

GOBLIN

Goblin Supremacy



Livret de règles



Un jeu de **Kim Satô**

Illustrations de **Bertrand Benoit** et **Romain Gaschet**

Design de **Ian Parovel**

Powered by **Coke Zero and Sushi**

GOSU est un jeu pour 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans.
La durée d'une partie est de 20 à 45mn selon le nombre de joueurs.

Merci à tous les testeurs qui nous ont aidés sur ce jeu,
à vous tous plus de 1200 parties de test :

Kim, Marc, Christine, Cyrille, Cyril x 2, Park Lee, Ko, François, Gersende, Chloé, Lilian, Greg x3, Mark, Tim & Tom, Iko, Ian, TokyoBGCrew, Florian x 2, Johann x 2, Fred x 3, Adrien x 2, GG, CROC, Philippe x 4, Matthieu x 2, Manu x 3, 20.100, Phal, Alain, Alexandre, Ben x 2, Cédric x 3, Christophe, David, Emilie, Gabriel, Gael, Jérôme, Julien, Ludo, Martin, Nicolas x 3, Ulysse, Sébastien, Thomas x 2, Will I Am, Asami, Dano, Haya, Kino, Nene, Rui, Fuji, Kami, Peter, Frank, Chelsea, Bertrand, Romain, QQ, Bouly, Ol, Lalou et tous les autres !



Le chant des tambours de guerre

DUM DUM DUUM... DUM

Avec l'arrivée de la lune sanglante, le temps des Anciens toucha brutalement à sa fin ! L'ordre établi allait vaciller sur ses bases puis s'effondrer avec fracas pour laisser place au chaos. Puis sur les ruines fumantes des champs de bataille s'établirait un ordre nouveau et impérial qui durerait presque pour toujours... Jusqu'à la prochaine lune rouge.

DUM TADUM TADUUM

Les prophètes et les astrologues s'usaient les cornes à prédire quand la prochaine conjonction interviendrait et combien de temps elle durerait. Un mois, un an, un siècle? Nul ne savait! Chacun avait sa théorie et l'exposait au coin du feu dès la première veillée, au son des tambours de guerre. Le monde, endormi par la paix, se réveillait enfin. Partout les fleurs du sang et de la haine fleurissaient. C'était comme si l'arrivée de la lune écarlate annonçait un nouveau printemps de massacres et de carnages.

DUM TADUM TUUM DATUUM

Partout dans les nations, les tribus, les clans, depuis la capitale du plus grand empire Gosu jusqu'à la dernière grotte perdue, de jeunes chefs sentaient bouillir en eux un sang nouveau : l'appel de la guerre ! Les bandes se formaient, les stratégies les plus folles devenaient réalistes. Partout les conflits éclataient et dès la première nuit le sang, rouge, vert, bleu, jaune et de mille autres couleurs commença à couler.

TADA DADUM DAA DUM DUUMM

Partout les forgerons rallumaient les hauts-fourneaux pour produire des armes en masse. Les sorciers compulsaient leurs grimoires et invoquaient leurs familiers, les alchimistes testaient de nouvelles formules et les ingénieurs se remettaient au travail sur des prototypes ultra-secrets, car le temps de la paix touchait à sa fin!

DA DA TUM TUM DAM

Ainsi commença le temps des seigneurs de guerre !

DA DA PAAAAM TUM DAAAAM



Matériel de jeu :

- 100 cartes Gobelins
- 8 Jetons d'Activation
- 9 points de victoire
- 1 Jeton Avantage
- 1 livret de règles



« Bonjour, mon nom est Kamakor, sage parmi les sages et représentant du clan des Anciens Gobans. Je vais vous expliquer les règles de GOSU, un jeu fin et subtil, rempli d'humour goblin ! »

Le paquet de cartes de GOSU est composé de 100 cartes, représentant chacune des gobelins. Il y a 3 types de cartes et 5 clans de gobelins (5 couleurs). Les 3 types de cartes correspondent au niveau des gobelins qui seront donc de niveau 1, 2 ou 3.

Les gobelins de niveau 1 sont des troupiers, les **Bakutos**. Il y en a 50 dans le jeu (25 différents, tous en double).

Les gobelins de niveau 2 sont des combattants aguerris, les **Héros**. Il y en a 35 dans le jeu (tous uniques).

Les gobelins de niveau 3 sont des généraux, les **Ōzekis**. Il y en a 15 dans le jeu, (tous uniques également).

Le niveau d'un goblin est indiqué en haut à gauche juste au-dessous de l'icône de son clan.



Les 5 clans de gobelins sont les Anciens Gobans (Blanc), les Gobelins Alpha (Vert), les Sombres Gobelins (Noir), les Méka-Gobelins (Bleu) et les Gobelins de Feu (Rouge).



But du jeu :

Dans GOSU, chaque joueur incarne un seigneur de guerre qui va former son armée en recrutant des gobelins. À la fin de chaque ronde de jeu, il y aura une Grande Bataille. Le joueur avec l'armée la plus puissante gagnera alors un point de victoire. Le premier joueur qui possède trois points de victoire remporte la partie. Il est aussi possible de gagner en remplissant une condition de victoire alternative indiquée sur certaines cartes de généraux, les **Ozekis**.



Préparation :

Au début de la partie, les cartes sont mélangées et placées en paquet au milieu de la table, faces cachées. Il s'agit de la pioche commune à tous les joueurs. À côté de ce paquet, on placera la défausse commune. Chaque joueur choisit une couleur et prend les deux Jetons d'Activation correspondant. Chaque joueur pioche sept (7) cartes et la partie peut commencer. On choisit au hasard quel joueur prend le Jeton Avantage et commence la première ronde.

Pour définir au hasard qui prend le Jeton Avantage, traditionnellement les gobelins jouent à Pierre/Feuille/Ciseau. Libre à vous d'utiliser une autre méthode si vous le désirez !



Jetons d'Activation



Jeton Avantage



Au début de la partie, si un joueur n'a aucun **Bakuto** (niveau 1) dans sa main, il peut la défausser et piocher à nouveau 7 cartes et ainsi de suite tant qu'il n'a pas au moins 1 **Bakuto**.



Ronde de jeu :

Pendant une ronde de jeu, les joueurs vont jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Une ronde de jeu se termine quand tous les joueurs ont passé. Lorsqu'un joueur passe, il ne peut plus revenir dans la ronde, les autres joueurs continuent à jouer à tour de rôle jusqu'à avoir également passé. S'il ne reste qu'un seul joueur, il peut continuer à jouer aussi longtemps qu'il le désire. Un joueur peut passer parce qu'il ne peut plus rien jouer ou tout simplement parce qu'il ne veut plus jouer et décide de garder certaines bonnes cartes en main pour la prochaine ronde (dans ce cas très précis, il s'agit de toute évidence d'un seigneur de guerre guerri).

Si le nombre de tours par joueur n'est pas limité, chaque joueur ne peut effectuer qu'une action par tour.

Mais alors, quelles sont les actions possibles pendant votre tour ?

La première action réalisable pendant un tour est de poser une carte de sa main devant soi afin de constituer son armée. Votre armée de gobelins correspond à un alignement de cartes sur trois lignes et cinq colonnes. À la base, il y a la ligne des gobelins de niveau 1 (les **Bakutos**), puis au-dessus la ligne des gobelins de niveau 2 (les **Héros**) et enfin tout en haut la ligne des gobelins de niveau 3 (les **Ozekis**). Au maximum, il y aura cinq gobelins par ligne, ainsi votre armée ne pourra jamais dépasser 15 gobelins.



Comment poser les gobelins en jeu?

Le premier goblin que vous allez pouvoir poser en jeu sera obligatoirement un **Bakuto** (niveau 1). C'est la base de votre armée, vous allez le poser en bas à gauche de votre tableau, à l'extrême gauche sur la ligne des Niveau 1. Le premier goblin que vous allez poser est gratuit, il n'a pas de coût pour être posé en jeu, peu importe son clan (sa couleur si vous préférez). Vous le posez, s'il a un effet inscrit sur la carte lorsqu'il arrive en jeu, vous l'appliquez, puis vous dites « suivant » (Je vous rappelle qu'à votre tour, vous ne pouvez faire qu'une seule action).

À partir de maintenant et dès votre prochain tour, vous allez pouvoir poser un **Héros** (niveau 2) ou d'autres **Bakutos** (niveau 1).





Quel que soit leur niveau, tous les gobelins se posent de la gauche vers la droite.



Pour poser d'autres **Bakutos** (de gauche à droite et avec un maximum de 5 cartes par ligne), la règle est simple et ne s'applique que pour les **Bakutos**. Si le clan du gobelin que vous posez est différent de ceux des gobelins posés précédemment à sa gauche, vous devez défausser 2 cartes de votre main pour payer le coût de pose. S'il y a au moins un gobelin du même clan posé à sa gauche, et même s'il n'est pas directement en contact, alors vous pouvez le poser gratuitement, sans avoir à défausser aucune carte de votre main.



Cela signifie que si vous posez 5 **Bakutos** du même clan, cela ne vous coûtera rien du tout et si vous posez 5 **Bakutos** de 5 clans différents cela vous coûtera en tout 8 cartes de votre main. Vous allez voir qu'avoir différents clans de **Bakutos** dans votre armée peut être très pratique et offrir beaucoup plus de choix pour vos **Héros** et **Özekis** (les gobelins de niveaux 2 et 3).

Si le premier **Bakuto** de la partie que vous avez posé est détruit et en absence de toute autre carte posée, alors le **Bakuto** suivant que vous poserez sera considéré comme le premier gobelin de votre armée et sera donc gratuit.



Comment pose-t-on un Héros (gobelin de niveau 2) ?

Il y a deux règles pour poser des **Héros**. Pour commencer, il ne peut jamais y avoir plus de **Héros** que de **Bakutos**. Il sera par exemple impossible d'avoir deux **Héros** au-dessus d'un seul **Bakuto**. Seconde règle, on peut poser un **Héros** uniquement si son clan est présent au niveau 1 de l'armée. Le **Bakuto** du même clan n'a pas besoin d'être situé directement au-dessous du **Héros** mais simplement être présent dans la première ligne. S'il y a, au niveau 1 de l'armée, trois **Bakutos** de trois clans différents, vous pouvez donc poser ces trois clans au niveau 2 mais vous pouvez aussi bien poser trois **Héros** du même clan, du moment que ce clan est présent au niveau 1.

EXEMPLE 1



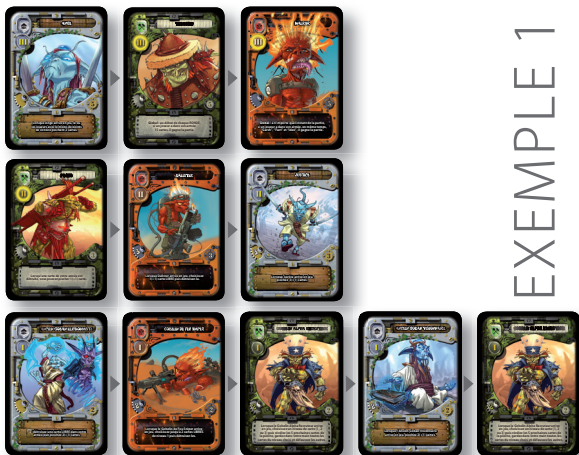
EXEMPLE 2



Et les Ōzekis (niveau 3) alors ?

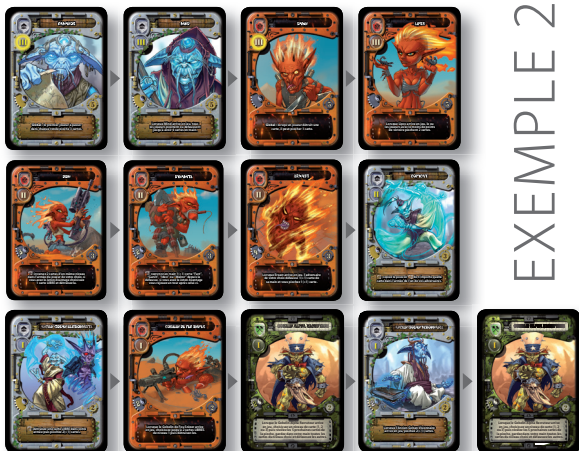
Les règles de pose pour les **Ōzekis** sont très proches des règles de pose des **Héros**.

Première règle, il ne peut jamais y avoir plus d'**Ōzekis** que de **Héros** (ça vous rappelle quelque chose ?).



EXEMPLE 1

Seconde règle, on peut poser un **Ōzeki** uniquement si son clan est présent au niveau 2 **ET** au niveau 1 de l'armée. L'ordre de pose est toujours le même, de gauche à droite, avec un maximum de 5 cartes.



EXEMPLE 2



Notez bien que si dans la partie un **Bakuto** unique représentant de son clan devait disparaître, cela ne détruirait pas les **Héros** et **Ozekis** de ce clan présents dans l'armée. Les règles de pose s'appliquent uniquement lors de la pose, ensuite les gobelins vivent leurs vies, souvent courtes, mais héroïques au possible.

Voilà pour la première façon de poser des gobelins en jeu mais il en existe une seconde :
la Mutation.



La Mutation, comment ça marche?

« En tant que seigneur de guerre, vous avez des pouvoirs incroyables et l'un d'entre eux est de pouvoir faire muter un goblin en un autre goblin...N'essayez pas de reproduire cette expérience chez vous, tous les gobelins de GOSU sont des professionnels. »

Certains gobelins ont un Coût de mutation indiqué sur eux, au milieu gauche de la carte. Cela signifie qu'ils peuvent muter en un nouveau goblin. S'il n'y a pas de Coût de mutation indiqué, le goblin ne peut pas muter.



Imaginez que vous vouliez vous débarrasser d'un gobelin qui a déjà bien servi, un peu de sang neuf parfois c'est pas mal. Eh bien si ce gobelin a un Coût de mutation, votre rêve devient possible ! Pour cela, il vous suffit de défausser autant de cartes de votre main que le Coût de mutation puis vous remplacez le gobelin par un nouveau gobelin, depuis votre main, du même niveau mais pas forcément du même clan.

Là, je vois déjà une lueur surgir dans vos yeux de grand seigneur de guerre et je vais anticiper votre question ! Peut-on alors muter un **Héros** en un autre **Héros** de notre main dont le clan n'est pas présent au niveau 1 ? Eh bien oui ! C'est une façon détournée de poser un **Héros** d'un clan dont on n'a pas de représentant au niveau 1. Attention, cela vous empêche de poser ensuite un **Ōzeki** de ce clan, car il y a bien un **Héros** du clan en jeu mais pas de Bakuto.

Il existe une seule restriction à la Mutation : une carte ne peut jamais muter en une nouvelle carte identique à elle-même. Sinon un vortex s'ouvre, des démons apparaissent, il faut peindre des figurines, acheter des Codex, bref c'est le Chaos... Donc non, c'est interdit, aucun gobelin ne mutera en un autre gobelin identique à lui-même.



Une carte qui mute n'est pas considérée comme détruite. Elle va bien dans la défausse commune mais ne déclenche pas les effets dus à la destruction.



Bon, voilà, vous connaissez maintenant toutes les façons possibles de poser des gobelins en jeu dans votre armée, passons aux Jetons d'Activation !



Les Jetons d'Activation ? Ça sert à quoi ?

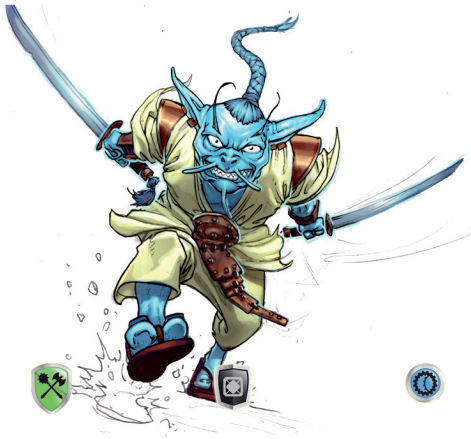
Pendant vos tours, il y a trois types d'actions réalisables via les Jetons d'Activation. Premièrement, vous pouvez en dépenser un pour piocher une carte. Deuxièmement, vous pouvez dépenser vos deux Jetons d'Activation pour piocher trois cartes et finalement vous pouvez poser un Jeton d'Activation sur une carte pour activer son pouvoir. En effet, certaines cartes ont un symbole d'activation (le même que sur les Jetons d'Activation, pratique non ?), cela signifie que si vous posez un Jeton d'Activation sur la carte, vous allez pouvoir déclencher son pouvoir ! Mouahahaha grande magie !!!

Il est important de noter qu'un goblin ne peut avoir qu'un seul Jeton d'Activation sur lui en même temps, non pas que le jeton soit trop lourd pour lui, mais c'est comme ça, parfois la vie est trop injuste. La bonne nouvelle c'est que certaines cartes vous permettent de reprendre en main un Jeton d'Activation et donc d'utiliser à nouveau le pouvoir de votre goblin. Elle est pas belle la vie ?

Vous récupérez tous vos Jetons d'Activation dépensés au début de chaque ronde et pas à chaque tour. Seulement après la Grande Bataille et tout ce qui suit, donc utilisez-les avec parcimonie.

Pour résumer, pendant chacun de vos tours vous pouvez faire une des actions suivantes :

- Poser un goblin en jeu,
- Muter un goblin,
- Dépenser un Jeton d'Activation pour piocher une carte,
- Dépenser deux Jetons d'Activation pour piocher trois cartes,
- Poser un Jeton d'Activation sur un goblin pour activer son pouvoir,
- Passer votre tour (parfois c'est malin, même si la ronde est alors terminée pour vous)



Fin d'une ronde et Grande Bataille !!!

Lorsque tous les joueurs ont passé, c'est l'heure de la Grande Bataille. Faites chauffer l'hydromel, sortez les gradins, ça va chauffer dans les chaumières !!! Comment définir le vainqueur d'une Grande Bataille à la fin d'une ronde ? Il suffit d'additionner les valeurs militaires de toutes les cartes (inscrites au milieu à droite de chaque carte) à l'exception des cartes emprisonnées. Le joueur avec l'armée la plus puissante gagne la Grande Bataille et prend un point de victoire. S'il en a trois, il gagne la partie.

En cas d'égalité pendant la Grande Bataille, si un des joueurs possède le Jeton Avantage, il l'emporte. Sinon tous les joueurs à égalité gagnent un point de victoire. Si deux joueurs arrivent à 3 points de victoire en même temps, ils gagnent tous les deux la partie à égalité (c'est très rare).

Astuce : Tous les **Bakutos** (niveau 1) valent 2 points, tous les **Héros** (niveau 2) valent 3 points et tous les **Ozekis** (niveau 3) valent 5 points. Pour compter rapidement, une colonne complète vaut donc 10 points, une demi-colonne 5 points et un gobelin seul 2 points. La valeur maximale d'une armée est donc de 50 !!!



Fin d'une ronde ? ké passa ?

Lorsque la ronde se termine, tous les joueurs gardent leur armée comme elle est et gardent en main leurs cartes. Le joueur qui a le Jeton Avantage le conserve. Eh oui, il ne tourne pas automatiquement à la fin de chaque ronde.

Si aucun joueur n'a gagné la partie, une nouvelle ronde peut commencer.

Une nouvelle ronde ?! Woot, encore plus de gobelins !!!!

Tous les effets qui doivent être résolus au début de chaque tour le seront dans cet ordre :

- Tous les joueurs reprennent leurs Jetons d'Activation,
- Les cartes emprisonnées sont retournées faces visibles,
- On regarde les conditions de victoires spéciales des Ōzekis,
- Ensuite le joueur qui possède le Jeton Avantage commence à jouer en premier.

Vous avez bien lu, il n'y a pas de pioche au début d'une ronde, on repart bien avec son armée et ses cartes... et c'est tout. Donc comme souvent, le nerf de la guerre sera la gestion des cartes en main. Les seuls moyens de piocher sont donc les Jetons d'Activation échangés contre des cartes ou les pouvoirs des gobelins qui vous permettront de piocher de nombreuses et très bonnes cartes, on en est sûr !



Le Jeton Avantage, comment ça marche ?

Au début de la partie, on choisit au hasard qui débute avec le Jeton Avantage. Au début de chaque ronde, le joueur avec le Jeton Avantage commence à jouer en premier. Seuls les effets de certaines cartes permettent de récupérer le jeton. Certaines cartes ont parfois un deuxième effet si vous contrôlez le Jeton Avantage. En cas d'égalité dans une Grande Bataille ou pour les conditions de victoires spéciales des **Özekis**, il vous donne la victoire. Bref le Jeton Avantage est un allié précieux!

Les règles sont bientôt finies, attaquons maintenant les détails qui font toute la différence.



Les **Özekis** ont des pouvoirs qui s'appliquent à tous les joueurs. Ces pouvoirs peuvent changer les règles. Certains donnent parfois de nouvelles conditions de victoire. Sur les cartes, ces pouvoirs sont précédés de la mention « **Global :** ».

Souvent, on va vous proposer de détruire une Carte Libre. Premier conseil, ne le faites pas dans votre armée mais plutôt chez votre adversaire super méchant. Beaucoup de cartes permettent de détruire une Carte Libre, mettant en péril les combos de vos adversaires. Dans GOSU, on peut détruire uniquement des Cartes Libres.

Mais une Carte Libre c'est quoi ?

Une Carte Libre est une carte qui n'a ni carte au-dessus ni carte à sa droite.

EXEMPLE 1



EXEMPLE 2



EXEMPLE 3





Certaines cartes ont un bonus indiqué entre parenthèses. Ce bonus s'applique **uniquement si au moins un de vos adversaires a plus de points de victoire que vous**, donc généralement à partir de la deuxième ronde.



Pour finir, laissez moi vous parler de deux pouvoirs propres au clan des Sombres Gobelins.

Emprisonner ! Certaines cartes vous permettent d'emprisonner une ou plusieurs cartes. Encore une fois, c'est mieux de le faire chez vos adversaires mais il est vrai qu'avec les stratégies militaires gobelins, on ne sait jamais... Lorsque vous emprisonnez une carte, vous la retournez.

Une carte emprisonnée n'a plus de valeur militaire, plus de pouvoirs et plus de clan.

Donc cela peut aussi empêcher un adversaire de poser certaines cartes en lui supprimant un clan. Une carte emprisonnée sera retournée face visible uniquement au début de la prochaine ronde. Vous n'êtes pas obligé d'emprisonner une Carte Libre, vous pouvez emprisonner n'importe quelle carte de chez votre adversaire. Par exemple, la carte bien cachée là-bas qui lui permet de piocher 3 cartes... hahahaha I am evil !!!

Une carte emprisonnée peut être détruite si elle est libre.

Une carte emprisonnée ne peut pas muter.

Il est possible de poser un goblin dans la rangée au-dessus d'une carte emprisonnée car celle-ci fait toujours partie de l'armée.



Enfin, le deuxième pouvoir spécial des Sombres Gobelins, c'est la **Mutation zombie**. La Mutation zombie fonctionne comme la Mutation, sauf que lorsque vous remplacez le goblin, vous pouvez choisir un goblin de même niveau depuis votre main **ou depuis la défausse** ! Oui je sais, ça roxe du poney, surtout en milieu de partie quand la défausse est pleine à craquer. Par contre **lorsque la pioche est vide on mélange la défausse pour en faire une nouvelle pioche** et là, c'est un peu le drame pour la Mutation zombie.



Il n'y a pas de maximum de cartes en main donc vous pouvez tout à fait avoir 15 cartes en main si vous le désirez mais à vos risques et périls !

Toute carte défaussée, détruite ou mutée va dans la défausse commune, face visible. Tous les joueurs peuvent consulter la défausse autant qu'ils le souhaitent.

Lorsque plusieurs effets arrivent en même temps, le joueur dont c'est le tour choisit leur ordre de résolution s'il y a besoin. **Dans tous les cas, tous les effets seront résolus. Aucun effet ne peut être annulé à cause de l'ordre de résolution.**



Lorsqu'une carte indique une valeur "X", choisissez "X" au moment où l'effet se réalise. S'il y a plusieurs "X" sur la carte, tout les "X" sont de valeur identique. La valeur "X" n'est pas définitive, elle change selon vos souhaits à chaque application de l'effet.



Si en plein milieu d'une ronde, un joueur gagne son troisième point de victoire, il remporte la partie immédiatement. Kameo, par exemple, a ce pouvoir.



Si à tout moment vous devez piocher une carte mais qu'il n'y en a plus dans la pioche, mélangez immédiatement la défausse et la pioche.



Quelques précisions sur les cartes :

Lorsque [Nom d'une carte] arrive en jeu. Cet effet se déclenche lorsque la carte arrive en jeu, soit en la posant, soit en mutant depuis votre main ou même depuis la défausse (Mutation zombie)



Lorsque [Nom d'une carte] arrive en jeu et lorsqu'il mute. Cet effet se déclenche lorsque la carte arrive en jeu, comme indiqué dans le paragraphe précédent mais aussi lorsque cette carte mutera et ira dans la défausse.

Lorsque [Nom d'une carte] arrive en jeu, le ou les joueurs avec le moins de points de victoire piochent 2 cartes. Si tous les joueurs ont le même nombre de points de victoire, ils piochent tous 2 cartes.



Inverser 2 cartes d'un même niveau dans l'armée du joueur de votre choix. Vous pouvez le faire chez vous ou chez un adversaire. Cela vous permet de protéger une carte en la plaçant en début de ligne plutôt qu'en fin où elle est libre mais aussi le contraire, cela peut rendre vulnérable une carte adverse.



Une variante pour 4 joueurs ?! Vous voulez jouer en équipe ?
Téléchargez les règles sur <http://www.moonstergames.com>



