

Jean-François Gauthier



Goblivion



- Entraîne une armée et résiste à l'invasion -

- 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 rem-
parts nous protègent
des créatures sinistres qui rôdent parfois la nuit.

Ce matin, un paysan est arrivé blessé au château
pour nous 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.



5 x cartes rôle de Roi/Reine



7 x cartes Boss



96 x cartes Goblivion

Les coins rouges et bleus servent à orienter les cartes sur les différents plateaux de jeu.

*Les cartes sont donc placées à l'envers sur le plateau Ennemi.

Divisez les cartes Goblivion de cette façon :

40 x cartes
Bleu
avec ce symbole



34 x cartes
Doré



22 x cartes
Ennemi/Objet
(Deux côtés)



1 x plateau Ennemi



1 x plateau Joueur



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. Voyez-les comme vos points de survie. Lorsque vous gagnez ou perdez 2 ressources, il suffit de retourner un jeton pour indiquer cette différence. 1 vers 3 ou 3 vers 1.



11 x jetons Bonus Allié

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



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



1 x jeton Entraînement
Définit la carte à entraîner pour ce tour.

(En bois)



2 x jetons Handicap d'entraînement
Définit un choix d'entraînement qui fera perdre 2 ressources.



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.

Les ennemis avec 1 épée gagne un jeton +1.

Les ennemis avec 2 épées gagne un jeton +2.



Ex : Cet ennemi avec le jeton vaut maintenant 4 de Force (3+1).

Mise en place



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 Regroupez les 9 types de cartes Doré en piles de 4 comme sur cette image. (Exception : 2 Prêtres)
- ⑤ 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. ⑥
- Placez un jeton handicap d'entraînement sur la carte Doré indiquée sur votre Roi/Reine. ⑦
- ⑧ Placez ici un nombre de jetons ressource égal à celui indiqué sur votre carte Roi/Reine. Ceci représente vos points de survie.
- ⑨ Placez ici les cartes Boss faces cachées. Le nombre de Boss varie selon la difficulté choisie : Facile  3 Normal  4 Difficile  5 Tel indiqué sur le plateau Ennemi.

⑩ Prenez toutes les cartes Ennemi identifiées

Faites deux piles :

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 ici ⑩.

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 ⑩.

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.

① La bannière représente la force au combat.

② Ces symboles représentent le niveau de votre paysan du moins fort au plus fort :



③ L'action de la carte.

④ Cette section inférieure des cartes Doré, c'est le processus d'entraînement. Nous y reviendrons.

Anatomie d'une carte Ennemi/Objet



Même carte tournée à 180 degrés

Ce symbole  identifie les cartes Ennemi. Elles sont toujours divisées en deux.

- (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 carte Objet. 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. (Lorsqu'il y en a une.)



Action

Les cartes Paysan et Objet comportent souvent des actions : . Lorsqu'une carte est sur le Champ de bataille, vous pouvez utiliser son action en tournant la carte de 90 degrés pour signifier que vous l'utilisez. 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 d'action



Piochez. Vous prenez sur la pile de cartes du Château le nombre de cartes indiqué et vous les placez en jeu sur le Champ de bataille.



Gagnez cette quantité de jetons ressources que vous placez sur le plateau Joueur. (En Coop, vous accumulez ces jetons ressources sur votre carte Roi/Reine)



Générez une vision. La vision révèle une carte Ennemi du plateau Ennemi aux endroits désignés. Une carte Ennemi révélée reste dévoilée sans lancer son action.



Gagnez des jetons bonus au combat sur vos cartes en jeu.



"Détruit"

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

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. Tel qu'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, vous placez le jeton Entraînement sur la carte que vous voulez obtenir. Dans le camp d'entraînement se trouvent les 9 choix possibles :

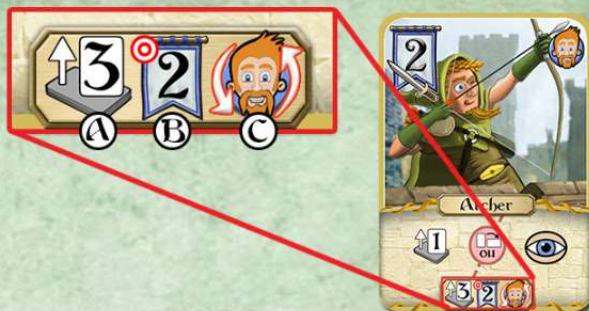


Important !



En début de partie, vous devez choisir votre entraînement parmi les cartes 1 épée. Après avoir gagné votre premier combat, vous pourrez choisir un entraînement parmi les cartes 2 épées. Une fois la carte à obtenir sélectionnée, vous suivez de gauche à droite les directives du processus d'entraînement au bas de la carte.

Anatomie du processus d'entraînement :



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

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

Ⓒ 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.



Échangez contre un Paysan



Échangez contre un Objet

Entraînement en étapes :

1- Placez le jeton Entraînement sur une carte Dorée. Sélectionnez d'abord les cartes 1 épée . Une fois que vous aurez gagné un combat vous pourrez sélectionner une carte 2 épées .

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

3- Utilisez les actions des cartes en jeu  et/ou échangez le Garde du corps.

4- Comparez 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, sautez l'entraînement.

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

6- Ajoutez la carte marquée du jeton Entraînement à votre Hôpital avec les cartes du Champ de bataille.



Ex : 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 Boulangier pour gagner une ressource. Il tourne la carte à 90 degrés pour indiquer qu'elle est utilisée puis ajoute une 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 Pyromane (-1). Le Pyromane 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 Pyromane pour en faire un Archer. On a donc grandement amélioré nos chances de défendre le Château en remplaçant une carte -1 de force par une carte de 2 de force !

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. Ajoutez une carte de la pile d'ennemis sur la case suivante afin que les cases soient toutes remplies derrière la première carte, les cartes toujours faces cachées.



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



Certaines cartes ont une action qui génère une 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 ennemis.



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 un objet important.

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- Révélez l'ennemi le plus à gauche aux Portes du château, piochez ses cartes puis exécutez son action.
- 2- Répétez l'étape 1 pour chaque ennemi de gauche à droite. Ceci inclut les nouveaux ennemis qui peuvent arriver en jeu pendant le combat.
- 3- Jouez vos actions et/ou échangez votre Garde du corps. Si en piochant des cartes avec vos actions l'ennemi avance, retournez à l'étape 1.
- 4- Comparez 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 vous distribuez votre 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 cartes. Sinon, les ennemis qui survivent gagnent un jeton bonus selon leur nombre d'épées :

Limite d'un seul jeton bonus par ennemi.



Ex : 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 Gobelin Menestrel. 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 Gobelin Ménestrel.

Il doit maintenant lancer l'action de cet ennemi :

L'ennemi avance  
Puis, chaque  gagne un jeton 

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



Jim révèle maintenant le prochain ennemi :
un Gobelin Archier :



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



Maintenant, 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 ($4 + 3 + 2 + 1 + 1 + 1$).

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 maintenant jouer ses actions et/ou échanger son Garde du corps :



Jim gagne une ressource avec son Boulanger. Il choisit de piocher une carte avec son Archer. Il pioche un Soldat. Avec le Bourreau il choisit de détruire un Pyromane.

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 Objet. 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 bonus ennemi (max 1 jeton).



Combat des Boss



Quand vous avez vaincu tous les ennemis ou quand pendant la deuxième phase (L'ennemi avance), il ne reste plus d'ennemis à faire avancer, détruisez les ennemis restant aux Portes du château et passez directement 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 perdez des ressources comme pour les ennemis et vous devez réessayer.
- Lancez 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, un pouvoir pour la partie ainsi qu'un avantage et un handicap.

Déposez 1 jeton Handicap d'entraînement  sur le paquet de cartes Doré indiqué sur votre carte Roi/Reine. Chaque fois que vous placez le jeton d'Entraînement sur ce type de carte Doré, perdez 2 ressources.



Les Rois et Reines disposent chacun d'un pouvoir unique par partie. Vous pouvez utiliser ce pouvoir lorsque vous pouvez jouer des actions. Pour l'utiliser, simplement retournez la carte puis lancez le pouvoir. Une fois par partie.

Avant le pouvoir



Après le pouvoir



Niveaux de Difficulté

Facile : Débutez la partie avec 3 ressources supplémentaires. Les ennemis ne gagnent pas de jeton Bonus. Vous profitez de l'avantage inscrit dans la case verte et ignorez le handicap inscrit dans la case rouge. 3 Boss à affronter.



Normal : Vous profitez de l'avantage inscrit dans la case verte et subissez le handicap inscrit dans la case rouge. 4 Boss à affronter.



Difficile : Vous ignorez l'avantage inscrit dans la case verte et subissez le handicap inscrit dans la case rouge. L'espace Garde du corps est vide en début de partie, mais vous pourrez en ajouter un en cours de partie. 5 Boss à affronter.



Garde du corps



Important !



Le Garde du corps est un espace du plateau Joueur pour conserver une carte  ou  d'une phase à l'autre.

C'est votre meilleur outil pour gagner à Goblivion !

- Il ne quitte pas le jeu 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 en jeu (carte du Champ de bataille), cette carte prend alors sa place comme Garde du corps.
- On ne peut l'utiliser qu'UNE fois par phase.
- Vous pouvez échanger le Garde du corps uniquement contre une carte en jeu dont vous n'utilisez PAS l'action.



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 et les décisions d'entraînement. 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 et à tout moment.

Mise en place



Joueur 1

Joueur 2

- Chacun débute avec son rôle de Roi/Reine, ses ressources (sur sa carte Roi/Reine), son Garde du corps et son espace de Champ de bataille.
- Mélangez les 40 cartes Bleu, puis les placer sur la case Château, entre les joueurs.
- 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 une ressource pour envoyer une de ses cartes en jeu sur le Champ de bataille de son allié.

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

- Les joueurs décident ensemble de l'endroit où sera placé le jeton d'entraînement, ils entraînent donc le même type de carte :



Chaque joueur entraîne un Soldat.

- Seul le Roi/Reine affecté perd des ressources selon son jeton handicap d'entraînement.



- 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-1 '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.

Jim pioche 3 cartes et doit avoir 4 de force.



Tom pioche 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 ressource.

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 par rapport au combat.

- Les joueurs subissent chacun les effets des actions ennemies.

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 deux joueurs sont affectés par les actions des Boss.

Carte par carte (*) Quantité

Cartes Bleu

- Alchimiste (1) : Doit choisir une carte en jeu. Ne peut pas se choisir soi-même.
- Apprenti (1) : Ne peut pas se choisir soi-même.
- Aventurier (1) : Ne peut pas se choisir soi-même.
- Aubergiste (1)
- Boulanger (1)
- Bucheron (3)
- Chasseur (1)
- Chef scout (1) : Quand il devient Garde du Corps, génère une Vision.
- Épée (3)
- Fermier (15)
- Gentilhomme (1)
- Grimoire (1)
- Héros du village (1) : Payez 1 ressource et il compte comme un Soldat pour cette phase seulement.
- Idiot du village (1) : Ne peut pas se choisir soi-même.
- Mendiant (2)
- Percepteur d'Impôt (2)
- Pyromane (2)
- Voleur (2)

Cartes Doré

- Archer (4) : Pioche 1 carte OU génère 1 vision. Ne peut pas faire les deux.
- Bâtisseur (4) : Prenez-le avant qu'il ne soit trop tard.
- Bourreau (4) : Pratique très tôt dans la partie.
- Catapulte (4) : Ne peut pas se choisir soi-même.
- Forgeron (4) : Ramène les Objet, pas les Paysan.
- Fou de guerre (4) : Fort et utile.
- Prêtre (2) : Fidèle guérisseur.
- Protecteur mécanique (4) : Le plus fort de tous !
- Soldat (4) : L'union fait leur force.

Roi/Reine

- Bella l'Érudite (1) : Réactive vos actions !
- Margot la Douce (1) : Repousse l'avancé de l'ennemi !
- Brad l'Ingénieux (1) : Ramène de précieux objets !
- Loko la Brute (1) : Boum ! Élimine un ennemi standard !
- Jade l'Impitoyable (1) : Élimine les mauvaises cartes !

Boss

- Dragon Vache (1)
- Troll Géant (1)
- Gobelin Bombe (1)
- Lance-pierre (1)
- Les Jumeaux (1) : Ignore la force des cartes identiques après la première. Vous pouvez quand même lancer leur actions.
- Trollette (1) : Ignore les forces des cartes de 4 et plus mais vous pouvez quand même lancer leur actions.
- Reine Troll (1)

Ennemi 1 Épée/Objet

- Gobelin Archer//Slip (2)
- Gobelin Assassin//Lames toxiques (2)
- Gobelin Héros//Épée de feu (1) :  Double en valeur les jetons sur une carte.
- Gobelin Magicien//Chapeau magique (1)
- Gobelin Ménestrel//Tambour (1) :  Donne 1 jeton Bonus +1 à chaque ennemi aux Portes du château après qu'ils aient avancé (1 max)
- Gobelin Nudiste//Slip Sale (1)
- Gobelin Pestilent//Sac-à-Rats (1) :  Ignorez les jetons bonus de toutes vos cartes pour ce combat.
- Gobelin Vachelier//Marguerite (2) :  Si égalité, vous choisissez le paysan.
- Horde de Gobelins//Cor de chasse (1) :  Vous choisissez le paysan.

Ennemi 2 Épées/Objet

- Roi Troll//Cape royale (1) :  Donne 1 jetons Bonus +2 à chaque ennemi aux Portes du château après qu'ils aient avancé (1 jeton max)
- Troll Chamane//Bâton maudit (1) :  Si égalité, vous choisissez le paysan.
- Troll Esclavagiste//Fou du roi (1) :  Copiez un paysan et gagnez ses caractéristiques. Ne pas copier le nombre de jetons sur la carte copiée.
- Troll Glouton//Salière (2)
- Troll Sorcier//Livres de Sort (1) :  Vous piochez les cartes une fois le Livre de Sort à l'Hôpital.
- Trollolole//Couteau géant (2) :  Si le Château est vide, ignorez l'action ennemi.
- Troll Saboteur//Super outil (2) :  Seulement actif pendant le combat où il est dévoilé.

Notes générales Important !



- "En jeu" veut dire "Sur le Champ de bataille".
 - Les ennemis ne sont pas "En jeu".
 - On combat les ennemis uniquement à la phase Combat.
 - Les cartes dont l'action est utilisée ont leur Force comptabilisée au combat et en entraînement.
 - Une carte qui arrive en jeu à partir de l'Hôpital est prête à être utilisée.
 - On mélange les cartes de l'Hôpital au Château seulement lorsqu'on est forcé de piocher.
 - Un objet peut être Garde du corps.
 - Les cartes dont l'action est déjà utilisée peuvent être détruites ou renvoyées à l'Hôpital par d'autres cartes.
- C'est même l'une des stratégies à utiliser pour gagner !

Bonne chance !

Remerciements

Merci à ma blonde, Christine, que j'aime de tout mon coeur, ton soutien constant fut essentiel au bon déroulement du projet. Merci à ma famille et mes amis pour les playtests précieuses. Merci à tous ceux qui ont testé le jeu et m'ont donné leur avis. Sans vous, il n'y aurait pas eu de jeu. Merci à tous les créateurs pour l'inspiration. Merci à la communauté des jeux de société qui est plus vivante que jamais.

Merci spécial à Karim Idrissi pour ton oeil magique. Merci à mes parents. Merci à Sylvain Lacroix et Jonathan Goyette. Un GROS merci aux backers du Kickstarter sans qui Goblivion n'aurait pas vu le jour !



Concepteur du jeu/Visuel : Jean-François Gauthier
Relecture/Traduction : Émilie Levasseur

Suivez nous  GoblivionGames
www.GoblivionGames.com

Tous droits réservés © Jean-François Gauthier 2020

Merci à ces précieux collaborateurs !





Paysan



Pioche



Ennemi



Objet



Vision



Ressource

1 - Entraînement

But :

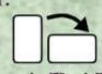


Processus d'entraînement



1- Placez le jeton d'entraînement sur une Carte Dorée. 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 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

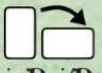
But :



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 tournées à 180 degrés.

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



Combat des Boss (Si le dernier ennemi est vaincu, passez 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.

Aide de jeu