

DÉGOBLINADE



ARTHUR VIENNOT





DANS UN ROYAUME OUBLIÉ, VIT UN PEUPLE ISOLÉ AUX TRADITIONS AUSSI VIOLENTES QUE MÉCHANTES. MESQUINS ET SUPERSTITIEUX, ON NOMME CES AFFREUX: LES GOBELINS !!!



[ORS D'UNE SCÈNE DIGNE D'UN BANQUET,



[E BON ROI S'ÉTOUFFA...



FORCÉ DE CONSTATER SON TRÉPAS,



" LE ROI EST MORT !!! "
LA NOUVELLE FÛT ANNONCÉE



À SON PEUPLE DÉSEMPARÉ.



LA SUCCESSION
S'ORGANISA



SELON DES RÈGLES
BIEN DÉFINIES



OÙ LES ESPRITS
ÉTAIENT DE LA PARTIE



ET DE CETTE EMPOIGNADE NAQUIT LA PREMIÈRE DÉGOBLINADE

KAZ
1982

Le Roi des gobelins est mort et il faut le remplacer !

Vous incarnez des chefs de clans gobelins désireux de revendiquer le trône vacant. Problème : il n'y a qu'une seule couronne, et beaucoup de prétendants.

Fort heureusement, le protocole électoral goblin a été minutieusement étudié par les Chamans des différentes tribus, et ces derniers ont inventé la grande cérémonie de la Dégoblinade pour départager les concurrents. Le concept est simple : le dernier goblin à avoir des dents devient le nouveau roi.

C'est l'occasion pour les chefs de clans et leurs serviteurs de distribuer quelques baffes au cours d'une bonne baston, avec une chance de repartir avec la précieuse couronne.

Prêts pour la Dégoblinade ?

MATÉRIEL

110 cartes
5 dés
50 dents de gobelins
(points de vie)

BUT DU JEU

Pour remporter la partie, deux choix s'offrent à vous :
Éliminer tous les autres joueurs en faisant tomber leurs points de vie à 0.

Ou

Cumuler 5 points de prestige grâce aux cartes blanches.

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et placez la pioche à portée de tous les joueurs (la pile de défausse est à côté).

Chaque joueur reçoit 10 points de vie (8 s'il y a 5 joueurs), 5 cartes et 1 dé. Les joueurs lancent leur dé une fois.

Les joueurs réalisent ensuite une grimace : celui ressemblant le plus à un goblin est désigné Premier Joueur* !

*à l'appréciation subjective des joueurs...

LE DÉ

Chaque joueur dispose d'un dé : le dé d'augures. Celui-ci détermine la couleur des cartes que vous pouvez déployer.

CARTES



Le Guerrier (Rouge) : Même s'ils ne brillent pas par leur intelligence, les guerriers font ce qu'on leur demande, et c'est très bien comme ça. Ils font perdre 1 point de vie à un joueur.

Son but ? Frapper !



La Chair à canon (Bleu) : Ces gobelins ont le rôle le plus ingrat de la tribu, et pour cause : ils servent à bloquer les assaillants qui voudraient s'en prendre à vous ! La chair à canon peut être déployée en phase de défense, et bloquer les attaques des Guerriers et des Brutes.

Son but : Bloquer !



La Brute (Violet) : Semblable au Guerrier, mais en deux fois plus grosse et méchante. Chaque Brute fait perdre 2 points de vie à un joueur.

Son but ? Frapper plus fort !

Note : Une Chair à canon suffit pour bloquer une Brute. C'est juste un gros gobelin, il ne faut pas trop lui en demander !



Le Super-Gobelin (Rouge et Bleu) : Contrairement à ses congénères, le Super-Gobelin sait faire deux choses à la fois ! Il peut être déployé en phase d'attaque et de défense et donc être utilisé comme un Guerrier et comme une Chair à canon.



Les cartes prestige (Blanches) : Elles représentent les membres influents de votre tribu. En plus de leurs pouvoirs qui vous seront d'une grande aide, ces cartes vous rapportent 1 point de prestige. Dès qu'un joueur a 5 points de prestige il gagne la partie.

Note : vous ne pouvez jouer qu'une seule carte blanche à chaque tour !

Note 2 : les pouvoirs des cartes blanches en double ne se cumulent pas.



Les cartes spéciales (Éclaire) : **Sans tenir compte du dé, ces cartes peuvent être jouées à n'importe quel moment** (surtout pendant le tour de vos adversaires...). **Leur résolution est immédiate, et elles sont ensuite mises dans la pile de défausse.**

Note : Quand une carte éclair est jouée, elle se résout immédiatement.

Impossible d'utiliser une autre carte éclair tant que la précédente n'est pas résolue. Exception faite pour la carte paix qui protège le joueur jusqu'à son prochain tour.

LE DÉROULEMENT

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour de Dégooblinade se compose de 5 phases, à réaliser dans l'ordre suivant :

1. Défausse et Pioche

Le joueur actif peut se défausser d'autant de cartes qu'il le souhaite en les plaçant dans la défausse. Puis, il pioche **jusqu'à avoir 5 cartes** en main.

Note : Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.



2. Lancé du dé

Le joueur actif **lance son dé s'il le souhaite**. Si le résultat du dé ne lui convient pas, il peut sacrifier 1 point de vie pour choisir la face du dé.



3. Déploiement

« Déployer » une carte signifie la poser devant vous. Pendant cette phase, le joueur actif peut déployer autant de cartes qu'il le souhaite du moment que **la couleur de sa carte correspond à la face de son dé**.



4. Attaque

Le joueur actif peut utiliser ses cartes Guerriers, Brutes et Super-Gobelins pour **attaquer un ou plusieurs adversaires**.
Note : Vous attaquez toujours un joueur, pas ses gobelins.

Plusieurs gobelins peuvent attaquer un même joueur, et vous ne pouvez évidemment pas revenir sur votre décision (même si vous vous rendez compte que vous courez 1 au désastre).

5. Phase de défense

Cette phase intervient si un ou plusieurs joueurs sont attaqués.

Le joueur défenseur peut réaliser les actions suivantes :

- Piocher 1 carte.
- Relancer son dé s'il le souhaite (il ne peut pas dépenser 1 point de vie pour choisir la face du dé).
- Déployer des cartes « Chair à Canon » ou « Super Gobelins » si les couleurs qui figurent sur son dé le lui permettent. Il n'est pas possible de déployer de carte blanche en phase de défense.
- Désigner les cartes attaquantes qui vont être bloquées par ses défenses.

Les cartes bloqueuses et les cartes bloquées sont détruites et mises dans la pile de défausse.

Les cartes offensives (Guerriers, Brutes et Super-Gobelins contrôlés par le joueur attaquant) qui ne sont pas bloquées infligent leurs dégâts au joueur défenseur, et reviennent devant leur propriétaire.

Le joueur défenseur perd un nombre de point de vie égal au nombre de dégâts reçus.

Quand un joueur n'a plus de points de vie, il est éliminé et toutes ses cartes sont défaussées, à l'exception d'une de ses cartes blanches déployées (s'il en avait au moins une), qui revient à son dernier assaillant.

Note : C'est le dernier assaillant qui choisit de quelle carte blanche il peut prendre le contrôle.

Si plusieurs joueurs sont attaqués, les phases de défense s'effectuent dans l'ordre des tours de jeu. Une fois la phase de défense terminée, **le prochain joueur commence son tour.**



DÉTAIL ET PRÉCISIONS

- Une fois la pioche épuisée la défausse est battue et remise en jeu.
- Les joueurs ne peuvent pas aller au delà de leurs points de vie maximum.
- Super Gobelin peut être déployé en phase de défense si le dé est rouge et servir pour bloquer une carte offensive.
- Le joueur qui subit le bouclier réflecteur a une phase de défense.
- La corruption peut être jouée sur une carte engagée dans une attaque et ainsi contrer son effet. La corruption fonctionne sur les cartes blanches.
- Le saboteur et le goblin explosif ne peuvent pas achever un joueur.
- Lorsque la carte paix est jouée l'attaque est annulée. L'attaquant peut rediriger son attaque sur un autre joueur.

VARIANTE

Mort subite 1 point de vie par joueur

Écarter les cartes «bombe goblin», «goblin explosif», «paix», «saboteur», «potion et chaudron du shaman».

Lors de son tour on ne peut attaquer qu'un joueur, s'il arrive à survivre, c'est à son tour de jouer. S'il est éliminé c'est au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dé de groupe

Écarter les cartes «sans dé» et «magouilleur».

Tous les joueurs jouent avec seulement 2 dés qu'ils placent au milieu de la table. Au début de son tour le joueur lance les 2 dés et joue en fonction. Les dés ne sont pas relancés en phase de défense. Les joueurs ne peuvent pas sacrifier un point de vie pour changer la face des dés.

Tuerie

Écarter les cartes «canon», «paix», «magouilleur».

Chaque joueur commence avec 2 chair à canon déployées. En phase de défense le joueur attaqué ne peut pas déployer de nouvelle carte pour bloquer.



DÉGOBLINADE



Remerciements de l'auteur

Je remercie tous ceux qui m'ont aidé et soutenu dans ce projet : Axel, Lulu, Kévin, Jérôme, Charline, Delphine et toutes ses crottes de nez, Yann, Baptiste, Guifong, Damien, Brice, Guillaume, Amandine, Max, Aurélien, Théo, Lili, et enfin Diane pour son soutien inconditionnel. Je remercie également le Ludiquet et Troadé.



CRÉDITS

AUTEUR : ARTHUR VIENNOT
www.facebook.com/ArthurCreateurDeJeuxDeSociete/
ILLUSTRATEUR : KRZYSZTOF SUCHECKI
DESIGN : LAURENT DESFONDS ET CLEP

Edité par Exod Games

1 rue Stephenson
Bâtiment B - 4ème étage
78180 Montigny le Bretonneux



Téléphone : 01 30 12 47 25
Contact@exod-games.com
www.exod-games.com



Facebook: www.facebook.com/ExodGames
Twitter: www.twitter.com/exodgames
Instagram: www.instagram.com/exodgames