

KOBOLD



Un jeu de Marco Ruskowski et de Marcel Süßelbeck pour 2 à 6 Kobolds farceurs, à partir de 6 ans.

FR BHT DU JEU

Les joueurs incarnent de jeunes Kobolds et tentent de dérober des jouets et des gemmes dans la chambre de Maurice. Ils essaient de s'emparer du maximum de jouets possible, tandis que les gemmes doivent être récupérées par séries, chaque série étant composée de quatre gemmes, une de chacune des quatre couleurs. Le Kobold qui a le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur !

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

• 1 Chambre d'enfant

- Placez la partie inférieure de la boîte -avec les insertions en carton- au centre de la zone de jeu. Choisissez le côté du plateau qui vous convient en fonction du nombre de joueurs. Le symbole situé sur le coin du plateau, près du grand placard, vous indique quel côté utiliser. Dans une partie à 3 joueurs, vous pouvez choisir n'importe lequel des deux côtés.

Placez le plateau de jeu sur la partie inférieure de la boîte.

Puis insérez le pion Maurice dans la fente au milieu du plateau.

Maurice

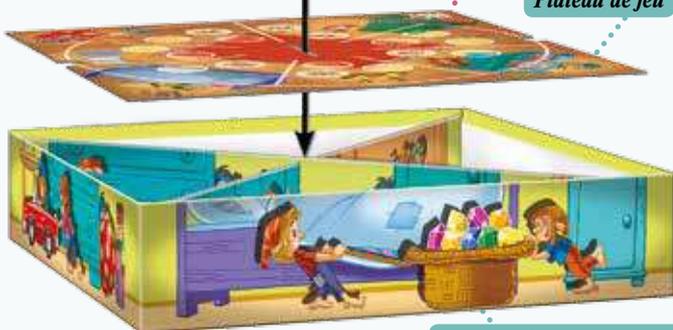
2 ou 3
joueurs



3 ou 4
joueurs



Plateau de jeu

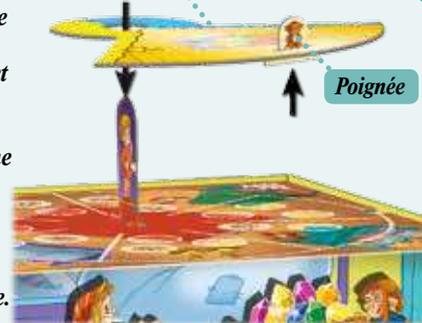


Partie inférieure de la boîte avec les insertions en carton

- Prenez la lampe de poche et insérez la poignée dans la fente prévue à cet effet, en passant par en dessous. Puis placez le trou de la lampe de poche au-dessus de Maurice.

Lampe de poche

Poignée



Important : Il faut toujours utiliser la poignée pour faire tourner la lampe de poche!

- Placez la lampe de poche de façon à ce qu'exactement deux des sept sections de jeu du plateau soient complètement recouvertes par le rayon lumineux.

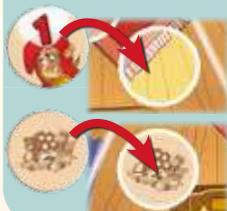
Rayon lumineux



• 66 tuiles rondes



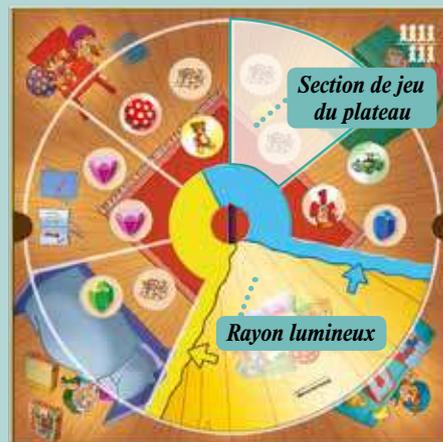
Mélangez bien toutes les tuiles faces cachées pour former la pioche. Placez une tuile sur chaque emplacement circulaire du plateau.



= Placez la tuile face visible sur le plateau.



= Placez la tuile face cachée sur le plateau.



Section de jeu du plateau

Rayon lumineux



Note : Ne placez pas de tuile sur les emplacements circulaires qui sont recouverts par le rayon lumineux de la lampe de poche.

- 1 plateau de médailles

Placez le plateau de médailles près du plateau de jeu.



5 médailles de gemmes et 4 médailles de jouets

- 9 Médailles (avec des bases en carton)

Fixer les médailles sur les bases correspondantes. Placez les médailles de gemmes sur le côté gauche du plateau de médaille et les médailles de jouets sur le côté droit.

- 12 Kobolds

Chaque joueur prend 3 Kobolds d'une même couleur et les place devant lui. Mettez les Kobolds non utilisés de côté, ils ne serviront pas pendant la partie.



- 1 Dé

Gardez le dé à portée de main près du plateau.



- 16 jetons point

Gardez les jetons point à portée de main près du plateau.



- 1 livre de règles

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur à avoir vu un Kobold est désigné premier joueur. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Le joueur actif **doit toujours choisir l'une des deux actions suivantes** :

- **A) Placer un de ses Kobolds** ou ● **B) Récupérer tous ses Kobolds et lancer le dé**

● A) Placer un de ses Kobolds

Le joueur place un de ses Kobolds sur n'importe quelle section du plateau de jeu qui n'est pas recouverte par le rayon de la lampe de poche.



Règles importantes :

- Il est possible qu'un joueur ait plusieurs de ses Kobolds dans une même section. Ce nombre est cependant limité au nombre de tuiles présentes dans cette section.
- Il peut y avoir des Kobolds appartenant à plusieurs joueurs différents dans une même section du plateau (tant qu'il n'y a pas plus de Kobolds d'un MÊME joueur que de tuiles dans une section).



Ou

● B) Récupérer tous ses Kobolds et lancer le dé

Pour pouvoir choisir cette action, le joueur doit avoir au moins un de ses Kobolds placé sur le plateau. Si tous les Kobolds d'un joueur sont déjà sur le plateau, il est forcé d'accomplir cette action.

Le joueur retire tous ses Kobolds du plateau. Chaque Kobold ainsi retiré emmène avec lui une tuile de la section du plateau dans laquelle il se trouve.

- C'est le joueur qui choisit quelle tuile il désire prendre pour chacun de ses Kobolds. Il peut prendre une tuile face visible ou bien une tuile face cachée.
- Le joueur décide également de l'ordre dans lequel il retire ses Kobolds.

Le joueur place les Kobolds qu'il a récupérés devant lui, ainsi que les tuiles qu'il a obtenues, faces visibles.

Puis, il lance le dé.



Exemple : Léa (rouge) retire ses 3 Kobolds du plateau de jeu et choisit une tuile pour chaque section. Elle prend un ours en peluche, une gemme violette et une gemme verte. Puis elle lance le dé...

Sur quelle face tombe le dé ?

① ② Une flèche et un nombre ! ① ②

Maurice est sur la trace des Kobolds chapardeurs !

Tournez la **lampe de poche** (en utilisant la poignée) d'un nombre de sections équivalent au nombre indiqué par le dé (*jaune* = tournez dans la direction *jaune*, *bleu* = tournez dans la direction *bleue*). Si le rayon lumineux attrape un ou plusieurs Kobolds, ces derniers prennent leurs jambes à leur cou et se ruent vers leurs propriétaires aussi vite que possible. Bien sûr, ils ne peuvent pas emporter d'objets avec eux et les joueurs ne gagnent aucune tuile !



Exemple : Léa obtient un 2 jaune avec le dé et déplace la lampe de poche de deux sections dans la direction jaune. Le rayon lumineux attrape ainsi un Kobold bleu et un Kobold vert. Simon (bleu) et Louis (vert) enlèvent leurs Kobolds du plateau de jeu et ne gagnent pas de tuile.

● Une face blanche ! ●

Rien ne se passe cette fois-ci. Ne déplacez pas la lampe de poche.



Rappel : Vous ne lancez le dé qu'après avoir récupéré vos Kobolds du plateau !

Ajouter de nouvelles tuiles sur le plateau.

Pour finir, placez une nouvelle tuile de la réserve sur chaque emplacement circulaire vide du plateau de jeu. En fonction des symboles, les tuiles sont placées faces visibles ou faces cachées.



Note : Les emplacements vides recouverts par le rayon lumineux de la lampe de poche ne sont pas réapprovisionnés.

C'est ensuite le tour du joueur suivant.

RÉCAPITULATIF DES TUILES

Les tuiles Kobold :

Chaque tuile Kobold récupérée vaut **1 point** de victoire en fin de partie.



= 3 points en fin de partie

Les tuiles gemme :

Dès qu'un joueur a récupéré 4 tuiles gemme d'une couleur différente, il échange cette série contre une médaille de gemmes.

Les quatre tuiles gemme sont retirées de la partie. Le joueur prend la médaille de gemmes disponible sur le plateau de médailles qui vaut le plus de points.

En fin de partie, chaque médaille de gemmes rapporte autant de points de victoire que le nombre qui est indiqué dessus.



Exemple : Léa est la première à avoir récupéré une série de 4 gemmes, et elle peut donc les échanger contre une médaille de gemmes. Elle prend bien sûr la médaille qui vaut 5 points.

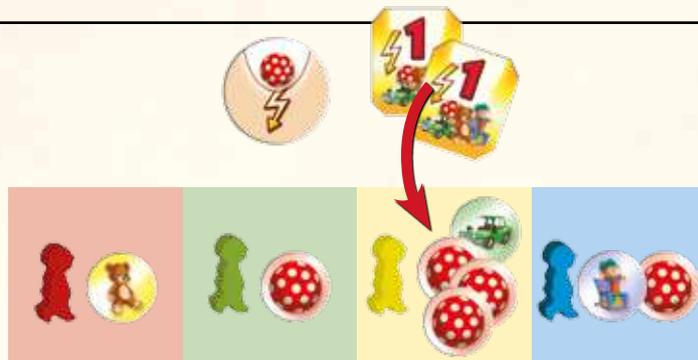
Les tuiles éclair :

À chaque fois qu'un joueur dérobe une tuile éclair, le jouet qui est représenté dessus est évalué à la fin du tour en cours.

Le joueur qui possède le **plus de tuiles** du jouet en question (au minimum 1) au moment de l'évaluation prend **2 jetons point** de la réserve. En cas d'égalité, les joueurs prennent chacun **1 jeton point**.

Chaque jeton point rapporte 1 point de victoire en fin de partie.

Une fois évaluée, la tuile éclair est retirée du jeu.



Exemple : Un joueur a obtenu la tuile éclair ballon. A ce moment de la partie, Olivier (jaune) est le joueur qui a le plus de ballons et il gagne donc 2 jetons point.

Les tuiles jouet :

À la fin de la partie, chaque type de jouet est évalué séparément. Le joueur qui possède le plus de jouets d'un certain type gagne la médaille de jouets correspondante qui lui rapporte autant de points de victoire que le nombre indiqué dessus (*voir Fin de partie*).



FIN DE PARTIE

La partie s'arrête **immédiatement** si à la fin du tour d'un joueur...

... Les emplacements circulaires vides du plateau de jeu **ne peuvent pas être complètement réapprovisionnés** avec des tuiles de la réserve.



ou

... Les **cinq médailles de gemmes** ont été octroyées aux joueurs.

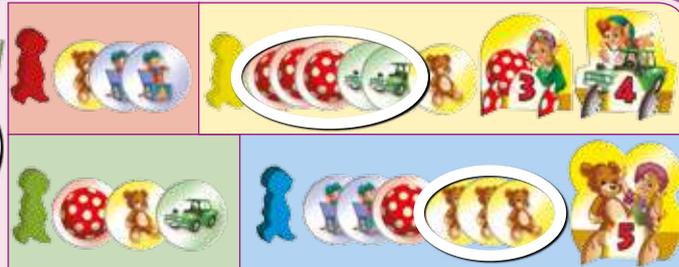


Les joueurs doivent maintenant évaluer leurs jouets :

Evaluation des jouets

Les joueurs regardent qui possède le plus de tuiles jouet pour chaque type de jouet (ballons, clowns, voitures et ours en peluche). Le joueur qui possède le plus de tuiles d'un certain type gagne la médaille de jouets correspondante du plateau de médaille.

En cas d'égalité, la médaille n'est pas attribuée.



Exemple : Olivier (jaune) est le joueur qui a le plus de ballons et de voitures, il prend donc ces deux médailles. Léa (rouge) et Simon (bleu) ont chacun deux clowns, la médaille n'est donc pas attribuée. Enfin, Simon est celui qui a dérobé le plus d'ours en peluche, il récupère donc la médaille correspondante.

Les joueurs additionnent ensuite les points de leurs tuiles Kobold, de leurs jetons point, de leurs médailles de gemmes et de leurs médailles de jouets. Le joueur qui totalise le plus de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Exemple d'un décompte des points en fin de partie :



Simon a deux médailles de gemmes (4+3 points) et la médaille ours en peluche (5 points).

Il a en plus réussi à récupérer une tuile Kobold (1 point) et 3 jetons point (3 points). Tous les jouets et les gemmes restants ne rapportent aucun point de victoire.

Simon obtient donc 16 points au total.

