

[Ajout/modification lié à l'extension Kamakor.]

## 1 Présentation

- 100 cartes de gobelins
- 5 clans (= couleurs/symboles)
- 3 types/niveaux dans chaque :
  - 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

- Définir au hasard qui reçoit le jeton avantage.
- Chaque joueur élimine un des 10 clans et ainsi de suite pour n'en conserver que 5.
- Mélanger les cartes en une pile.
- Distribuer 2 jetons d'activation à chacun.
- Chacun pioche 7 cartes. Si pas de niveau I, on peut défausser toute 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.
  - Libérer (= retourner) les cartes emprisonnées.
  - **Le jeton avantage reste où il est.**
  - **On ne repioche pas de cartes.**
  - Les jetons Dragoon joués sur des cartes sont remis dans leur réserve.

Les actions possibles sont :

- Poser un goblin (voir plus loin).
- Muter un goblin (voir plus loin).
- Dépenser un jeton activ. pour piocher une carte.
- Dépenser 2 jetons activ. pour piocher 3 cartes.
- Activer 1 pouvoir avec 1 jeton activ. (ou Dragoon). **1 jeton max. par goblin.**
- Passer son tour. **Un joueur ne peut pas passer tant qu'il lui reste un jeton d'activation.**

### 3.1 Poser un goblin

- 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 goblin

- 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** permet de muter en un goblin présent dans la défausse.
- Le **Shadow Jump** est une forme de mutation particulière. Au lieu de payer un coup en défausse, on retourne la première carte de la pioche :
  - Si même niveau ⇒ remplacée.
  - Sinon la carte est emprisonnée.

## 4 Points particuliers

- Les Bakutos (niveau I) donnent le nom du clan.
- 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 on 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.
- L'effet de Kao, Sombre Gobelin de niveau II, ne se déclenche pas si une carte s'emprisonne elle même.
- Certaines cartes peuvent en « libérer » d'autres (retourner face visible).
- 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 immédiatement.

- Une carte est dite **première carte** quand elle est placée tout en bas à gauche.
- Une carte **RECRUTEUR** indique que la carte posée juste à droite ( $\neq$  mutée) sera gratuite quelle que soit sa couleur.  
**Quand elle est détruite, tous les adversaires piochent une carte.**
- 2 jetons Dragoon max. en main + 2 posés max.
- S'il n'y a plus de jeton Dragoon en réserve, on ne peut plus en gagner.
- Certaines cartes peuvent être activées en remplissant l'action inscrite en italique précédée de « : ». Cette activation compte comme une action mais peut-être réalisée plusieurs fois par ronde.

## 5 Règles optionnelles

Ces règles sont issues des règles de tournoi et présentées dans l'extension Kamakor. Elle peuvent toutefois parfaitement être employées avec le jeu de base.

### Draft

Une fois les mains de départ reçues, chaque joueur garde 2 cartes et fait passer sa main au voisin de gauche. Puis chacun conserve une carte et fait à nouveau passer son jeu à gauche et ainsi de suite jusqu'à épuisement.

### Limitation des tours

Quand un premier joueur passe, les autres ne peuvent alors plus jouer qu'un maximum de 10 fois **en tout** ( $\neq$  **chacun**).

Si un effet de carte donne un tour supplémentaire, ce tour bonus est compté dans les 10. Si lors du 10<sup>e</sup> tour un effet donne un tour supplémentaire, ce tour bonus (et éventuellement les suivants) est joué.

### Jeu en équipe (2 VS 2)

- La victoire se joue en 3 pts **pour l'équipe**.
- La cible « un joueur » peut désigner son allié.
- La cible « un adversaire » désigne obligatoirement quelqu'un de l'autre camp.
- On peut jouer ses jetons (activation **et dragoon**) pour son allié afin de le faire piocher ou activer des effets de ses cartes qui seront joués comme s'il avait lui même utilisé un jeton.
- Pour la grande bataille, seule la plus puissante des armées de chaque camp est prise en compte. En cas d'égalité on compare les 2 autres. Si toujours égalité, l'équipe avec l'avantage remporte le point.
- Pour la limitation de tours, la règle des 10 coups s'applique dès que les 2 membres d'une même équipe ont passé.