



## Règles du Jeu

GOSU Tactics est un jeu pour 2 à 4 joueurs.

La durée d'une partie est de 15 à 45 minutes selon le nombre de joueurs.

85 cartes Dont 75 cartes gobelins, 9 cartes Point de Victoire et 1 carte Avantage.

les 75 cartes gobelins :

Il y a 3 types de cartes et 5 clans de gobelins. Les 3 types de cartes correspondent aux niveaux des gobelins qui seront donc de niveau 1, 2 ou 3.

Les gobelins de niveau 1 sont des troupiers. Il y en a 45 dans le jeu (15 différents, tous en triple). A noter que chaque famille de 3 troupiers possède un troupier X, qui est un peu plus puissant que les deux autres et qui a un pouvoir de "lien" (décrit plus loin).

Les gobelins de niveau 2 sont des combattants aguerris. Il y en a 20 dans le jeu (tous uniques).

Les gobelins de niveau 3 sont les généraux. Il y en a 10 dans le jeu (tous uniques également).

Le niveau d'un goblin est indiqué en haut à droite de la carte.

Les 5 Clans des Gobelins sont :

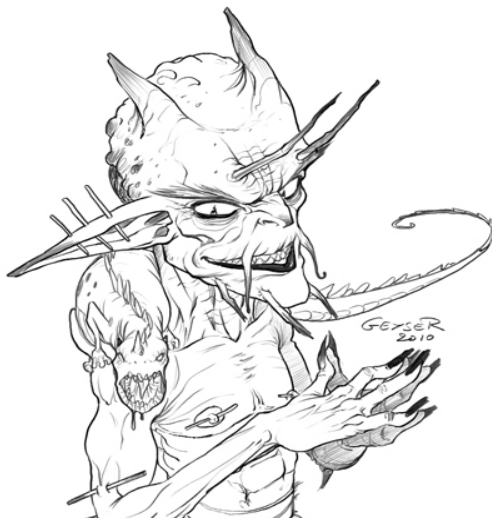
Les Gobans 

Les Alphas 

Les Darks 

Les Mekas 

Les Fires 



## BUT DU JEU :

Dans GOSU Tactics, 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 la partie en remplissant l'une des deux conditions de victoire instantanée du jeu.

## PRÉPARATION :

Séparez les cartes gobelins des cartes Point de Victoire et de la carte Avantage.

Au début de la partie, les cartes gobelins sont mélangées et placées en une pile au milieu de la table, faces cachées. Il s'agit de la pioche commune à tous les joueurs. À côté de cette pile, on placera la défausse commune. On choisit au hasard quel joueur prend la carte Avantage, et ensuite, chaque joueur pioche 10 cartes, les examine, et choisit les 7 qu'il veut garder en main. Pour finir, tous les joueurs défaussent simultanément les 3 cartes qu'ils ne souhaitent pas garder. Le joueur en possession de la carte Avantage peut maintenant commencer la partie.

C'est le premier tour de la première ronde !

Au début de la partie, si un joueur n'a aucun troupier (niveau 1) parmi ses 10 cartes de départ, il peut toutes les défausser et en piocher 10 nouvelles. Et ainsi de suite tant qu'il n'a pas au moins 1 troupier. Il devra quand même ensuite défausser 3 cartes de sa main pour commencer la partie normalement avec 7 cartes.

## RONDE DE JEU :

Pendant une ronde de jeu, les joueurs vont jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'un joueur ne peut plus jouer de carte ou tout simplement ne veut plus jouer, décidant de garder certaines bonnes cartes en main pour la prochaine ronde, il doit alors passer. Lorsqu'un joueur passe, il ne peut plus revenir dans la ronde et chaque autre joueur ne peut plus jouer que 3 tours. Une ronde de jeu se termine quand plus aucun joueur ne dispose de tours de jeu.



Carte Avantage



Attention pendant un tour de jeu, chaque joueur ne peut effectuer qu'une seule action.

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

**Pendant votre tour de jeu vous pouvez faire une des trois actions suivantes :**

- Poser un goblin en jeu,
- Muter un goblin,
- Passer votre tour.

**Commençons par comment poser un goblin en jeu :**

Le premier goblin que vous allez pouvoir poser en jeu sera obligatoirement un Goblin de 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 niveaux 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. Vous le posez, s'il a un effet "d'arrivée 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 niveau 2 ou d'autre niveau 1.

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

Pour poser d'autres niveau 1 (de gauche à droite et avec un maximum de 5 cartes par ligne), la règle est simple et ne s'applique QUE pour les niveau 1. Si le clan du goblin 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 goblin 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 de cartes de votre main.



Gratuit



Défaussez 2 Cartes



Défaussez 2 Cartes



Gratuit



Gratuit



Cela signifie que si vous posez 5 niveau 1 du même clan, cela ne vous coûtera rien du tout et si vous posez cinq niveau 1 de 5 clans différents cela vous coûtera en tout 8 cartes de votre main. Vous allez voir qu'avoir différents clans dans votre armée peut être très pratique et offrir beaucoup plus de choix pour vos gobelins de niveau 2 et 3.

Si le premier niveau 1 de la partie que vous avez posé est détruit et en l'absence de toute autre carte posée, le goblin suivant que vous poserez sera de nouveau considéré comme le premier goblin de votre armée et sera donc gratuit.

Si le premier niveau 1 de la partie que vous avez posé est emprisonné (nous verrons l'emprisonnement un peu plus tard), il est alors considéré comme n'ayant pas de clan bien que toujours présent. Pour poser un deuxième niveau 1 il vous faudra donc défausser 2 cartes de votre main.

## Comment pose-t-on un goblin niveau 2 ?

Il y a deux règles pour poser des niveau 2.

Pour commencer, il ne peut jamais y avoir plus de Niveau 2 que de Niveau 1 dans votre armée. Il sera par exemple impossible d'avoir deux Niveau 2 au-dessus d'un seul Niveau 1.

Seconde règle, on peut poser un Niveau 2 uniquement si son clan est présent au parmi les niveau 1 de votre armée. Le Niveau 1 du même clan n'a pas besoin d'être situé directement au-dessous du Niveau 2 mais simplement être présent dans la première ligne.

S'il y a, dans votre armée trois Niveau 1 de trois clans différents, vous pouvez donc poser ces trois clans au niveau 2 mais vous pouvez aussi bien poser trois Niveau 2 du même clan, du moment que ce clan est présent au niveau 1.



## Et les Niveau 3 ?

Les règles de pose pour les Niveau 2 sont très proches des règles de pose des Niveau 2.

Première règle, il ne peut jamais y avoir plus de Niveau 3 que de Niveau 2 dans votre armée.

Seconde règle, on ne peut poser un Niveau 3 que si son clan est présent au niveau 2 ET au niveau 1 de son armée. L'ordre de pose est toujours le même, de gauche à droite, avec un maximum de 5 cartes.

Notez bien que si dans la partie un Niveau 1, unique représentant de son clan, devait disparaître, cela ne détruirait pas les Niveau 2 et Niveau 3 de ce clan déjà présents dans votre armée. Les règles de pose ne s'appliquent que lors de la pose. Ensuite les gobelins vivent leur vie, souvent courte, mais héroïque au possible.

## Deuxième action possible pendant son tour, LA MUTATION :

En tant que seigneur de guerre, vous avez des pouvoirs incroyables et l'un d'entre eux est de pouvoir faire muter un gobelin en un autre gobelin...

N'essayez pas de reproduire cette expérience chez vous, tous nos gobelins sont des professionnels sur-entraînés !

Certains gobelins ont un coût de mutation indiqué sur eux (voir illustration ci-dessous), cela signifie qu'ils peuvent muter en un nouveau gobelin. S'il n'y a pas de coût de mutation indiqué, le gobelin ne peut tout simplement pas muter.



Symbole de Mutation



Cout de mutation de cette carte : 3



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, venant de votre main, de 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 Niveau 2 ou 3 en un autre Niveau 2 ou 3 de sa main dont le clan n'est pas présent dans les niveaux en dessous ?

Eh bien OUI, c'est possible, et c'est même une astucieuse façon détournée de poser un Niveau 2 ou 3 dont le clan ne serait pas présent aux niveaux inférieurs.

Il existe une seule restriction à la mutation :

Une carte ne peut jamais muter en une nouvelle carte identique à elle-même (Attention les niveaux 1 et 1X du même nom sont considérés comme identiques).

Sinon, un vortex spatio-temporel s'ouvre, vous aspire et vous envoie dans une réalité alternative où les poules dominant le monde et vous réduisent en esclavage, vous couvrez des œufs jusqu'à la fin de vos jours...

Bref cela peut être très dangereux, donc non, c'est interdit, aucun gobelin ne mutera en un autre gobelin identique à lui-même.

La Mutation Zombie :

Les Darks Gobelins ont un pouvoir qu'eux seuls connaissent :

La Mutation Zombie.

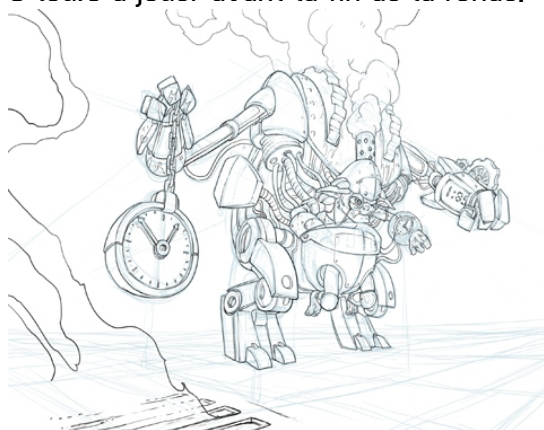
Celle-ci est indiquée par du violet sur le coût de mutation (voir exemple ci-contre).

La Mutation Zombie fonctionne comme la mutation normale, à la différence que lorsque vous remplacez le gobelin, vous pouvez choisir un gobelin de même niveau de votre main ou bien de la défausse ! Donc plus la défausse est grosse, plus vous avez de choix !



**Dernière action possible pendant son tour, PASSER :**

Passer est définitif pour la ronde. Et comme nous l'avons vu précédemment, lorsqu'un premier joueur passe, chaque joueur restant n'a plus que 3 tours à jouer avant la fin de la ronde.



## Fin d'une ronde et grande bataille :

Lorsque tous les joueurs ont fini de jouer, c'est l'heure de la grande bataille. Faites chauffer la machine à popcorn, ça va envoyer du lourd !!! Mais comment définir le vainqueur d'une grande bataille à la fin de la ronde ? Il suffit d'additionner les Puissances de toutes les cartes en jeu dans chaque armée à l'exception des cartes emprisonnées. Le joueur avec l'armée la plus puissante gagne la grande bataille et prend une carte victoire. S'il en a trois, il gagne la partie.

En cas d'égalité pendant la grande bataille, si un des joueurs possède la carte avantage, il l'emporte. Sinon tous les joueurs à égalité gagnent un point de victoire. Si deux joueurs arrivent à trois points de victoire en même temps (sans la carte avantage), ils gagnent tous les deux la partie à égalité (c'est très très rare).

Astuce pour le comptage des points d'armée : Tous les niveau 1 valent 2 points, tous les niveau 2 valent 3 points et tous niveau 3 valent 5 points. Pour compter rapidement, une colonne complète vaut donc 10 points de Puissance, une demi-colonne 5 points et un goblin seul 2 points.

La valeur maximale d'une armée est donc de 50 points (5 colonnes de 10 points chacune).



Points de Puissance. Ici 3.

## Fin d'une ronde :

Lorsque la ronde se termine, tous les joueurs gardent leur armée comme elle est. Le joueur qui a la carte avantage la conserve. Si aucun joueur n'a gagné la partie, une nouvelle ronde peut commencer.



## Début d'une nouvelle ronde :

Au début de chaque nouvelle ronde il se passe deux choses, dans l'ordre :

1 - Toutes les cartes emprisonnées sont libérées.

2 - En commençant par le joueur avec la carte avantage et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les joueurs vont piocher jusqu'à avoir 7 cartes en main moins une par point de victoire déjà acquis. Par exemple un joueur avec 1 point de victoire ne piochera que jusqu'à avoir 6 cartes en main et un joueur avec 2 points de victoire ne piochera que jusqu'à avoir 5 cartes en mains. Si un joueur a déjà autant ou plus de cartes en main que 7, il ne pioche ni ne défausse de cartes.

3 - Une fois la pioche effectuée, si un joueur ne peut jouer aucune de ses cartes en main, que ce soit par une pose ou par une mutation, et ne peut effectuer de mutation zombie dans son armée, il peut se défausser de sa main et piocher autant de cartes que défaussées. Un joueur peut répéter cette opération tant qu'il n'a pas au moins une action possible pour cette ronde et bien sûr, ceci n'est plus possible une fois le premier tour de la nouvelle ronde commencé.

## LA CARTE AVANTAGE, COMMENT ÇA MARCHE ?

Au début de la partie, on choisit au hasard qui débute avec la carte avantage. Au début de chaque ronde, le joueur avec la carte avantage la conserve et commence à jouer en premier. Seuls les effets de certaines cartes permettent de récupérer la carte avantage.

## À quel moment les pouvoirs des gobelins se déclenchent-ils ? Et dans quel ordre ?

Il existe 3 phases durant lesquelles les pouvoirs des gobelins peuvent se déclencher :



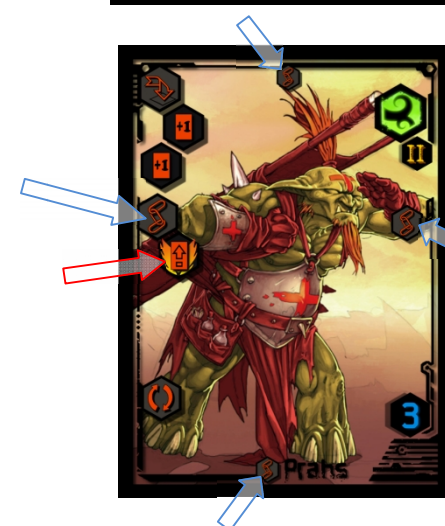
**Arrivée en jeu :** symbolisée par l'icône

Lorsqu'un goblin a un ou plusieurs effets associés à cette icône, ces effets se déclenchent lorsque cette carte arrive en jeu, soit en étant posée normalement, soit comme conséquence de la mutation d'un autre goblin.



**Lien :** symbolisée par l'icône

et par des symboles sur les côtés de la carte. Lorsqu'un goblin a un ou plusieurs effets associés à cette icône, ces effets se déclenchent lorsqu'une autre carte du même clan que celle-ci arrive en jeu soit à droite, soit au-dessus, soit à gauche ou soit en dessous de la carte avec le lien. Si en arrivant en jeu une carte déclenche plusieurs liens en même temps, le joueur choisit dans quel ordre il souhaite les résoudre.



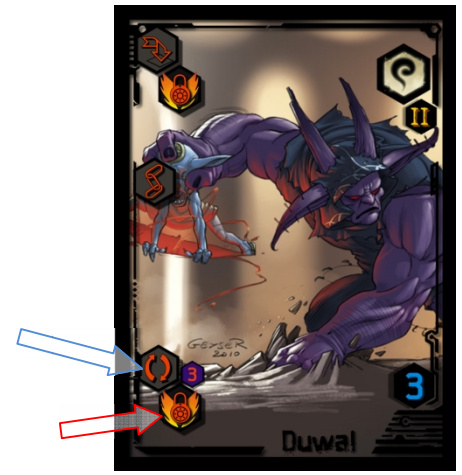




**Mutation** : symbolisée par l'icône

Lorsqu'un goblin a un ou plusieurs effets associés à cette icône, ses effets se déclenchent lorsque cette carte mute.

Dans un seul et même tour vous pouvez donc par exemple déclencher 4 pouvoirs : Mutation + Arrivée en jeu + 2 Liens.



## QUELQUES POINTS IMPORTANTS :

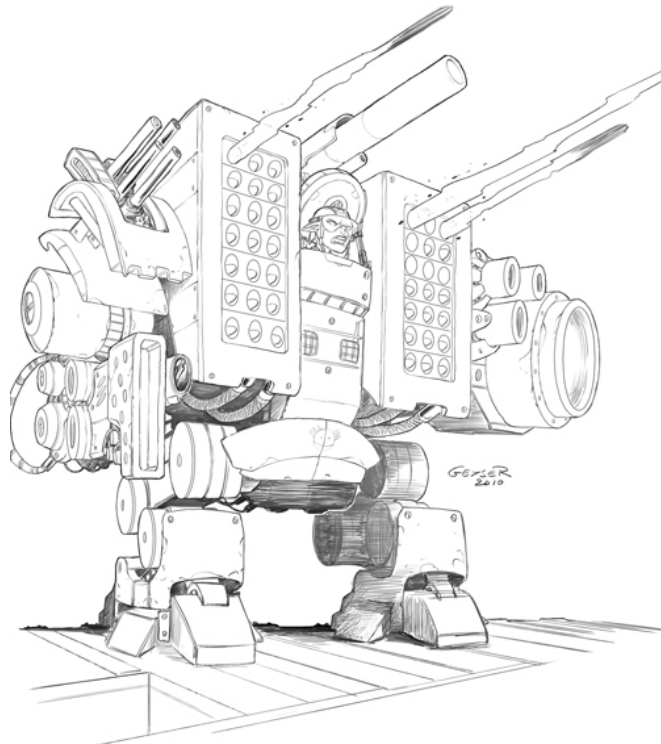
Il n'y a pas de maximum au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main. Vous pouvez tout à fait en avoir 15 si vous le désirez mais ce sera à vos risques et périls.

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

Lorsqu'un pouvoir demande de piocher ou de révéler des cartes de la pioche et que cette dernière est épuisée, on mélange immédiatement les cartes de la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

### Conditions de victoire instantanée :

Si à n'importe quel moment de la partie un joueur compte dans son armée 15 cartes ou 9 cartes du même clan (face visible), il gagne instantanément la partie.



# VOYONS MAINTENANT QUELS SONT LES POUVOIRS EN JEU :

Il existe 7 familles de pouvoirs dans le jeu, chacune étant représentée par une icône. Dans chaque famille, le pouvoir est disponible en mode « base » et en mode « max ».



## DESTRUCTION : SYMBOLE

et

**Détruire une carte libre** : une carte libre est une carte qui n'a ni carte au-dessus d'elle ni carte à sa droite. A noter que dans le jeu il n'est possible de détruire que des cartes libres. Nous vous conseillons de détruire plutôt les cartes libres de votre adversaire que les vôtres, c'est souvent plus malin.

**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 permet de protéger une carte libre chez vous en la plaçant en début de ligne, et vice versa de rendre libre une carte de votre adversaire pour la détruire. Cela permet aussi de mettre en place des combinaisons de LIEN plus puissantes.



choisissez une carte libre de niveau 1 ou 2 puis détruisez-la.



inversez 2 cartes de même niveau dans l'armée du joueur de votre choix puis choisissez une carte libre de niveau 1, 2 ou 3 et détruisez-la.



## EMPRISONNER : SYMBOLE

et

**Emprisonner** : certaines cartes vous permettent d'emprisonner un goblin. Encore une fois c'est mieux de le faire chez un adversaire. Lorsque vous emprisonnez une carte, vous la retournez face cachée. Une carte emprisonnée n'a plus de valeur de Puissance, 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 est libérée automatiquement au début de chaque ronde (ronde, pas tour !). Vous pouvez emprisonner une carte qui n'est pas libre.

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. Une carte emprisonnée n'ayant plus de clan, elle ne compte pas dans la victoire instantanée pour le contrôle de 9 gobelins du même clan, mais demeure un goblin et compte pour la victoire si votre armée comporte 15 cartes.

**Libérer une carte** : C'est l'action de retourner face visible une carte emprisonnée.



choisissez une carte de niveau 1 ou 2 et emprisonnez-la.



choisissez une carte de niveau 1, 2 ou 3 et emprisonnez-la ou libérez-la.



**DÉFAUSSER : SYMBOLE**

et



le joueur de votre choix doit défausser une carte de sa main.



tous les joueurs (vous y compris) défaussent la moitié de leurs cartes en main. arrondie à l'inférieur.



**PIOCHER : SYMBOLE**

et



piochez une carte.



piochez autant de cartes qu'il y a de clans différents dans votre armée (donc de 1 à 5 max).





## VISION : SYMBOLE

et



révélez les 5 prochaines cartes de la pioche, gardez dans votre main 1 carte et défaussez les 4 autres.



révélez les 5 prochaines cartes de la pioche, gardez dans votre main 2 cartes et défaussez les 3 autres.



## RETOUR : SYMBOLE

et



reprenez en main depuis la défausse 1 carte du même clan que ce gobelin.



reprenez en main depuis la défausse 1 carte de n'importe quel clan.



## AVANTAGE : SYMBOLE

et

**Rejouez un tour additionnel après celui-ci :** Vous allez donc rejouer un tour supplémentaire. Vous pouvez ainsi cumuler plusieurs tours supplémentaires.

**IMPORTANT :** ces tours additionnels ne comptent pas dans la limite des 3 tours à jouer après qu'un adversaire ait passé.



prenez la carte avantage puis rejoutez un tour additionnel après celui-ci.



le ou les joueurs avec le moins de points de victoire piochent 2 cartes. Prenez ensuite la carte avantage et rejoutez un tour additionnel après celui-ci.

# RESUME DES POUVOIRS

-  choisissez une carte libre de niveau 1 ou 2 puis détruisez-la.
-  inversez 2 cartes de même niveau dans l'armée du joueur de votre choix puis choisissez une carte libre de niveau 1, 2 ou 3 et détruisez-la.
-  choisissez une carte de niveau 1 ou 2 et emprisonnez-la.
-  choisissez une carte de niveau 1, 2 ou 3 et emprisonnez-la ou libérez-la.
-  le joueur de votre choix doit défausser une carte de sa main.
-  tous les joueurs (vous y compris) défaussent la moitié de leurs cartes en main, arrondie à l'inférieur.
-  piochez une carte.
-  piochez autant de cartes qu'il y a de clans différents dans votre armée (donc de 1 à 5 max).
-  révéléz les 5 prochaines cartes de la pioche, gardez dans votre main 1 carte et défaussez les 4 autres.
-  révéléz les 5 prochaines cartes de la pioche, gardez dans votre main 2 cartes et défaussez les 3 autres.
-  reprenez en main depuis la défausse 1 carte du même clan que ce goblin.
-  reprenez en main depuis la défausse 1 carte de n'importe quel clan.
-  prenez la carte avantage puis rejouez un tour additionnel après celui-ci.
-  le ou les joueurs avec le moins de points de victoire piochent 2 cartes. Prenez ensuite la carte avantage et rejouez un tour additionnel après celui-ci.

