

# Gobelin des Bois



## But du jeu

Être le joueur ayant accumulé le plus d'or en fin de partie, parmi les joueurs toujours en lice.

## Matériel

30 cartes «parcours» / 1 livret de règles / 4 pièces / standee Gobelin / 2 cartes personnalisables / 4 cartes «aide de jeux»

## Mise en place

- 1 Mélangez les cartes parcours au centre de la table. Elles forment la pioche.

Distribuez à chaque joueur 2 cartes qu'ils gardent en main et une 3ème qu'ils placent face caché devant eux sans la consulter. Les cartes devant les joueurs représentent leur trésor.

- 2
- 3 Retournez la première carte de la pioche et placez-la au centre de la table. C'est le début du parcours (il sera constitué des cartes jouées durant la partie).

- 4 Chaque joueur énonce la somme totale d'or représentée sur ses 2 cartes. Le joueur ayant le plus d'or commence. En cas d'égalité, déterminez le 1er joueur au hasard.

## Tour de jeu

- 1 Le joueur actif joue une carte de sa main sur le parcours.
- 2 Il prend une carte de la pioche pour compléter sa main à 2 cartes.
- 3 Fin de tour. Changement du joueur actif dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Jouer une carte

Pour jouer une carte, le joueur actif **DOIT** superposer une de ses cases sur une des 2 extrémités du parcours. Pour ce faire, il superpose la case de sa carte sur celle de l'extrémité sélectionnée.

**Attention:** les couleurs de cases associées doivent correspondre (sauf les multicolores).



**Tips :** Vous pouvez tourner la carte et la jouer à l'envers !

Ensuite, le joueur actif applique, si possible, l'effet de la case qu'il vient de poser. Pour finir, il termine son tour en complétant sa main. C'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de débiter son tour.



Si vous ne pouvez pas poser une de vos cartes, vous avez subi une **embuscade** et perdez la manche. Vos cartes sont alors retirées du jeu et la manche continue pour les autres joueurs. S'il n'y a plus qu'un joueur, il gagne immédiatement la manche en cours.

## Déroulement de la partie

Le jeu se joue en 1 ou 2 manche(s) gagnante(s), à vous de décider avant de débiter la partie.

**A 2 joueurs**, la manche se termine lorsqu'un joueur prend la dernière carte de la pioche.

**A 3 ou 4 joueurs** vous allez faire plusieurs tours de pioche avant de finir une manche.

Une manche à 3 joueurs se réalise en 1 tour de pioche tandis qu'une manche à 4 joueurs se réalise en 2 tours de pioche. Une fois les tours de pioche réalisés, la fin de manche se déclenche.

Pour réaliser un tour de pioche:

**1** Placez le Gobelins compte-tour face (1) à côté du paquet ou, s'il est déjà présent, retournez-le.

**2** Prenez toutes les cartes du parcours puis mélangez-les pour former une nouvelle pioche. Prenez la première carte de la pioche pour débiter le parcours.

**3** La manche continue.

La fin de manche est déclenchée **SI** le gobelins compte-tour est déjà sur (1) à 3 joueurs et (2) à 4 joueurs **ET** que la pioche est vide.

## Fin de manche

La manche se termine lorsqu'un joueur prend la dernière carte de la pioche et que les tours de pioche nécessaires en fonction du nombre de joueurs ont été réalisés.

Les joueurs comptent alors leur score total d'or devant eux en révélant leur cartes trésors et y ajoutent la valeur d'or de leurs 2 cartes en main. Le joueur avec le plus haut score gagne. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes gagne. Si l'égalité persiste, recommencez une manche.

Le gagnant prend une pièce pour marquer sa victoire. Si vous jouez en 2 manches gagnantes, recommencez une manche jusqu'à ce qu'un joueur gagne sa 2ème pièce.

## Variante en équipe

Répartissez les joueurs en équipe de 2.

En fin de manche, comptez votre score en additionnant vos cartes et celles de votre coéquipier. L'équipe ayant le plus haut score gagne et prend une pièce.

La première équipe à obtenir sa 2ème pièce gagne la partie.

## Effets de carte



**Remettre :** Remettez la carte se trouvant à l'autre extrémité du parcours en dessous de la pioche.



**Capturer :** Prenez la carte à l'autre extrémité du parcours et placez-la face cachée devant vous avec vos trésors.



**Voler :** Volez une carte trésor face cachée à un adversaire. Ajoutez cette carte à vos trésors sans la consulter.



**Échanger :** Échangez la carte restante de votre main avec n'importe quelle carte trésor face cachée.

## Effets de carte



**Regarder :** Regardez toutes les cartes trésor de n'importe quel joueur, puis remettez-les à leur place.



**Prendre :** Prenez la première carte de la pioche et ajoutez-la à vos trésors sans la consulter.



**Défausser :** Défaussez une carte trésor face cachée d'un adversaire. Cette carte est révélée et retirée du jeu pour la manche en cours.



**Rejouer :** Rejouez immédiatement un tour après avoir complété votre main à deux cartes.

## Mode coopératif

Seul ou à plusieurs, affrontez le Roi et tentez de lui subtiliser ses trésors. Pour gagner la partie il vous faudra récupérer plus de trésors que lui !

## Règles générales

Le mode coopératif se joue comme la version compétitive, avec quelques changements.

### Modifications de mise en place

- Distribuez uniquement deux cartes à chaque joueur, ils commencent sans trésor devant eux.
- Choisissez votre mode (facile ou avancé) et le niveau de difficulté (1, 2, 3 ou 4).  
En fonction du niveau choisi, placez autant de cartes trésors face cachée pour le Roi (par exemple, au niveau 2, le roi commence avec 2 cartes).
- Placez la Piste du Roi en tenant compte du mode sélectionné et positionnez la flèche contre la colonne « 0 ».



## Tour du Roi

Lorsqu'un joueur termine son tour, faites avancer le Roi sur sa piste d'autant de cases que la valeur de la dernière carte jouée sur le parcours.

Ensuite, réalisez les actions indiquées :



= Ajoutez, sans le consulter, un trésor face caché au Roi.



= Le Roi gagne une pièce, positionnez immédiatement la carte au début de la piste (0).



= Révélez la première carte de la pioche. Choisissez collectivement quel effet le Roi va jouer. Une fois l'effet appliqué, mettez la carte dans la défausse.

### Attention, vous jouez pour le Roi :

- « Voler » et « Défausser » ne peuvent pas cibler l'un de ses trésors.
- « Rejouer » permet au Roi de piocher une nouvelle carte et appliquer un nouvel effet.
- « Échanger » permet au Roi d'échanger sa carte contre un trésor face caché.

## Fin de partie

La fin de partie est déclenchée de manière habituelle ou lorsqu'il n'est plus possible d'ajouter une nouvelle pièce au Roi. Rassemblez vos cartes, révéléz-les et comptez le nombre de pièces amassées.

Pour compter le butin du Roi : additionnez ses pièces de 5 en ajoutant la valeur de ses cartes trésors et celle de la Piste du Roi.



0	1	2	coopératif		mode : facile
			← Actions du Roi		
					→ Actions du Roi
4	3		mode : avancé		coopératif

+2

**Total : 21**

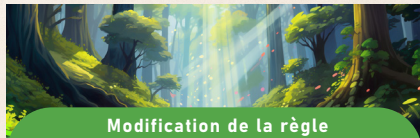
## Mode narratif

Découvrez l'univers de Gobelin des bois à travers ce mode de jeu. A chaque chapitre de ce conte, jouez avec une règle de jeu différente. En fin de partie, notez le score du gagnant dans le tableau.

Le grand vainqueur sera le joueur ayant le mieux réussi à s'adapter en cumulant un maximum d'or au fil des chapitres.

### La Forêt

D'après la légende, si l'on s'aventure dans la forêt au coucher du soleil, il est possible d'apercevoir une mystérieuse lueur dorée à la lisière des bois. En passant deux fois sous l'arbre enchanté, peut-être trouverez-vous un inestimable trésor ! On raconte que celui-ci a été caché par le Roi du village de Nottingham.



### Modification de la règle

**Rejouer** = Rejouez immédiatement un tour SANS compléter votre main à deux cartes.

## Le Roi

Le roi est un homme mystérieux qui peut se révéler à la fois sévère et très vulnérable. Il éprouve une peur profonde envers le monde qui l'entoure, persuadé que chacun lui veut du mal. Seule la reine détient sa confiance inébranlable. Il ne souhaite pas se séparer de ses richesses et encore moins les partager ! C'est ainsi qu'il parcourt les bois pour s'assurer que personne ne dérobe sa fortune. Il reste particulièrement vigilant à l'égard des villageois, ils sont si rusés !



### Modification de la règle

**Remettre** = Remettez la carte se trouvant à l'autre extrémité du parcours dans la boîte de jeu (elle ne sera plus utilisée durant la partie).

## La villageoise

Intelligente et vive, la villageoise voyage à travers le monde à la recherche des plus grands trésors. Son origine et son nom demeurent un mystère. Discrète par nature, elle saisit vos pièces avec adresse et rapidité. Il n'y a qu'une chose qui effraie la villageoise plus que la pauvreté, c'est de tomber sur un goblin !



### Modification de la règle

**Prendre** = Prenez la première carte de la pioche et ajoutez-la à vos trésors, vous pouvez la consulter.

## Le Gobelin

Le gobelin est un être malicieux qui se cache dans les profondeurs de la forêt. Constamment à la recherche de nouvelles stratégies, son unique but est de surprendre ses adversaires afin de les détrousser ! Il se montrera toujours prêt à voler vos pièces si vous veniez à être distrait. Attention, le gobelin vit avec sa tribu et se déplace rarement seul : veillez à ne surtout pas croiser son chemin !

### Modification de la règle

**Voler** = Volez une carte trésor face cachée à un adversaire OU une carte dans sa main. Ajoutez cette carte à vos trésors sans la consulter.



A la fin de cette partie, prenez une carte personnalisable et complétez-la. Vous pouvez soit créer vos propres effets ou utilisez ceux du mode narratif. N'oubliez pas de déterminer une valeur d'or à la carte. Ajoutez cette carte à vos prochaines parties.

## Le Chemin

L'histoire raconte que le chemin est magique. Une incantation permettrait de converser avec lui, révélant ainsi les secrets de la forêt...et vous guidant peut-être vers le trésor ! Osez-vous percer ses mystères ? Qui croiserez-vous lors de votre quête ? Nul ne peut prévoir quelles créatures ou personnages énigmatiques pourraient surgir à chaque tournant de votre périple...



### Modification de la règle

**Échanger** = Échangez deux cartes trésors face cachée entre elles.

## La Reine

La reine est une grande dame très appréciée à Nottingham. Son charisme et son autorité naturelle la distinguent de son mari. Son sens de l'observation aiguisé lui permet de déjouer les mauvais tours. En ce moment, la reine redouble de vigilance car des rumeurs se propagent : des brigands rôdent aux abords du village...



### Modification de la règle

**Regarder** = Regardez toutes les cartes trésor de n'importe quel joueur OU regardez toutes les cartes en main d'un joueur, puis remettez-les à leur place.

## Le Brigand

Mieux vaut ne pas croiser le chemin du brigand : rien ne résiste à son passage. Aussi rusé qu'un renard et d'une vigueur redoutable, il s'empare de tout ce qui croise sa route ! Et si, par malheur, vous veniez à tomber entre ses griffes, n'espérez guère de clémence de sa part...



### Modification de la règle

**Capter** = Prenez la carte à l'autre extrémité du parcours et placez-la face cachée devant vous avec vos trésors. Celle-ci ne peut plus être ciblée par un autre effet de carte (cette carte est dite "protégée", inclinez-la).

## La Gobeline

Bien plus discrète que son compagnon, la Gobeline se dissimule habilement à l'orée des buissons. Son odorat exceptionnel lui permet de détecter la présence d'humains. Une fois leurs trésors subtilisés, elle les transforme en éclatantes fleurs d'or. Mais prenez garde, car la Gobeline, avec son insatiable soif d'or, ne recule devant rien pour assouvir sa convoitise !

### Modification de la règle

**Défausser** = Défaussez une carte trésor face cachée. Cette carte est révélée et placée dans votre zone de jeu (cette carte est dite "protégée").

En fin de partie, le joueur avec strictement le plus de cartes défaussées devant lui remporte l'or indiqué sur ces cartes (les autres joueurs ne gagnent pas l'or de leurs cartes défaussées).

À la fin de cette partie, prenez la deuxième carte personnalisable et complétez-la. Vous pouvez soit créer vos propres effets ou utiliser ceux du mode narratif. N'oubliez pas de déterminer une valeur d'or à la carte. Ajoutez cette carte à vos prochaines parties.

### L'Épilogue

Depuis que le Roi a caché sa fortune dans les bois, le calme et la sérénité de Nottingham ont été bouleversés. La forêt est désormais le théâtre de toutes les ruses : vols, captures, destructions... Cependant, le chemin conserve de nombreux secrets et la cachette de cette fortune reste encore introuvable à l'heure qu'il est.

### Modification de la règle

Choisissez 3 effets du mode narratif et jouez avec leurs règles pour cette partie.

### Tableau de score

Chapitre	Nom du gagnant	
Forêt		
Roi		
Villageoise		
Gobelin		
Chemin		
Reine		
Brigand		
Gobeline		
Épilogue		

Le grand vainqueur est le joueur ayant cumulé le plus d'or au fil des chapitres.

**Plus d'infos ici :**



## **Crédits**

Auteur: **Quentin Lammerant**

Illustrations: **Kevin Lerens** (utilisation d'IA)

Chargée de Projet/ Graphismes: **Amandine Marq**

Relecture: **Céleste Maïmoun**

## **Remerciements**

*Merci à Kevin et Amandine sans qui ce projet n'aurait pas abouti. Merci à Céleste pour son soutien indéfectible et sa patience même quand elle veut manger des gnocchis. Merci à Light qui fut l'étincelle nécessaire à cette aventure. Merci à mes élèves, mes amis et ma famille qui ont testé le jeu de nombreuses fois.*

*Enfin, merci à vous qui lisez ces mots.*

Suivez-nous sur

**[www.twistgames.be](http://www.twistgames.be)**



Cleonis



cleonisoff



cleonisoff