

# GOTHS

SAVE THE *Queen*

## THE GOTH'CHA PACK

© Vincent Bonnard  
& Gyom



**CETTE EXTENSION AJOUTE  
LES VARIANTES SUIVANTES AU JEU DE BASE  
DE GOTHS SAVE THE QUEEN :**

### LES CARTES

Le **Goth gothique** constitue un redoutable espion.

Le **pigeon voyageur** établit enfin une communication fiable.

La **baliste** vous fera avantageusement oublier la catapulte.

### LES PIONS BROUILLARD DE GUERRE

« **À la bouffe** » : l'armée adverse se retire et passe à table.

« **Le baril de TNT** » : détruisez la barricade, la baliste ou la catapulte.

« **Le double recrutement** » : augmente vos effectifs à leur maximum.

« **L'effet boomerang** » : votre adversaire subit sa propre attaque.

« **Mastermind** » : gardez ou laissez la main une nouvelle fois.

« **La longue-vue** » : prenez connaissance de la carte que votre roi vient de jouer.

« **Mort-aux-Rats** » : éradiquez les nuisibles.

« **Le New Deal** » : les cartes Objectif sont remélangées.

« **Le bouclier** » : évitez une perte due à une attaque.

### LA BARRICADE EN 3D

Elle constitue un objet esthétique permettant désormais de se barricader sur les cartes Objectif.

## NOUVELLES CARTES

Comme pour ceux du jeu de base, les ordres des cartes Chef de guerre ne prennent effet que lorsque le roi et le chef de guerre ont réussi à communiquer.

L'ordre de résolution de chacun des trois nouveaux personnages est indiqué dans le nouveau résumé de l'ordre de résolution des actions suivant :



**Terminologie :** ci-après, un clan unique (à 4 et 7 joueurs) ou deux clans (à 6, 7 et 8 joueurs) tenant ensemble sont appelés « camp ».

## LE GOTH GOTHIQUE

«Un infiltré? Avec une dégaine pareille?»

### Mise en place

**À 2 joueurs par camp** → Dans chaque camp, le chef de guerre ajoute le Goth gothique à sa main.

**À 3 joueurs par camp** → Chaque roi décide, avant de commencer la partie, lequel de ses chefs de guerre ajoute le Goth gothique à sa main pour toute la durée de la partie.

**À 4 joueurs par camp** → Les deux rois d'un même camp décident d'un commun accord avant de commencer la partie auquel de leurs chefs de guerre ils le donnent pour toute la durée de la partie.

**Activation** : l'action du Goth gothique peut être effectuée s'il a été joué par le chef de guerre et si le Barbare a été joué par le roi.

**Effet** : le chef de guerre du clan ayant activé le Goth gothique joue l'ordre activé par le clan adverse, et en applique les effets à sa place.

L'ordre ainsi volé est malgré tout considéré comme réussi pour le clan en ayant été dépossédé (les joueurs concernés reprennent donc toutes leurs cartes en main).

Si le clan adverse n'a pas réussi à activer son action, ou si les effets de l'ordre volé ne peuvent pas être appliqués, rien ne se passe: aucun clan ne joue alors d'action pour ce tour.

Si l'action volée peut être jouée par le clan ayant joué le Goth gothique, alors elle doit être jouée!



## LE PIGEON VOYAGEUR

«Boostez votre communication!»

### Mise en place

Le pigeon voyageur peut être ajouté uniquement aux parties à 6, 7 ou 8 joueurs.

**À 3 joueurs par camp** → Chaque roi décide avant de commencer la partie auquel de ses chefs de guerre il le donne pour toute la durée de la partie.

**À 4 joueurs par camp** → Les deux rois d'un même camp décident avant de commencer la partie auquel de leurs chefs de guerre ils le donnent pour toute la durée de la partie.

**Activation** : l'action du Pigeon voyageur peut être effectuée s'il a été joué par le chef de guerre et si le Recruteur a été joué par le roi.



**Effet :** dans un camp à trois joueurs où le Pigeon voyageur a été joué, les deux chefs de guerre s'éloignent pour discuter secrètement ensemble de la tactique à adopter.

Dans un camp à 4 joueurs où le Pigeon voyageur a été joué, les deux chefs de guerre d'une part, et les deux rois d'autre part, s'éloignent pour discuter secrètement ensemble de la tactique à adopter.

**Attention !** En aucun cas il ne peut y avoir de communication entre un roi et un chef de guerre d'un même camp (ni du clan adverse, d'ailleurs).

## LA BALISTE

« La catapulte, c'est has-been ! »

### Mise en place

**À 2 joueurs par camp** → Dans chaque camp, la baliste remplace la catapulte, en position non activée en début de partie.

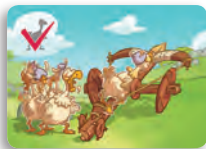
**À 3 joueurs par camp** → Chaque roi décide avant de commencer la partie auquel de ses chefs de guerre il donne la Baliste pour toute la durée de la partie, en remplacement de sa catapulte, en position non activée en début de partie.

**À 4 joueurs par camp** → Les deux rois d'un même camp décident avant de commencer la partie auquel de leurs chefs de guerre ils donnent la baliste pour toute la durée de la partie, en remplacement de sa catapulte, en position non activée.

**Activation :** l'action de la Baliste peut être effectuée si elle a été jouée par le chef de guerre et si la Catapulte a été jouée par le roi.

**Utilisation :** lorsque l'ordre Tirer est joué, la Baliste fait perdre une seule figurine à l'armée adverse, où qu'elle se trouve, y compris dans la forêt, sur une Barricade et/ou sur une carte Objectif.

La Baliste ne se décharge pas après avoir tiré : sa face Chargée reste visible, et elle peut être à nouveau immédiatement utilisée pour tirer. Seul le Vautour adverse peut la retourner sur sa face Déchargée avec un ordre Saboter la catapulte adverse.



## NOUVEAUX PIONS BROUILLARD DE GUERRE



Le jeu de base inclut 4 pions Brouillard de guerre ayant des effets négatifs. Les 8 nouveaux pions Brouillard de guerre octroient quant à eux des effets bénéfiques.

### Mise en place

Avant le début de la partie, les joueurs sélectionnent les jetons avec lesquels ils souhaitent jouer (veillez à choisir parmi ceux du jeu de base **ou** de cette extension, mais ne les mélangez pas !). Dans chaque clan, un jeton est pioché au hasard parmi ceux sélectionnés et placé face cachée sur la carte Plaine la plus proche des cartes Objectif.

**Alternative:** pour plus de tension et une difficulté plus élevée, ces jetons peuvent être placés en début de partie sur la carte Plaine adjacente à la carte Forêt de chaque joueur.

### Mise en œuvre

Si vous choisissez les 4 jetons à effet négatif du jeu de base, jouez-les comme décrit dans la règle de base ; mais si vous choisissez les 8 jetons à effet positif de la présente extension, jouez-les comme suit : lorsque l'armée arrive sur cette case, le chef de guerre correspondant prend le jeton, le regarde secrètement et le conserve sans le montrer à qui que ce soit. Dès cet instant, il peut l'utiliser une seule fois. Chaque pion peut être joué à un moment bien précis (voir indications ci-dessous). À 6, 7 ou 8 joueurs, il faut toujours préciser à quel chef de guerre adverse on applique l'effet.



### DOUBLE RECRUTEMENT

« Plus on est de fous, plus on rit. »

À jouer au moment de la résolution  
d'un ordre Renforcer son armée réussi.

Deux nouvelles figurines sont ajoutées à son armée au lieu d'une seule, dans la limite de la réserve disponible (3 maximum par chef de guerre).



### EFFET BOOMERANG

« Retour à l'expéditeur. »

À jouer après la programmation des cartes,  
mais avant leur révélation.

Le clan adverse subit les effets de toute attaque réussie qu'il a lui-même lancée (hache, rats, baliste et catapulte). Si aucune attaque adverse n'a été réussie, alors ce pion est sans effet.



## À LA BOUFFE !

« Personne ne peut résister à l'odeur d'un bon rôti. »

À jouer après la programmation des cartes,  
mais avant leur révélation.

L'armée adverse recule d'une case. Si, de ce fait, elle se retrouve sur une barricade précédemment construite, elle bénéficie à nouveau de ses effets. Ce pion est sans effet sur une armée se trouvant sur la forêt. Une armée qui se trouve sur une carte Objectif et subit cet effet recule sur la carte Plaine la plus proche des cartes Objectif.

Résolvez ensuite normalement les ordres valides.



## BARIL DE TNT

« Boum ! »

À jouer après la programmation des cartes,  
mais avant leur révélation.

Le Chef de guerre choisit une carte Catapulte, Baliste, Barricade, Plaine ou Forêt du clan adverse et y pose le jeton Baril TNT révélé pour la détruire ou empêcher la construction d'une Barricade.

Si on vise une carte catapulte ou Baliste, celle-ci est définitivement détruite et retirée de la partie.

Si on vise une barricade, la carte est retournée sur sa face sans barricade et est marquée du jeton Baril TNT révélé pour indiquer qu'on ne peut plus y construire de barricade pour le reste de la partie.

Si on vise une plaine ou une forêt sans barricade, la carte est marquée du jeton Baril TNT révélé pour indiquer qu'on ne peut pas y construire de barricade pour le reste de la partie.

**Remarque:** le jeton Baril TNT ne tue pas d'unités adverses.



## MASTERMIND

« Pliez le monde à votre volonté. »

À jouer lors de la phase I, lorsque le jeton Initiative  
doit normalement changer de clan.

Le clan qui utilise le jeton Premium choisit de garder ou de donner l'initiative lors du tour qui commence.

**Dans le cas d'une partie à 7 ou 8 joueurs** → Comme le jeton Initiative circule d'une façon différente entre les rois, il est important de bien choisir le roi à qui on donne le jeton. On peut le donner au roi ennemi ou ami de son choix.



## LONGUE-VUE

«Pour compenser la courte-ouïe.»

À jouer après que les rois  
ont choisi leurs cartes.

Le chef de guerre qui a joué ce pion peut regarder secrètement la carte jouée par un roi (n'importe lequel, allié ou ennemi) avant de choisir l'ordre à donner.



## MORT-AUX-RATS

«Un répulsif puissant à vaporiser sur vos barricades.»

À jouer lors de la résolution d'un ordre  
Lâcher des rats réussi par le clan adverse.

L'ordre Lâcher des rats adverse n'a pas d'effet et ne pourra plus avoir d'effet sur cette Barricade (poser le pion Mort-aux-rats révélé sur cette carte pour l'indiquer). L'ordre adverse est toutefois considéré comme réussi : les joueurs concernés reprennent leurs cartes en main.



## LE NEW DEAL

«Zut! Il avait dit à droite, ou à gauche?»

À jouer après la programmation des cartes,  
mais avant leur révélation..

Le chef de guerre qui a joué ce jeton mélange face cachée les cartes Objectif non occupées, qu'elles aient été révélées ou non, puis les replace aléatoirement face cachée.



## LE BOUCLIER

«Le guerrier coûtant cher, autant en prendre soin.»

À jouer lorsque l'armée adverse  
occasionne au moins une blessure.

Le bouclier annule alors une perte et est ensuite défaussé.

**Effets croisés :** le bouclier fonctionne aussi contre le boomerang.



## LA BARRICADE EN 3D

«Ça c'est du solide, ma bonne dame!»



### Mise en place

Une barricade en 3D est confiée à chaque chef de guerre. Elles sont conservées sur le côté dans l'attente d'être utilisées.

### Mise en œuvre

En dehors des règles évoquées ci-après, la barricade en 3D répond aux mêmes règles que les barricades se trouvant au verso des cartes Terrain.

Lorsqu'une action de construction de barricade est réalisée avec succès, la barricade 3D est placée là où l'armée concernée se trouve. La carte Terrain n'est pas retournée face Barricade visible.

Lorsque l'armée quitte une carte où se trouve la barricade 3D, celle-ci est remise de côté en attendant une future utilisation.

Désormais, grâce à la barricade 3D, il est possible de se barricader sur n'importe quelle carte Objectif.

### Effets croisés

Le jeton Mort-aux-rats reste actif sur la carte où il se trouve. Si une barricade 3D est reconstruite ultérieurement sur cette carte (suite à l'effet du jeton À la bouffe), il exercera à nouveau son effet.

Si le jeton À la bouffe vous fait reculer sur une carte précédemment barricadée, la Barricade n'est pas reconstruite automatiquement.





AUTEUR  
**Vincent Bonnard**

ILLUSTRATEUR  
**Gyom**

INFOGRAPHISTE  
**Marie Ooms**

www. **sitdown-games.com**  
info@sitdown-games.com

 /sitdown.jeux  
 @sitdowngames

rue de Labie 39  
BE-5310 Leuze

© Sit Down! / Megalopole<sup>spil</sup> 2016. Tous droits réservés sous licence exclusive de Sit Down! / Megalopole sprl. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. **ATTENTION:** ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Sit Down! / Megalopole<sup>spil</sup>. **Fabriqué en Espagne.**