué sur le processus d'entraînement. 

3-Utiliser les actions des cartes en jeu 

Vous pouvez échanger le Garde du corps.

4-Comparer le total de force de vos cartes avec la cible du coût d'entraînement. Si le résultat n'est pas atteint, payez la différence en ressources pour continuer. Sinon, sauter l'entraînement. 

5-Détruire une carte en jeu avec le symbole demandé dans le processus d'entraînement. Sinon, sauter l'entraînement.

6-Ajouter la carte sous le jeton d'entraînement et les cartes en jeu à votre Hôpital.


Exemple: Jim veut faire un Archer.

Il pioche 3 cartes  comme indiqué sur le coût de l'Archer:




Une fois les cartes piochées, Jim peut utiliser les actions de ces cartes sur le Champ de bataille. Jim choisit d'utiliser son Boulanger pour gagner 1 ressource. Il tourne la carte à 90 degrés pour indiquer qu'elle est utilisée puis ajoute 1 ressource à son plateau Joueur.



Sur le coût d'entraînement de l'Archer, Jim doit atteindre "2" comme cible d'entraînement. 

Il additionne la force de combat de ces cartes: $0 + -1 + 0 \dots$ et se retrouve avec -1 au total. Jim paie en ressources la différence entre la cible à atteindre (2) et son total de force (-1). Jim perd donc 3 ressources pour poursuivre l'entraînement.

 Puis, Jim doit échanger un paysan en jeu contre l'Archer. Il choisit d'échanger le Vieux (-1). Le vieux est donc détruit, remis dans la boîte du jeu et l'Archer est ajouté à l'Hôpital ce qui signifie que l'on a entraîné un vieux pour en faire un Archer. On a donc grandement amélioré nos chances de défendre le Château en remplaçant une carte -1 par une carte de valeur 2!



Phase - L'Ennemi Avance

La deuxième phase de chaque tour représente la longue marche de l'ennemi vers le château. Sur le plateau Ennemi, remarquez ce symbole:



Lorsque L'Ennemi Avance, vous glissez les cartes Ennemi en suivant le sens des flèches. Les cartes Ennemi avancent faces cachées et se suivent à la queue leu leu.



Ainsi, après que l'ennemi ait avancé 4 fois, nous aurions ceci:



Certaines cartes ont une action qui génère de la vision:



Cette action permet de révéler une carte Ennemi du plateau Ennemi aux endroits désignés.



Une carte révélée reste révélée lorsqu'elle avance.



Une carte révélée ne lancera pas son action au combat.

Lorsqu'ils sont aux Portes du château, les ennemis sont considérés en combat. Il y a un maximum de 3 cartes Ennemi possible.



Portes du château, maximum d'ennemi atteint.

Si l'ennemi doit avancer et que le maximum d'ennemis est atteint, l'ennemi avance quand même, mais vous détruisez la prochaine carte qui serait arrivée aux Portes du château. L'ennemi n'arrête jamais!



Vous perdez donc peut-être une récompense importante.

Si aucun ennemi ne peut avancer pendant la phase L'Ennemi Avance, détruisez les cartes Ennemi aux portes du château et passé au combat des Boss!

Phase - Combat

Un combat est gagné si votre force est plus grande ou égale à celle de l'ennemi.



Un combat se déroule comme suit:

1 - Révéler l'ennemi le plus à gauche aux Portes du château, piocher ses cartes puis lancer son action.

2 - Répéter l'étape 1 pour chaque ennemi de gauche à droite. Ceci inclut les nouveaux ennemis qui peuvent arriver en jeu pendant le combat.

3 - Jouer vos actions ou échanger votre Garde du corps. Si en piochant des cartes avec vos actions «L'ennemi avance», retourner à l'étape 1.

4 - Comparer les résultats des forces.

- Si le combat est gagné : Vous tournez les cartes Ennemi à 180 degrés et les ajoutez à l'Hôpital avec le reste de vos cartes en jeu.

- S'il est perdu : Vous perdez la différence en ressources. Puis distribuez votre total de force sur les cartes Ennemi en jeu. Si vous pouvez égaler la force d'un ou plusieurs ennemis, vous éliminez ces ennemis et gagnez leurs récompenses. Sinon, les ennemis qui survivent gagnent un jeton bonus selon leur nombre d'épées :

Limite d'un seul jeton bonus par ennemi.



Exemple: Retrouvons Jim dans un combat.



Dans cet exemple, un Gobelin Magicien avec un jeton bonus a survécu au combat précédent. L'ennemi a avancé, mais sera seulement révélé pendant cette phase de combat. Jim doit affronter 2 ennemis durant ce tour. Le combat commence.

Jim pioche 3 cartes.

Il les révèle devant lui sur le Champ de bataille.

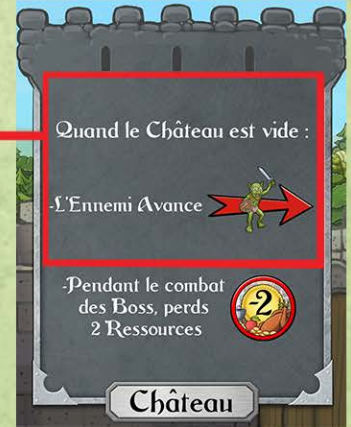


Jim ne fait pas l'action du Gobelin Magicien, car il était déjà révélé avant le début du tour. Ensuite, Jim révèle la prochaine carte Ennemie du combat :



C'est un Commandant Gobelin. Jim doit piocher 2 cartes, mais après avoir pioché 1 carte, le Château est vide ! Pour piocher la carte manquante, Jim doit mélanger les cartes de l'Hôpital pour créer une nouvelle pioche sur le Château. Mais, comme le Château est vide, il doit d'abord en subir la conséquence :

Ceci arrive une fois le Château vide :
L'ennemi avance



L'ennemi avance et voici ce qui se passe ensuite :



Jim pioche sa carte manquante du Commandant

Gobelin. Il lance l'action de cet ennemi:



Il gagne un jeton +2.  Puis, l'ennemi avance

L'ennemi avance, il n'y a plus de place donc on détruit la prochaine carte qui devait avancer.



Jim révèle maintenant le prochain ennemi:
un Gobelin Archer:



Jim pioche 2 cartes, puis lance l'action de l'ennemi. Il perd donc une ressource. Jim doit ensuite combattre ces 3 ennemis :



Jim a pioché et exécuté l'action pour chaque carte Ennemi. Avec 7 cartes à sa disposition, Jim peut maintenant jouer ses actions. Il doit tenter d'atteindre le total de force ennemi qui s'élève maintenant à 12 (4+1+3+2+2).

Voici les 7 cartes sur le Champ de bataille de Jim:



Jim a 4 de force. (2+0 -1-1+2+1+1)

Il peut jouer ses actions ou échanger son Garde du corps:



Jim gagne une ressource avec son **Boulangier**. Il choisit de piocher une carte avec son **Archer**. Il pioche un **Soldat**. Avec le **Bourreau** il choisit de détruire la carte **Vieux**.

Ses actions complétées, Jim compte son total de force et constate qu'il a 11 ($3+3+0-1+2+1+3(1+2)$).

Voici la situation:



L'ennemi est plus fort. Jim perd 1 ressource, la différence entre la force ennemie et la sienne.

Jim doit maintenant distribuer ses 11 de force sur les cartes **Ennemi**. Il choisit de le faire comme suit:



Jim réussit à éliminer 2 ennemis. Il prend les 2 cartes éliminées, les tourne à 180 degrés et les ajoute à l'**Hôpital** comme récompense. Il devra encore affronter le **Gobelin Archer** au prochain tour. Un ennemi qui n'a pas été éliminé doit être combattu à nouveau au prochain combat avec toute sa force. De plus, un ennemi qui survit au combat gagne un jeton **ennemi**.



Combat des Boss



Quand vous avez vaincu tous les ennemis ou quand pendant la 2e phase (L'ennemi avance), il ne reste plus d'ennemis qui peut avancer, détruisez les ennemis restant aux Portes du château et passez au combat des Boss. Les règles changent:

1- Pendant le combat des Boss, il n'y a plus d'entraînement. Vous combattez les Boss les uns après les autres.

2- Les Boss ont mis le feu au château. Le château brûle ! Vous ne pouvez plus gagner de ressources. C'est ce que ce symbole sur les cartes Boss signifie. Vous perdez aussi 2 ressources chaque fois que le Château est vide comme indiqué sur le plateau Joueur.



3- Vous révélez et affrontez un Boss à la fois.

- Un Boss vaincu est retiré du jeu.
- Si vous ne gagnez pas, vous devez réessayer.
- Lancer l'action d'un Boss à chaque combat.
- Un Boss ne gagne pas de jetons bonus.

4- Triomphez contre tous les Boss et la paix revient au village!



Roi / Reine



Les Rois et Reines sont des rôles qui déterminent vos ressources de départ, votre Garde du corps de départ et un pouvoir unique pour la partie.



Vous pouvez utiliser ce pouvoir lorsque vous pouvez jouer des actions. Pour l'utiliser, retourner la carte face caché. Une fois par partie.

Avant le pouvoir



Après le pouvoir



Niveaux de Difficulté

En mode coop, les joueurs déterminent ensemble le niveau de difficulté.

3

Facile: Chaque joueur débute le jeu avec 3 jetons (2) en main. Vous pouvez les poser sur vos cartes pendant la partie. 3 Boss à affronter.

4

Normal: 4 Boss à affronter.

5

Difficile : Débutez la partie par la phase : L'ennemi avance → →. 5 Boss à affronter.

Garde du corps



Important !



Le Garde du corps est un espace du plateau Joueur pour conserver une carte Paysan ou Objet d'une phase à l'autre. C'est votre meilleur outil pour gagner à Goblivion !

- Il ne quitte pas son espace à la fin des phases.
- Le Garde du corps n'est pas "En jeu" et n'est donc pas comptabilisé lors de l'entraînement ou des combats.
- Pour l'utiliser, on l'échange contre une carte du Champ de bataille, cette carte prend alors sa place comme Garde du corps.
- On ne peut l'échanger qu'UNE fois par phase.
- Vous ne pouvez pas échanger le Garde du corps contre une carte activée (tourné à 90 degré).

Non



Oui



Mode coop



Le mode coop du jeu représente deux rois/reines qui défendent chacun une moitié du même château.

Chacun à son Roi/Reine, son Champ de bataille et ses ressources qu'il gère individuellement. Les joueurs partagent les cartes du Château. Si les ressources d'un joueur tombent à zéro, la partie se termine par une défaite. La mécanique qui change tout : Un joueur peut perdre 1 ressource pour envoyer 1 carte de son Champ de bataille sur celui de son allié, répété ceci autant de fois que désiré.

Mise en place



Joueur 1



Joueur 2



- Le deuxième Joueur utilise le plateau Coop.
- Chacun débute avec son Roi/Reine, ses ressources, son Garde du corps et son Champ de bataille.
- Brasser 40 cartes Bleu, puis les placer sur la case Château du premier Joueur.
- Le nombre de cartes Ennemi à placer en coop est indiqué sur le plateau Ennemi.

Règles générales du mode coop :

- Chacun a son Champ de bataille et comptabilise seul sa force au combat et en entraînement.

- Chacun peut perdre 1 ressource pour envoyer 1 carte en jeu sur le Champ de bataille de son allié. On peut répéter ce processus.

"Phase-Entraînement", comme en solo, exceptions :

- Le deuxième Joueur choisit sa carte à entraîner en la pivotant à 90 degré. Les joueurs peuvent entraîner le même type de carte.

- Chacun pioche ses cartes pour son Champ de bataille, mais une fois la phase terminée, les cartes en jeu et les cartes entraînées finissent dans le même Hôpital. L'ordre de pioche est déterminé entre joueurs.

"Phase-L'Ennemi Avance", comme en solo.

"Phase-Combat", comme en solo, exceptions:

- Chaque joueur combat les mêmes ennemis en même temps sur son Champ de bataille individuel. Ils subissent chacun les actions ennemis.

Jim perd
2 ressources.
Il pige 3 cartes
et doit avoir
4 de force.



Tom perd aussi
2 ressources.
Il pige 3 cartes
et doit avoir
4 de force.

Si un joueur a assez de force, mais pas son allié, l'ennemi reste en jeu et gagne 1 jeton bonus.

Jim a 1 de force,
Jim perd
3 ressources.



Tom a 5 de force,
Tom perd
0 ressources.

L'ennemi n'a pas été vaincu par Jim.
Il reste en jeu et gagne 1 jeton Bonus.

- Les joueurs perdent chacun des ressources individuellement en combat.

- Les joueurs subissent chacun les effets des actions ennemis.

Exception: L'ennemi avance ne se produit qu'une fois.

Combat des Boss, comme en solo, exceptions :

- Suivez la colonne coop  pour savoir le nombre de cartes à piocher et la force à atteindre.



- Quand le Château est vide, les joueurs perdent chacun 2 ressources.

- Les 2 joueurs sont affectés par les actions des Boss.

FAQ



En cas d'égalité, vous choisissez.



Plus vous avez de Soldat en jeu, plus chaque Soldat est fort! (Ex: Avec 3 soldats, chaque soldat obtient 4 de force.)



En entraînant le Chevalier, vous n'avez pas à détruire une carte Paysan pour la deuxième carte obtenue.

Le Chapeau magique copie l'action d'une carte en jeu. Peut copier l'action d'une carte déjà activée.



Lorsque Margot active son pouvoir, on n'active pas l'action du plateau Joueur "Quand le Château est vide :"

Les cartes qui viennent en jeu à partir de l'Hôpital sont activables.



Si le traître est détruit pendant le combat des Boss. Son action ne fait rien.



Peut détruire/défausser une de vos cartes en jeu déjà activée. Ne peut pas cibler une carte Ennemi.



Les cartes dont la force est ignorée peuvent lancer leurs actions.

Vous comptabilisez la force d'un seul exemplaire de vos doublons en jeu.



Variante - Marché rapide

Jouer comme à l'habitude, mais avec un marché d'entraînement limité à 6 choix. Mélanger vos cartes 2 épées et faites-en 3 piles équivalentes, puis faites la même chose avec vos cartes 1 épée.



Au début de la phase d'entraînement, vous pouvez changer les cartes en doublons du marché. Placer ces cartes sous leurs piles d'origine. Si l'une des piles est vide de cartes, glisser une carte du marché sur l'espace vide pour garder 6 choix d'entraînement.

Trucs pour gagner

- Entraîner quelques combattants pour détruire vos mauvaises cartes rapidement (Bourreau, Fou de guerre). Vous ne voulez pas piocher des fermiers lors des combats importants.
- Piocher c'est gagner! Trouvez des façons de piocher des cartes pour augmenter vos chances de survie.
- Penser à échanger votre Garde du corps lorsque vous avez un excédent de force. Cette force vous servira mieux à la prochaine phase.
- Essayer d'avoir des ressources en réserve lors du combat des Boss car vous ne pourrez plus en gagner pendant la bataille finale.

Bonne chance !

Remerciements

Merci à mes 2 amours Christine et Félix, mes amis, la communauté des joueurs, les backers et tout ceux qui ont fait de Goblivion un beau petit succès indépendant. J'en suis à plus de 10 000 copies vendues grâce à vous. C'est beaucoup de parties jouées, gagnées, perdues, des frustrations à perdre contre le Dragon-Vache et des rigolades à gagner des slips roses pour en fabriquer des catapultes! Vous êtes extraordinaires de m'avoir appuyé dans cette folie de jeu de combos qui ne se prend pas au sérieux. J'adore ce que je fais grâce à vous! Merci du fond du coeur,

Jean-François Gauthier

Concepteur du jeu/Visuel : Jean-François Gauthier

Relecture/Traduction: Émilie Levasseur

Suivez nous  GoblivionGames

www.GoblivionGames.com

Tous droits réservés © gobliviongames 2023









Merci particulier à Sylvain Lacroix, Sébastien Boisvert, Stéphane Lessard, Jeff Savoie, Steven Jacob, Marc Verret, Karim Idrissi, Jean-François Julien, Martin Lafrenière, Martin Montreuil, Joël Gagnon, Sylvain Chiellini, Thibault Bellet, Christian Bergeron, Sébastien Roy et comme tout bon rappeur, merci à Dieu!


Déroulement du jeu

1 - Entraînement





- 1- Poser le jeton d'entraînement  sur la carte à entraîner. Les cartes 2 épées  sont disponibles après avoir gagné un premier combat.
- 2- Piochez dans le Château le nombre de cartes  indiqué sur le processus d'entraînement.
- 3- Utilisez les actions des cartes en jeu  :
Option : - Échangez Garde du corps (1x) - Pouvoir Roi/Reine
- 4- Comparez votre force avec la cible du processus d'entraînement. Si la cible n'est pas atteinte, payez en ressources la différence ou sautez l'entraînement.
- 5- Détruisez une carte en jeu avec le symbole demandé dans le processus d'entraînement : Paysan  ou Objet  Sinon, sautez l'entraînement.
- 6- Ajoutez la nouvelle carte obtenue à votre Hôpital avec les cartes du Champ de bataille.

2 - L'Ennemi Avance

- 1- Glissez les cartes Ennemi d'une case en suivant le sens des flèches du plateau Ennemi. 
- 2- Une carte face cachée glisse face cachée.
- 3- Une carte face visible glisse face visible.
- 4- Toujours combler l'espace vide derrière une carte.
- 5- Si aucun ennemi ne peut avancer pendant cette phase, détruisez les ennemis aux Portes du Château et passez au combat des Boss.

3 - Combat





- 1- Révélez l'ennemi le plus à gauche aux Portes du château et piochez le nombre de cartes indiqué.
- 2- Appliquez l'action de l'ennemi, si révélée ce tour-ci.
- 3- Répétez l'étape 1 pour chaque ennemi.
- 4- Jouez les actions de vos cartes en jeu.   :
Option : - Échangez Garde du corps (1x) - Pouvoir Roi/Reine
- 5- Si un nouvel ennemi arrive en combat, reprenez à partir de l'étape 1.
- 6- Comparez les résultats des forces Alliés/Ennemis.
6.1- Si vous réussissez, ajoutez la carte à votre Hôpital avec les cartes du Champ de bataille.
6.2- Si vous échouez, perdez la différence en ressources. Puis, distribuez votre total de force sur la force des ennemis. Placez les cartes Ennemi vaincues à l'Hôpital comme récompense.

Les ennemis non-vaincus gagnent un jeton bonus selon le nombre d'épées :



Combat des Boss (Si le dernier ennemi est vaincu, passer aux combat des Boss.)

- 1- Vous n'avez plus d'entraînement.
- 2- Vous ne gagnez plus de ressources. 
- 3- Perdez 2 ressources quand le château est vide. 
- 4- Les combats de Boss s'enchaînent un à la fois.
- 5- Les Boss réappliquent leur action à chaque essai.