JOUER À 2, 3, 6, 7 OU 8

© Vincent Bonnard
Gyom

Remarques

- ✘ Pour jouer à 2 ou 3, une seule boîte du jeu suffit, tandis qu'il vous en faudra une deuxième pour jouer à 6, 7 ou 8.
- ✘ Jouer à 5 n'est pas possible.
- ✘ Pour jouer à 4, veuillez vous référer à la boîte de base.
- ✘ Les règles qui suivent n'expliquent que ce qui diffère du jeu à 4. Veuillez dès lors vous référer aux règles du jeu à 4 pour prendre connaissance des règles de base qui restent inchangées.

Terminologie

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

JOUER À 2 OU 3

À deux joueurs, les deux clans sont constitués d'un seul joueur qui endossera à la fois le rôle du roi et celui du chef de guerre.

À trois joueurs, un clan est constitué d'un seul joueur qui endossera à la fois le rôle du roi et du chef de guerre, et l'autre clan est constitué de deux joueurs (comme dans le jeu à 4).

COMMENT JOUER QUAND ON EST SEUL DANS UN CLAN ?

Les cartes Roi puis les cartes Chef de guerre sont programmées (il est interdit de consulter une carte ayant été programmée), puis résolues suivant le déroulement habituel : d'abord la carte Roi de chaque clan selon l'initiative, puis simultanément la carte Chef de guerre de chaque clan.

C'est au moment où les cartes remontent en main qu'une différence intervient avec le jeu à 4 : un joueur étant seul dans son clan doit écarter pour un tour la carte Chef de guerre qu'il vient de jouer. Il ne pourra pas l'utiliser au prochain tour, mais bien au tour suivant. Il est donc impossible à un joueur étant seul dans son clan de faire une même action deux fois de suite.

Bien entendu, en jouant seul, on réussit toujours à activer son action... sauf si on est très distrait et que l'on a oublié quelle est la carte Roi que l'on vient de poser sur la table ! Dans ce cas improbable, comme dans le jeu à 4, la carte Roi reste alors visible et disponible sur la table pour le prochain tour.

Les jetons Brouillard de guerre peuvent être utilisés dans une partie à deux ou trois joueurs.

JOUER À 6

Chaque camp est composé de trois joueurs (un roi et deux chefs de guerre) et de deux clans.

BUT DU JEU

Un camp gagne si une de ses armées libère la reine, ou si les deux armées du camp adverse sont détruites.

En cas d'élimination d'une seule armée dans un camp, le jeu ne prend pas fin : l'autre chef de guerre du même camp continue de jouer avec son roi.

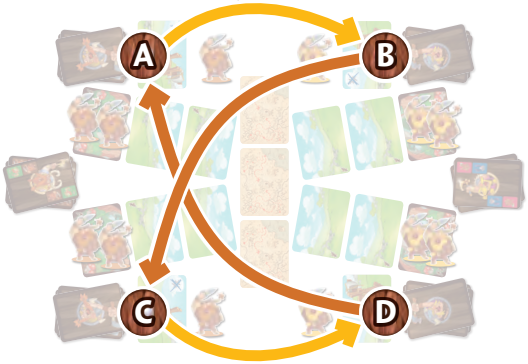
MISE EN PLACE

Chaque chef de guerre dispose de sa propre armée, de ses propres cartes et de ses propres cartes Terrain sans qu'aucun échange d'unité(s) ou de carte(s) ne soit autorisé avec le chef de guerre allié.

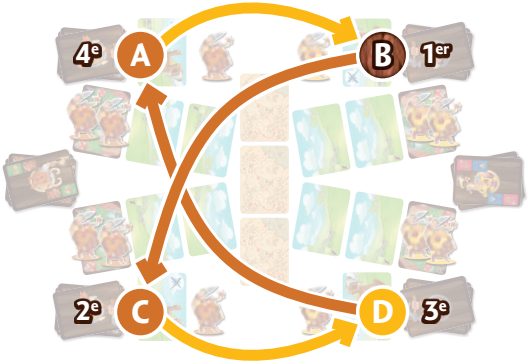
Le roi s'installe entre ses deux chefs de guerre.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeton Initiative circule entre les quatre chefs de guerre. Un chef de guerre ayant le jeton Initiative octroie à son roi la priorité en ce qui concerne la programmation des cartes Roi. Le jeton Initiative circule comme suit :



L'ordre d'initiative réglant le cas des actions simultanées pour le tour en cours est établi selon ce même cheminement à partir du chef de guerre possédant le jeton Initiative.



Exemple

Si le chef de guerre B possède le jeton Initiative et joue en premier, alors le chef de guerre C jouera en deuxième, le chef de guerre D jouera en troisième et le chef de guerre A en quatrième.

Chaque ordre donné par un roi vaut pour ses deux chefs de guerre.

Les rois programment d'abord leur carte l'un après l'autre, puis les chefs de guerre programment la leur simultanément.

Seuls les chefs de guerre ayant choisi un personnage correspondant à celui de leur roi peuvent accomplir leur action.

Au terme du tour, chaque roi reprend toutes ses cartes en main si au moins un de ses deux chefs de guerre a réussi à activer son action.

Pour les actions ciblant le camp adverse, le chef de guerre concerné choisit la cible de son action parmi les deux armées du camp adverse.

Remarques

- ✘ Une armée n'est autorisée à se déplacer que sur les trois cartes Terrain lui ayant été attribuées en début de partie, ainsi que sur les cartes Objectif qui, elles, sont communes à toutes les armées.
- ✘ Les jetons Brouillard de guerre peuvent être utilisés dans une partie à six joueurs. Placez un jeton sur la carte ad hoc de chaque champ de bataille.

LE DILEMME POSÉ PAR LE JEU À 3 PAR CAMP

Vous constaterez qu'il est rare que l'action ordonnée par le roi serve au mieux les intérêts de ses deux chefs de guerre. Le roi devra souvent se demander quel chef de guerre il faut aider en priorité. Il aura le choix entre trois possibilités :

- ✘ aider son chef de guerre à sa gauche ;
- ✘ aider son chef de guerre à sa droite ;
- ✘ aider ses deux chefs de guerre.

Si la dernière solution semble d'évidence être celle à encourager, dans les faits, vous constaterez qu'elle est très difficile à mettre en œuvre du fait que :

- ✘ la situation sur les deux champs de bataille d'un même camp devient très vite asymétrique ;
- ✘ l'interprétation d'un chef de guerre est souvent différente de celle de son homologue allié : un joueur n'est pas l'autre !

Ce constat étant posé, nous vous laissons expérimenter cette nouvelle configuration riche en rebondissements.

JOUER À 7

Un camp est composé de trois joueurs, et l'autre camp est composé de quatre joueurs. Jouer à 7 fait donc appel aux règles du jeu à 6 et à 8 joueurs.

BUT DU JEU

Un camp gagne si une de ses armées libère la reine, ou si les deux armées du camp adverse sont détruites.

Dans le camp à 3 En cas d'élimination d'une armée, le jeu ne prend pas fin : l'autre chef de guerre du même camp continue de jouer avec son roi.

Dans le camp à 4 En cas d'élimination d'une seule armée dans un camp, le jeu ne prend pas fin : l'autre chef de guerre du même camp continue de jouer avec son roi (le roi et le chef de guerre liés à l'armée éliminée, eux, ne jouent plus).

MISE EN PLACE

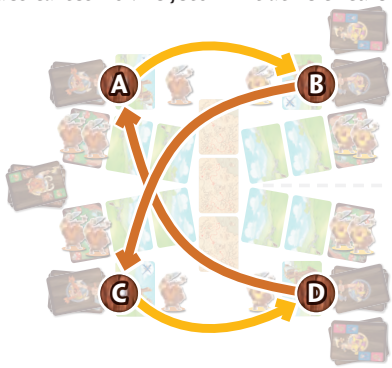
Chaque chef de guerre dispose de sa propre armée, de ses propres cartes et de ses propres cartes Terrain sans qu'aucun échange d'unité(s) ou de carte(s) ne soit autorisé avec le chef de guerre allié.

Dans le camp à 3
Le roi s'installe entre ses deux chefs de guerre.

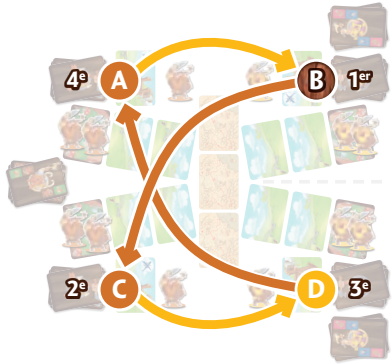
Dans le camp à 4
Chaque roi s'installe à côté de son chef de guerre et dispose de ses propres cartes sans qu'aucun échange ne soit autorisé avec le roi allié.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeton Initiative circule entre les quatre chefs de guerre. Un chef de guerre ayant le jeton Initiative octroie à son roi la priorité en ce qui concerne la programmation des cartes Roi. Le jeton Initiative circule comme suit :



L'ordre d'initiative réglant les actions simultanées pour le tour en cours est établi selon ce même cheminement à partir du chef de guerre possédant le jeton Initiative.



Exemple

Si le chef de guerre B possède le jeton Initiative et joue en premier, alors le chef de guerre C jouera en deuxième, le chef de guerre D jouera en troisième et le chef de guerre A en quatrième.

Dans le camp à 3

Chaque ordre donné par le roi vaut pour ses deux chefs de guerre.

Dans le camp à 4

Le roi donne ses ordres uniquement au chef de guerre de son clan (comme dans le jeu à 4).

PROGRAMMATION & RÉSOLUTION

Les rois programment d'abord leur carte l'un après l'autre, puis les chefs de guerre programment la leur simultanément.

Seuls les chefs de guerre ayant choisi un personnage correspondant à celui de leur roi peuvent accomplir leur action.

Les actions sont résolues dans l'ordre habituel et les actions identiques sont jouées dans l'ordre d'initiative.

Au terme du tour, le roi du camp à 3 reprend toutes ses cartes en main si au moins un de ses deux chefs de guerre a réussi à activer son action. Dans le camp à 4, la règle du jeu à 4 reste d'application.

Pour les actions ciblant le camp adverse, le chef de guerre concerné choisit la cible de son action parmi les deux armées du camp adverse.

Remarques

- ✘ Une armée n'est autorisée à se déplacer que sur les trois cartes Terrain lui ayant été attribuées en début de partie, ainsi que sur les cartes Objectif qui, elles, sont communes à toutes les armées.
- ✘ Les jetons Brouillard de guerre peuvent être utilisés dans une partie à 7 joueurs. Placez un jeton sur la carte *ad hoc* de chaque champ de bataille.

JOUER À 8

Chaque camp est composé de quatre joueurs (deux rois et deux chefs de guerre) et de deux clans à raison d'un roi et d'un chef de guerre par clan.

BUT DU JEU

Un camp gagne si une de ses armées libère la reine, ou si les deux armées du camp adverse sont détruites.

En cas d'élimination d'une seule armée dans un camp, le jeu ne prend pas fin : l'autre chef de guerre du même camp continue de jouer avec son roi (le roi et le chef de guerre liés à l'armée éliminée, eux, ne jouent plus).

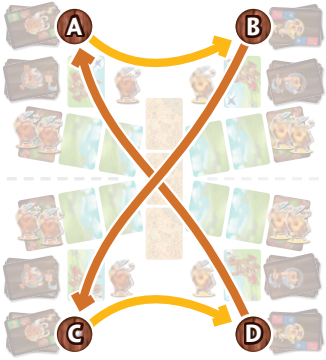
MISE EN PLACE

Chaque chef de guerre dispose de sa propre armée, de ses propres cartes et de ses propres cartes Terrain sans qu'aucun échange d'unité(s) ou de carte(s) ne soit autorisé avec le chef de guerre allié.

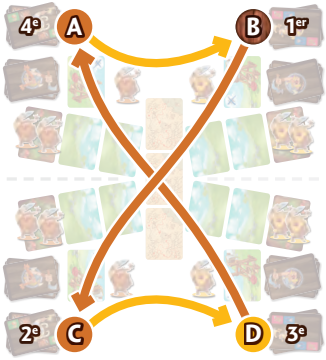
Chaque roi s'installe à côté de son chef de guerre et dispose de ses propres cartes sans qu'aucun échange ne soit autorisé avec le roi allié.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeton Initiative circule entre les quatre chefs de guerre. Un chef de guerre ayant le jeton Initiative octroie à son roi la priorité en ce qui concerne la programmation des cartes Roi. Le jeton Initiative circule comme suit :



L'ordre d'initiative pour le tour en cours est établi selon ce même cheminement à partir du chef de guerre possédant le jeton Initiative.



Exemple

Si le chef de guerre B possède le jeton Initiative et joue en premier, alors le chef de guerre C jouera en deuxième, le chef de guerre D en troisième et le chef de guerre A en quatrième.

Contrairement au jeu à six, un roi donne ses ordres uniquement au chef de guerre de son clan (comme dans le jeu à 4).

Les rois programment d'abord leur carte l'un après l'autre suivant l'ordre d'initiative, puis les chefs de guerre programment la leur simultanément.

Seuls les chefs de guerre ayant choisi un personnage correspondant à celui de leur roi peuvent accomplir leur action.

Les actions sont résolues dans l'ordre habituel et les actions identiques sont jouées dans l'ordre d'initiative.

Pour les actions ciblant le camp adverse, le chef de guerre concerné choisit la cible de son action parmi les deux armées du camp adverse.

Remarques

- ✘ Une armée n'est autorisée à se déplacer que sur les trois cartes Terrain lui ayant été attribuées en début de partie, ainsi que sur les cartes Objectif qui, elles, sont communes à toutes les armées.
- ✘ Les jetons Brouillard de guerre peuvent être utilisés dans une partie à huit joueurs. Placez un jeton sur la carte *ad hoc* de chaque champ de bataille.

LES TWINPLES

Les Twinples sont des figurines au design original, créées par la société française Studio Twin Games. Il en existe pour de nombreux jeux de société et, bien sûr, Goths Save The Queen n'est pas en reste ! N'hésitez pas à remplacer vos figurines cartonnées par les magnifiques Twinples en ***résine*** *spécialement créés pour Goths Save The Queen, disponibles par boîte de 6 en quantité limitée sur notre boutique en ligne. Effet garanti avec la barricade 3D !*

JOUER AVEC *THE DANCING QUEEN*

The Dancing Queen est une extension intégrant un «punchboard» et six cartes destinés à enrichir Goths Save The Queen.

Chaque élément de cette extension a été pensé pour s'intégrer tant dans le jeu de base à 4 que dans les variantes à 2, 3, 6, 7 et 8 joueurs proposées dans le présent livret de règles.

Les règles de The Dancing Queen expliquent comment jouer à 6, 7 ou 8 avec une seule extension. Toutefois, nous ne pouvons que vous encourager à vous munir d'une seconde extension afin que tous les chefs de guerre disposent des mêmes cartes : l'expérience de jeu n'en est que plus amusante !

Veuillez noter que la Barricade 3D impose que chaque chef de guerre en possède une pour être utilisée (The Dancing Queen en comprend deux).

Téléchargez les règles de The Dancing Queen sur **sitdown-games.com**

L'unique chance de votre vie de jouer avec un Goth gothique !

SIT DOWN! welcome on board

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 sprl 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 sprl. **Fabriqué en Espagne**.