

1 Présentation

- 100 cartes de gobelins
- 5 couleurs
- 3 niveaux (types) :
 - I — 50 Bakutos (25 doubles)
 - II — 35 Héros (uniques)
 - III — 15 Ozekis (uniques)

But : construire la plus grande armée et accumuler 3 points de victoire **OU** remplir une condition de victoire alternative d'un Ozeki

2 Préparation

- Mélanger les cartes en une pile.
- Distribuer 2 jetons d'activation à chacun.
- Définir au hasard qui reçoit le jeton avantage.
- Chacun pioche 7 cartes. Si pas de niveau I, peut défausser sa main et repiocher (et ainsi de suite) jusqu'à en avoir au moins un.

3 Fonctionnement

- Le jeu se déroule en rondes.
- Une ronde se découpe en tours et se termine quand tous les joueurs ont passé.
- À chaque tour, un joueur peut soit faire une action soit passer, auquel cas il ne joue plus avant la fin de la ronde.
Note : le dernier joueur dans la ronde peut continuer seul tant qu'il le souhaite.
- À la fin de la ronde il y a une Grande Bataille. On compte les points de chaque armée et la plus forte gagne un point de victoire.
En cas d'égalité celui avec le jeton avantage gagne le point si présent, sinon tous gagnent un point.
- On recommence ensuite une ronde :

- on récupère ses jetons d'activation.
- les cartes emprisonnées sont retournées.
- **le jeton avantage reste où il est.**
- **on ne repioche pas de cartes.**

Les actions possibles sont :

- poser un gobelin (voir plus loin).
- muter un gobelin (voir plus loin).
- dépenser un jeton pour piocher une carte.
- dépenser 2 jetons pour piocher 3 cartes.
- poser 1 jeton sur 1 gobelin pour activer son pouvoir.
- (passer son tour.)

3.1 Poser un gobelin

- Les gobelins sont posés depuis la main.
- Ils sont posés en ligne suivant leurs niveaux (donc 3 lignes max), de la gauche vers la droite.
- 5 par ligne max.
- Au niveau I :
 - le premier est toujours gratuit.
 - les suivants coûtent 2 cartes à défausser si c'est une nouvelle couleur, gratuit sinon.
- Au niveau II :
 - gratuit mais on ne peut poser qu'une couleur déjà présente au niveau I.
 - pas plus de carte qu'au niveau I (pyramide).
- Au niveau III :
 - gratuit mais on ne peut poser qu'une couleur déjà présente au niveau II ET au niveau I.
 - pas plus de cartes qu'au niveau II (pyramide).

3.2 Muter un gobelin

- S'il y a un nombre à côté du yin-yang alors la carte peut être mutée (= remplacée).
- Le nombre indique la quantité de cartes à défausser pour la muter.

- On peut muter une carte en n'importe quelle autre de même niveau présente dans sa main, sauf carte identique.
- Il est possible de muter dans une couleur non présente dans les niveaux inférieurs.
- La mutation zombie, spécifique aux gobelins noirs, permet de muter en un gobelin présent dans la défausse.

4 Points particuliers

- Il n'y a pas de limite de carte en main.
- La défausse peut être consultée à n'importe quel moment.
- La défausse est remélangée à la pioche quand quelqu'un doit piocher et qu'il n'y a plus de carte pour ça.
- Sauf mention explicite, les effets peuvent cibler les cartes personnelles et adverses.
- Une carte est dite **LIBRE** si elle n'a pas de carte à droite ou au-dessus d'elle.
Elles sont les seules qu'on peut détruire.
- Certaines cartes ont un bonus entre parenthèses qui s'applique *uniquement* si un adversaire a plus de points de victoire.
- Les Ozekis (niveau III) ont des pouvoirs qui s'appliquent à tous les joueurs, peuvent changer les règles et ajouter des conditions de victoire ; précédé de la mention « global ».
- Une carte emprisonnée est retournée : elle n'a alors plus de valeur, pouvoir, ni clan. Elle peut être ciblée comme « libre » et on peut poser au dessus.
- Si plusieurs effets arrivent en même temps, le joueur actif choisit l'ordre de résolution mais tous les effets doivent être appliqués et aucun ne peut être annulé à cause de l'ordre de résolution.
- Un joueur gagne dès qu'il obtient 3 PV et met fin à la partie sans attendre la fin de la ronde.