

GO THIS

SAVE THE *Queen*

© Vincent Bonnard
P Gyom

Pour 4 joueurs dès 10 ans Durée: 20 minutes



IL ÉTAIT UNE FOIS...



Ostrogoths & Wisigoths avaient su faire taire leurs rivalités en mariant la fille du roi des premiers au roi des seconds. Et tout allait pour le mieux. Jusqu'au jour où de vils brigands enlevèrent la jeune reine. Oubliant leur alliance, les deux souverains se rejetèrent mutuellement la faute de cette disparition et entrèrent à nouveau en guerre tout en essayant de libérer sa fille pour l'un, sa reine pour l'autre. Mais les moyens de communication de l'époque étaient quelque peu imprécis, et rien ne garantissait qu'un ordre donné puisse, dans les faits, être correctement exécuté sur le terrain. Le conflit prit dès lors un aspect plutôt... chaotique.

MATÉRIEL

- × **6 cartes Terrain** avec une face Paysage (4 plaines & 2 forêts) et une face Barricade;
- × **3 cartes Objectif** dont une avec une face Piège, une avec une face Plaine et la dernière avec une face Reine;
- × **16 cartes Roi** (8 cartes pour chaque roi);



- × **18 cartes Chef de guerre** (9 cartes pour chaque chef de guerre);



- × **2 cartes Catapulte** (1 pour chaque clan);
- × **2 cartes résumé Ordre des actions** (1 pour chaque clan);
- × **6 figurines Goth** (3 pour chaque clan) + 6 socles;
- × **4 jetons Brouillard de guerre** (variante, voir page 11);
- × **1 jeton Initiative.**

BUT DU JEU

Il existe deux façons différentes de remporter la victoire :

- × Réussir à **libérer la reine** en avançant son armée jusqu'à la carte Objectif où elle se trouve;
- × **Éliminer l'armée adverse.**

Dans les deux cas, le jeu prend fin **immédiatement**.

MISE EN PLACE

Les joueurs se répartissent en deux clans de deux joueurs. L'un jouera les Ostrogoths (orange) et l'autre les Wisigoths (jaune).

Un roi¹ et un chef de guerre² sont désignés dans chaque clan. Chaque joueur prend le paquet de cartes³ correspondant à son rang et à son clan.

L'installation du jeu s'effectue comme suit :



Les cartes **Catapulte**⁶ de chaque clan sont posées face Inactive visible. Les cartes **Objectif**⁵ sont mélangées puis alignées au centre, face cachée. Les cartes **Terrain**³⁺⁴ sont placées à l'identique dans chaque clan : d'abord la forêt³, puis les deux plaines⁴, en allant vers le centre de la table. Chaque clan place son armée⁷ (composée de 2 des 3 figurines) sur la carte Forêt de son côté. La troisième figurine⁸ est laissée de côté pour l'instant. Le joueur ostrogoth (orange) reçoit le jeton **Initiative**⁹. Il débutera donc la partie.



IMPORTANT

Au sein d'un même clan, **aucune communication n'est autorisée**, de quelque manière que ce soit. On ne peut pas non plus se mettre d'accord sur une tactique à adopter avant que la partie débute.

A. TRANSMISSION DES ORDRES

I. Le jeton initiative change de clan



Sauf au premier tour.

II. Le roi ayant l'initiative choisit une carte

1. Le roi ayant l'initiative choisit le personnage qu'il souhaite voir activé par son chef de guerre. Il a le choix entre:

✗ le vautour,



✗ le recruteur,



✗ la catapulte,



✗ le barbare.



2. Il pose la carte correspondante face cachée sur la table, de sorte que tout le monde puisse en voir le dos.

III. Le roi n'ayant pas l'initiative choisit une carte

Suivre la même procédure que pour le roi ayant l'initiative (voir ci-dessus).



IV. Les deux chefs de guerre choisissent une carte

1. Chaque chef de guerre essaie de **déduire quel personnage a pu être effectivement activé** par son roi, en se basant sur les informations en sa possession (les deux personnages visibles au dos de la carte jouée par leur roi, ceux visibles sur la carte Roi adverse, la configuration des armées et du terrain...).
2. Chaque chef de guerre **choisit une de ses cartes** (en fonction du personnage choisi, il peut avoir le choix entre plusieurs actions différentes, voir page 8 «*Les actions & leur ordre de résolution*») et la pose devant lui face cachée.

Il se peut qu'en plus de la carte Roi qui vient d'être jouée face cachée, d'autres cartes Roi se trouvent aussi sur la table, face visible (voir page 7 «*Aucun clan n'a réussi à communiquer*» et «*Seul un clan a réussi à communiquer*»). Le chef de guerre peut dès lors jouer une carte qui correspondra **à coup sûr** à une des cartes Roi visible, ou prendre un risque en essayant d'activer la carte Roi masquée.



DESCRIPTION D'UNE CARTE ROI

Exemple de **FACE** d'une carte Roi

Rappel du personnage activé par cette carte.

Rappel des choix d'action dont le chef de guerre dispose pour ce personnage.



Rappel du leurre présent au dos de la carte.

Tout personnage arbore systématiquement un élément à la couleur de son clan (orange ou jaune). La carte montrée ici appartient au clan des Wisigoths (jaune).

Personnage activé par cette carte.

Exemple de **DOS** d'une carte Roi, visible par tous

Représentation du personnage activé et du leurre.



Représentation du personnage activé et du leurre.

Illustration du roi du clan (ici, le roi wisigoth).

B. RÉSOLUTION DES ORDRES

Quand les deux chefs de guerre ont chacun posé une carte, toutes les cartes Roi et Chef de guerre sont révélées et résolues.

Pour chaque clan, indépendamment du clan adverse, le chef de guerre **peut effectuer l'action** qu'il a choisie uniquement **si l'ordre qu'il a joué correspond au personnage choisi par son roi**. Dès lors trois cas peuvent se présenter...

I. Aucun clan n'a réussi à communiquer

1. Les deux chefs de guerre reprennent leur carte en main.
2. **Les deux rois laissent leur carte face visible sur la table. Aucune action ne peut être accomplie par les clans durant ce tour de jeu.**
Si un clan se trompe plusieurs fois d'affilée, les cartes Roi jouées restent **toutes** face visible sur la table et s'additionnent les unes aux autres.

II. Seul un clan a réussi à communiquer

1. **Le clan ayant réussi peut jouer son action**, après quoi le chef de guerre reprend sa carte en main et le roi reprend **toutes** ses cartes en main.
2. Le chef de guerre du clan ayant échoué reprend sa carte en main.
3. Le roi du clan ayant échoué laisse sa carte face visible sur la table. **Aucune action ne peut être accomplie par ce clan durant ce tour de jeu.**
Si un clan se trompe plusieurs fois d'affilée, les cartes Roi jouées restent **toutes** face visible sur la table et s'additionnent les unes aux autres.

III. Les deux clans ont réussi à communiquer

1. **Les deux clans peuvent jouer leur action selon leur numéro d'ordre** (voir page 8).
2. **Toutes** les cartes sont reprises en main.

C. LES ACTIONS & LEUR ORDRE DE RÉOLUTION

IMPORTANT

Les actions des deux clans ne sont **en aucun cas** simultanées! Si les actions des deux clans sont identiques, celui ayant l'initiative la réalise en premier.

Le **VAUTOUR** peut effectuer une des deux actions suivantes :



- 1 EFFECTUER UNE RECONNAISSANCE** → Le chef de guerre regarde secrètement une des trois cartes Objectif posées au centre de la table et la repose face cachée. Il ne peut rien dire à propos de ce qu'il a vu, pas même à son propre roi!



- 2 SABOTER LA CATAPULTE ADVERSE** → La carte Catapulte adverse est retournée face Inactive visible. Si la catapulte adverse était déjà inactive, alors l'action est sans effet.

Le **RECRUTEUR** ne peut effectuer qu'une seule action :



- 3 INCORPORER DES RENFORTS À SON ARMÉE** → Une unité est ajoutée à son armée, sur la carte où elle se trouve actuellement. Si les trois unités sont déjà en jeu, alors le recruteur est sans effet.

La **CATAPULTE** peut effectuer une des deux actions suivantes :



- 4 CHARGER SA CATAPULTE** → Sa carte Catapulte est retournée face Active visible. Si la catapulte était activée, alors l'action est sans effet.



- 5 TIRER AVEC SA CATAPULTE** → Si l'armée adverse ne se trouve pas sur une carte Barricade, elle perd jusqu'à deux figurines. Si la catapulte était inactive, alors l'action est sans effet.

Le BARBARE peut effectuer une des quatre actions suivantes :



**6 CONSTRUIRE UNE BARRICADE
LÀ OÙ SON ARMÉE SE TROUVE**

→ La carte Terrain est retournée, face barricade visible.



7 AVANCER SON ARMÉE D'UNE CARTE VERS LES CARTES OBJECTIF

→ On ne peut jamais reculer, ni progresser sur les cartes Terrain de l'armée adverse. Si l'armée avance sur les cartes Objectif, le chef de guerre choisit sur quelle carte Objectif poser son armée. La carte est alors révélée. S'il s'agit bien de la reine, la partie est gagnée. S'il s'agit du piège, l'armée perd une unité (si c'était la dernière, la partie est perdue). Une unité tuée rejoint la réserve d'unités pouvant être recrutées. La carte Plaine parmi les cartes Objectif ne permet pas de construire une barricade.

Par la suite, l'armée pourra se déplacer (si l'ordre Avancer est activé correctement) sur une autre carte Objectif (adjacente ou non). Une armée stationnant sur une carte Objectif n'est pas protégée contre les lancers de hache du barbare ou les tirs de la catapulte. Les cartes Objectif ne peuvent recevoir qu'une seule armée à la fois. Le jeu s'arrête dès que la reine a été libérée par une armée.



8 LANCER UNE HACHE SUR L'ARMÉE ADVERSE

→ Si elle n'est pas à couvert dans la forêt ou derrière une barricade, elle perd une unité.



9 LÂCHER DES RATS SUR L'ARMÉE ADVERSE

→ Si l'armée adverse se trouve sur une barricade, elle perd une unité.

Remarque: si un clan peut réaliser une action, mais qu'elle est sans effet, elle est néanmoins considérée comme effectuée et **les cartes remontent en main.**

CONSEILS DE JEU

- ✗ En tant que roi n'ayant pas l'initiative, voir le choix de carte effectué par son homologue adverse permet d'adapter son choix de carte Roi en conséquence.
- ✗ Un même personnage existe en deux exemplaires dans le paquet de cartes Roi, mais avec des dos différents. Le choix de l'un ou l'autre peut être une indication importante pour aider son chef de guerre à choisir la carte à jouer.
- ✗ Les ordres étant réalisés dans **un ordre bien précis**, anticiper les choix du roi et du chef de guerre adverses est très important.

JOUER À 2, 3, 6, 7 OU 8 !

Vous trouverez sur **sitdown-games.com** des règles vous permettant de jouer à 2, 3, 6, 7 ou 8.

Une seule boîte de Goths Save The Queen suffit pour jouer à 2 ou 3, mais pour jouer à 6, 7 ou 8, vous devrez vous munir d'**une seconde boîte**.

Essayez sans tarder ces nouvelles façons d'aborder le jeu !



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

L'auteur tient à remercier les équipes des espaces ludiques isséens qui ont aidé aux nombreuses parties de test et participé aux relectures de la règle, et Julien Blin pour les réglages sur les configurations à deux et trois joueurs. Merci également à Sandrine, Emma & Floé pour leur soutien de tous les jours.

© Sit Down! / Megalopole^{spdl} 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^{spdl}. **Fabriqué en Espagne**.

VARIANTE : LE BROUILLARD DE GUERRE

Lors de la mise en place, dans chaque clan, disposez face cachée un pion Brouillard de guerre (pris au hasard parmi les quatre disponibles) sur la carte Terrain la plus proche des cartes Objectif.

Lorsqu'une armée pénètre sur la carte Terrain où se trouve le pion Brouillard de guerre, celui-ci est révélé. **Il ne s'applique qu'à l'armée qui a révélé le pion.** Son effet reste d'application tant qu'il n'a pas été défaussé, où que se trouve l'armée.

L'action Effectuer une reconnaissance du vautour permet de regarder secrètement **son** pion Brouillard de guerre au lieu de regarder une carte Objectif.

Si une armée occupe la même carte qu'un pion Brouillard de guerre, jouer l'action Construire une barricade du barbare permet :

- ✗ de jouer l'action Construire une barricade comme expliqué dans la règle de base
- ✗ **ou** de défausser le pion Brouillard de guerre et d'annuler ainsi son effet.

Effets des quatre pions Brouillard de guerre



Purée de pois

Le vautour ne peut plus effectuer de reconnaissance.



Effectifs réduits

Le recruteur ne peut plus incorporer de renforts à l'armée.



Pénurie de sanglier

La catapulte est rendue inactive et ne peut plus être utilisée.



Bourrasques

Le barbare ne peut plus lancer de hache.



Le jeu en un coup d'œil

A		TRANSMISSION DES ORDRES
I		Le jeton Initiative change de clan
II		Le roi ayant l'initiative choisit une carte
III		Le roi n'ayant pas l'initiative choisit une carte
IV		Les deux chefs de guerre choisissent une carte
B		RÉSOLUTION DES ORDRES
		Les quatre cartes sont révélées. Trois cas se présentent alors...
I		Aucun clan n'a réussi à communiquer
	1	Les deux chefs de guerre reprennent leur carte en main
	2	Les deux rois laissent leur carte face visible sur la table
II		Seul un clan a réussi à communiquer
	1	Le clan ayant réussi reprend toutes ses cartes en main et peut résoudre son action .
	2	Le chef de guerre du clan ayant échoué reprend sa carte en main.
	3	Le roi du clan ayant échoué laisse sa carte face visible sur la table.
III		Les deux clans ont réussi à communiquer
	1	Résolvez les deux actions selon leur numéro d'ordre (en cas d'égalité, le clan ayant l'initiative joue d'abord).
	2	Toutes les cartes remontent en main.