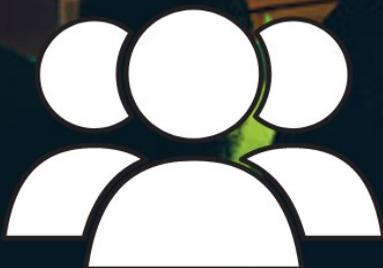


# Gobelins des bois

Quentin  
Lammerant



2



8+



10Min

Dans la forêt de Nottingham, l'or du roi est transporté vers son château, mais le parcours ne se fera pas sans encombre : de nombreux brigands sont cachés dans celle-ci. Nos chers gobelins sont là eux aussi mais pour rendre l'or au pauvre peuple,... Ou pour le garder pour eux ?

**But du jeu** : Avoir le plus d'or en fin de partie

**Matériel** : 18 cartes « parcours »

**Mise en place** : **1)** Mélangez et placez les cartes au centre de la table (elles forment la pioche). **2)** Prenez la première carte de la pioche et posez la face cachée à côté de celle-ci (le trésor commun). **3)** Distribuez 2 cartes à chaque joueur **4)** Retournez la première carte de la pioche et mettez-la au centre de la table ce sera le parcours (le parcours sera constitué des cartes jouées durant la partie) **5)** Chaque joueur énonce son score total d'or sur ses cartes, le joueur ayant le plus grand score commence. (en cas d'égalité déterminez celui-ci au hasard).

**Tour de jeu** :

- 1) Le joueur actif joue une carte de sa main sur le parcours **OU** dans le trésor commun
- 2) Le joueur actif pioche une carte puis on passe au joueur suivant

**Jouer une carte de sa main sur le parcours** :

Pour pouvoir jouer une carte, le joueur actif **DOIT** en superposer une de sa main sur une des deux extrémités possible du parcours. Pour se faire, il superpose une des deux cases d'une carte (de sa main) sur une des deux extrémités possibles du parcours (une des deux cases). Il applique ensuite l'effet de sa case ainsi superposée, puis passe à sa fin de tour.



- Pour pouvoir superposer une case sur une autre, il faut que la bordure de couleur de la case présente sur le parcours corresponde à un fanion de la case qui vient se poser dessus. ( voir schéma page suivante)
- Vous pouvez retourner une carte et donc la jouer à l'envers !

**Jouer une carte de sa main sur le trésor commun**:

Le joueur actif prend une carte de sa main et la pose face cachée à côté de la pioche pour continuer ou former le trésor commun.

**Fin de partie** : La partie se termine lorsqu'un joueur devrait piocher une carte mais qu'il n'y en a plus. Les joueurs comptent alors leur score total d'or en retournant face visible les cartes trésors devant eux et en y ajoutant les cartes de leur main. Le joueur avec le plus haut score gagne. En cas d'égalité c'est le joueur avec le plus de cartes qui gagne. Sinon, recommencez une partie :)

## Explication des effets :

Les effets d'une case s'appliquent lorsqu'elle est superposée sur une autre. Les effets sont obligatoires, si il n'est pas possible de réaliser un effet, rien ne se passe.



### OR

Ajoutez 1 carte face cachée depuis la pioche dans le trésor commun. Ne modifiez pas l'ordre des cartes du trésor commun



### Brigand

Prenez **toutes** les cartes du trésor commun et placez les devant vous en les gardant face cachée.

-> Ne prenez pas connaissance de ces cartes



### Bois

Echangez une carte de votre main avec une carte face cachée.

Cette carte peut être devant vous, dans le trésor commun ou devant votre adversaire.

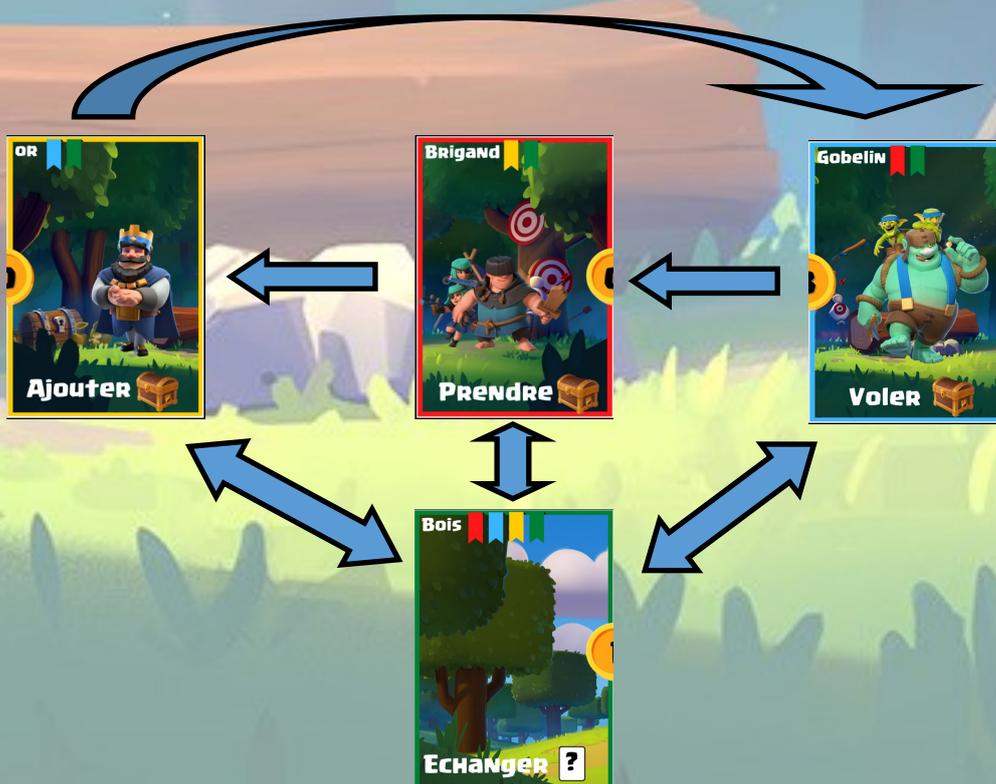


### Gobelin

Volez **1** carte face cachée devant votre adversaire et placez là devant vous.

-> Ne prenez pas connaissance de cette carte

## Schéma des superpositions possible



# Variante et contact

## Partie plus longue

A la fin de la première partie le gagnant prend une carte trésor qu'il écarte du jeu. Il faut avoir 2 cartes trésors écartées pour gagner la partie (et donc faire au minimum 2 parties ou 3).

## Contact

Quentin Lammerant

+32495741010

qlammerant@gmail.com

Créateur de contenu = Cleonis

