



Ce jeu vous est offert par
Léandre Proust



Chaque mois, je vous propose
un nouveau jeu de société minimaliste.

Vous pouvez l'acquérir gratuitement
auprès d'un partenaire ou
directement sur ma page Tipeee.

Vous aimez ce jeu ? N'hésitez pas à faire un **Tip** pour me soutenir.

tipeee
.com

<https://tipeee.com/leandreproust>



<https://facebook.com/leandre.proust>





15'



2



8+

GOULET n°6
created by Léandre Proust

**RÈGLE
DU JEU**

TUTORIEL DE FABRICATION



DÉCOUPER



PLIER ET COLLER



BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à vaincre les 3 unités adverses en réalisant des combinaisons de dés.

MATÉRIEL

Une feuille cartonnée avec les éléments suivants à découper :

- 6 pions Unité (3 gris et 3 violet)
- 6 jetons qui forme la piste d'Initiative
- 6 marqueurs de points de vie
- 1 jauge de points de vie

Attention : pour jouer, vous aurez besoin de 5 dés à six faces (ceux d'un jeu de Yams par exemple).

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend 3 pions Unités d'une même couleur (les gris ou les violets). Disposez les face à face, comme sur l'illustration. Chaque Unités est sur une position numérotée de 1 à 3. Disposez ensuite la jauge de points de vie et placez tous les marqueurs devant le chiffre 10. Enfin, mélangez les jetons et formez la piste d'initiative.



DÉROULEMENT DU JEU

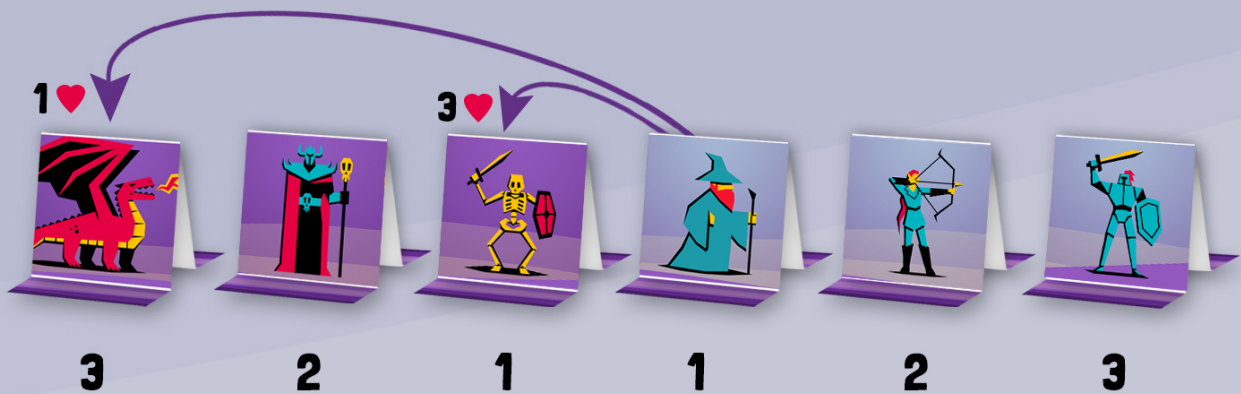
La piste d'initiative détermine l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer. Si c'est l'unité « Magicien » qui est à l'extrémité gauche de la piste d'initiative, c'est le joueur gris qui devra jouer cette Unités.



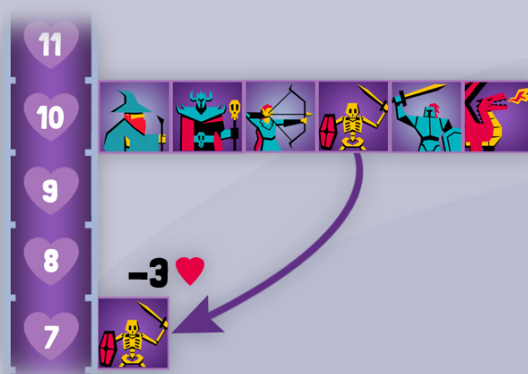
A son tour, le joueur doit lancer 5 dés. Après un lancer, le joueur peut en conserver certains et en relancer d'autres. Pendant son tour, un joueur peut réaliser jusqu'à 3 lancers. Quand les 3 lancers ont été effectués, le joueur doit résoudre le résultat de tous les dés dans l'ordre de son choix. Puis, il déplace le jeton de l'Unité jouée à l'extrémité droite de la piste d'initiative.



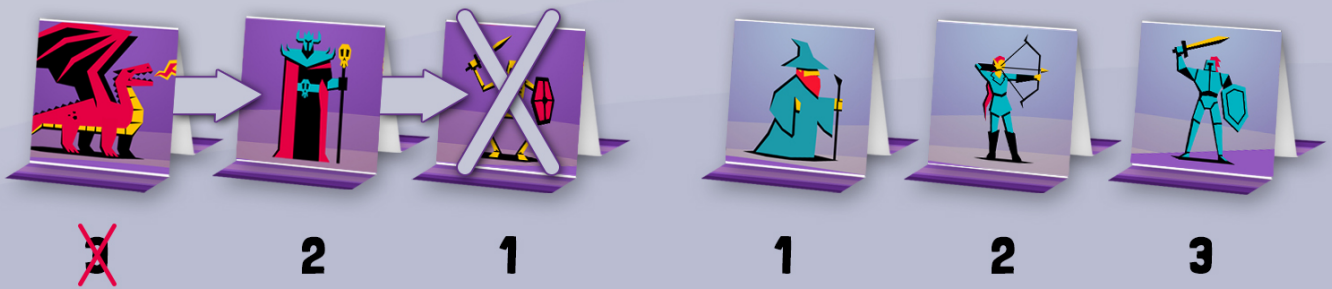
1 - 2 - 3 : Les dés qui indiquent ces chiffres doivent être associés par deux. L'un des dés indique la valeurs d'attaque et l'autre dés indique la portée de l'attaque. Par exemple, si le « Magicien » obtient 1 et 3, il peut soit infliger 3 de dégâts à l'Unité adverse « Squelette » qui est a 1 de portée ou infliger 1 de dégât à l'Unité adverse « Dragon » qui est a 3 de portée.



Quand une Unité subit des dégâts, ajustez aussitôt son marqueur dans la jauge de points de vie.

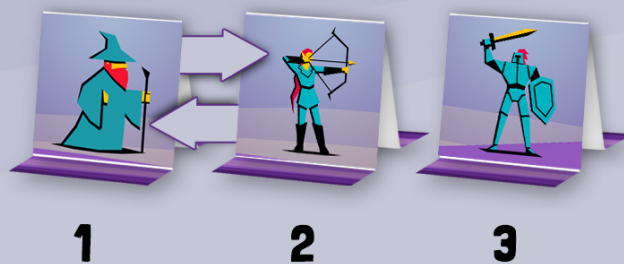


Quand une unité atteint 0 point de vie, retirez du jeu son pion, son jeton et son marqueur du jeu. Le joueur qui perd une première Unité ne dispose plus de la position n°3. Le joueur qui perd une deuxième Unité ne dispose plus de la position n°2. Dans l'exemple ci-dessous, le « Squelette » est tombé à 0 PV, il est donc retiré du jeu. Le joueur violet perd sa position n°3. Le « Sorcier » est alors considéré comme étant sur la position n°1 et le « Dragon » sur la position n°2.

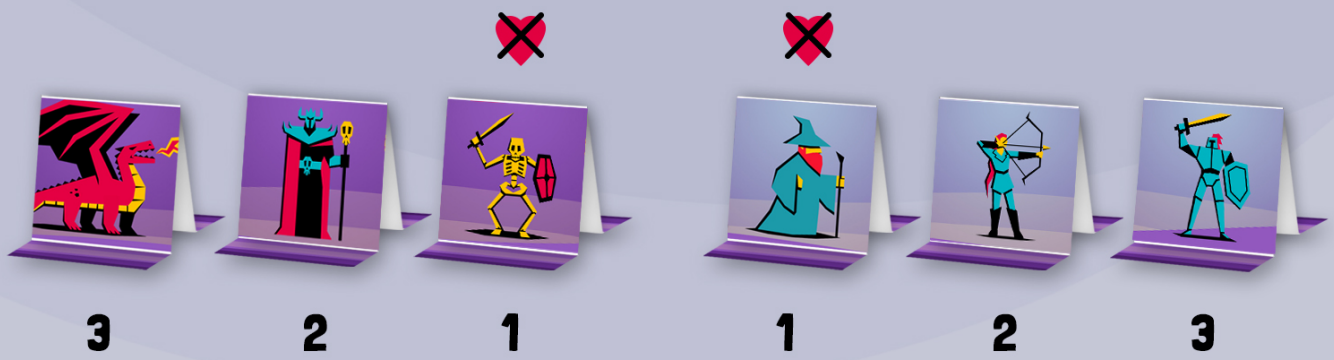


Quand un joueur possède plus d'Unité en jeu que son adversaire, il joue avec un dé de moins. Il est possible de réaliser deux attaques pendant un même tour avec 4 dés.

4 : Le dé qui indique ce chiffre permet de déplacer d'une position l'Unité qui est jouée. Quand une Unité se déplace, elle échange sa place avec une autre Unité alliée.



5 : Le dé qui indique ce chiffre permet de soigner d'un point de vie l'Unité qui est jouée. Quand une Unité se soigne, ajuster aussitôt son marqueur dans la jauge de points de vie. Une Unité ne peut pas dépasser 12 points de vie. En position n°1, une Unité ne peut pas se soigner.



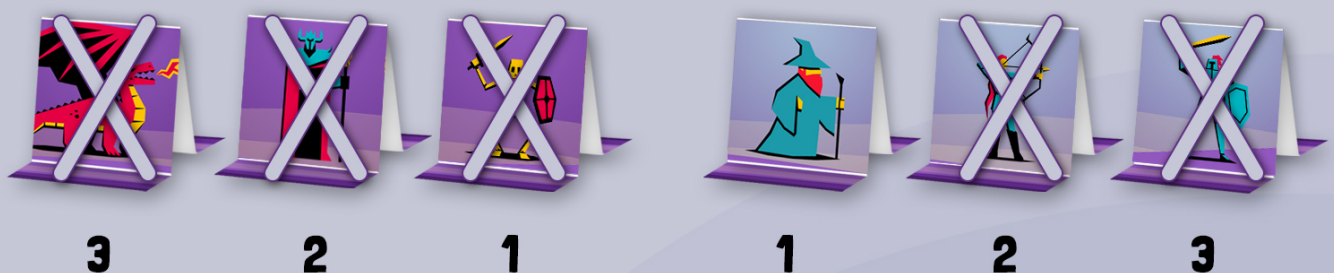
6 : Le dé qui indique ce chiffre permet de jouer plus rapidement. Au lieu de mettre le jeton de l'Unité à l'extrémité droite de la piste d'initiative, insérez-le en fonction du nombre de 6 dans votre combinaison de dés. Par exemple, si le « Magicien » a réalisé deux 6 dans sa combinaison, il sera inséré au niveau de l'avant dernière position dans la piste d'initiative, c'est à dire entre « Archer » et « Squelette ». Un 6 seul n'a aucun effet.



CONDITION DE FIN DE PARTIE ET DE VICTOIRE

La partie s'arrête dès qu'un joueur a vaincu toutes les Unités de son adversaire.

Ce joueur est aussitôt déclaré vainqueur.



REMERCIEMENTS

MERCI AUX TIPEURS DE MAI

000melina000

allyric

Antoine Gallée

Arnaud Bulif

Aymerick

Bébert

Benjamin ANCHE

Brigitte

brilam

Bubufrance

Céci

Cédric

cfloutier

Cyrille

Cyrille

Denny Colt

Dott

dudjima

Einal

Ericcerisier

Falko

Formieres

Franck

Franck Bouvot

Fred

Gilles

GillesP

GManitou

Gregor

Grollbe

Guilhem

Guillaume PNP

gwilherm pub

Héralya

Hervine

Ivan

jcmag

Jean de la Roche

JeRie

Jocelyn

Jordan.C

Juanita Martinez

Jul

Julien

Kakiman

Kikivanderbuild

Kobold

Legacer

letatas

Luc

Ludar

Ludilab

Ludodelaludo

Luteuchio

mamieyannick

Marine Jardinier

MAURICEDESLAIS

Monsieur Patate

Mylene Dussaulx

Nawie

Nawie

Nicolas Boz

Passenger69

patrice renaud

pernic

Phaenira

PhilippeLeray

phracktale

Plateau Marmots

Pyrrhus

RogueShadow

saigneur

Sébastien

Sigfried38

Stéphane

Stéphane T

Steve

stouph

sylweb

Valérie

Vinciane Tilkin

Xavier Moal

yannick bernard

darlington

