

GOLDBLIVION

Règles

Aperçu

Vous incarnez les nobles d'une colonie qui s'affrontent en richesse pour devenir Monarque de GOLDBlivion! À l'aide de cartes, construisez votre cité, dirigez vos alliés et partez à la conquête de terres nouvelles. Tirez profit de tout ce que vous pouvez!



Avec vos cartes GOLDBlivion, développez votre royaume en combinant elfes, nains, humains et bâtiments.



Avec vos cartes Combat, envoyez votre armée capturer les trésors des gobelins et des dragons.

But

Au gré des choix qui s'offriront à vous, trouvez la meilleure stratégie pour vous enrichir. Gagnez plus de lingots d'or que vos adversaires pour remporter la partie et être couronné Monarque de GOLDBlivion!



Sommaire

Contenu _____	Page 2
Mise en place Joueur _____	Page 3
Mise en place Centrale _____	Page 4
Déroulement du Jeu _____	Page 5-6
Actions Principales _____	Page 6-8
Actions Bonus _____	Page 8
Cartes GOLDBlivion _____	Page 8-10
Combat _____	Page 10-13
Fin de Partie _____	Page 13
Défi Solo _____	Page 14-15
Iconographie _____	Page 16

Contenu



1 plateau Principal



4 plateaux Joueur



Si vous manquez de pépites d'or ou de matériaux, utilisez un élément de substitution. Ces ressources sont illimitées dans le jeu.

4 Aides de jeu



91 cartes GOLDblivion



54 cartes Combat



16 matériaux



30 pépites d'or



6 jetons 4 pépites d'or



3 jetons 10 pépites d'or



8 jetons Magie



2 dés



2 tuiles Village



1 jeton 1er joueur



8 tuiles Forêt



7 tuiles Montagne



4 marqueurs Joueur



(À assembler)

Mise en place Joueur

Zone de Production

④

*Vous accumulez vos ressources sur le plateau Joueur.
Vous êtes limités à 4 matériaux et 3 jetons Magic.*



③

①

Zone de Combat

④

- ① Chaque joueur choisit 1 plateau Joueur identifié d'une effigie.
- ② Chaque joueur prend son marqueur Joueur, les 5 cartes Combat et 6 cartes GOLDblivion correspondant à l'effigie de son plateau Joueur. Faire 2 piles de cartes faces cachées sous son plateau Joueur. C'est d'ici que vous piochez vos cartes.
- ③ Chaque joueur reçoit une Aide de Jeu.
- ④ Conservez des espaces libres sur ces 3 zones de jeu.

Zone de Jeu

④

Important

Les cartes de Départ ont une bordure blanche.
Retirez les cartes de Départ inutilisées du jeu.



Déroulement du jeu

GOLDblivion se déroule sur 6 à 7 manches. La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur gagne 10 lingots d'or. La manche en cours doit être terminée. (Voir Fin de Partie p.13)

STRUCTURE DES MANCHES

 1-Pioche

 2-Développement

 3-Production

 4-Actions

 5-Fin de Manche



1-Pioche  (Simultanément, )

Les joueurs piochent 5 cartes du paquet de cartes GOLDblivion sous leurs plateaux Joueur.

2-Développement  (Simultanément, )

Les joueurs choisissent **obligatoirement 1 seule carte** de leur main. Chaque joueur glisse cette carte face cachée sous un côté de sa zone de Production. Cette carte restera sous le plateau Joueur pour la partie.

Exemple

Marc choisit une carte «Tom» de sa main et la glisse sous le côté gauche de sa production.



3-Production  (Simultanément, )

Les joueurs gagnent les ressources indiquées **de chaque côté** de leurs zones de Production.



Pour chaque carte à gauche, gagnez 1 pépite d'or.



Pour chaque 2 cartes à droite, gagnez 1 matériau. (Arrondi vers le bas)

Marc a 2 cartes à gauche et 3 cartes à droite de sa zone de Production.

Lors de la Production, il gagne 2 pépites d'or et 1 matériau.



Déroulement du jeu

4-Actions (À tour de rôle.)

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur peut faire 2 Actions Principales.

Jouez autant de tours que nécessaire, jusqu'à ce que l'ensemble des joueurs aient passé.

5-Fin de Manche (Simultanément.)

La Fin de Manche se produit lorsque tous les joueurs ont passé. Vérifiez alors si les conditions de fin de partie sont remplies (Voir p.13), sinon :

I- Réactivez vos bâtiments.
(Voir Bâtiment p.8)



II- Mélangez vos cartes en jeu (et en mains) avec leur pioche respective: cartes Combat / cartes GOLDblivion.

III- Mélangez les jetons Magie révélés, faces cachées.
(Voir Utiliser 1 jeton Magie p.8)

IV- Le 1er joueur passe le marqueur 1er joueur à sa gauche. Ce joueur détruit 1 carte du Marché en recevant le jeton.



V- Commencez une nouvelle manche.



Actions Principales

Chaque joueur a 2 actions Principales à son tour.
Les 2 actions peuvent être identiques ou différentes.

Actions Principales (2 par tour)

- A - Jouer 1 carte
- B - Acheter 1 carte
- C - Activer 1 tuile Village
- D - Passer



A - Jouer 1 carte

Prenez 1 carte de votre main et posez la dans votre Zone de Jeu pour activer son pouvoir.

À son tour, Marc pose une carte «Tom» de sa main en jeu et gagne 1 pépite d'or. Ensuite, il joue «Gloric» qui déclenche un combat. Ses 2 actions Principales ont été jouées, c'est au tour de Caroline.



(Voir Combat p.10)

B - Acheter 1 carte

Payez à la Banque le coût indiqué en haut à gauche d'une carte du Marché. Puis, mélangez la à la pioche correspondante de votre plateau Joueur. Sauf si c'est un bâtiment. (Voir Bâtiment p.8)

Remplissez le Marché dès qu'un espace se vide.

Actions Principales



Cette carte **GOLD**blivion coûte 7 pépites d'or payé à la Banque. Une fois achetée, on la mélange à notre pioche.

Si vous épuisez les cartes du Marché, ne mélangez pas la défausse pour former un nouveau Marché.



Cette carte **Bâtiment** coûte 4 matériaux payés à la Banque. Elle est posée en jeu prête à être utilisée.

Important

Un Bâtiment acheté, est posé **directement** en jeu.



Cette carte **Combat** coûte 3 pépites d'or que l'on paie à la Banque. Une fois achetée, on la mélange à notre pioche de cartes **Combat**.

Si vous épuisez une pile de cartes **Combat** du Marché, vous révélez l'option : vol de cartes. (Voir p.16)



C - Activer 1 tuile Village

Payez le coût d'activation d'une tuile Village pour activer son pouvoir.



Une fois activée, retournez cette tuile pour dévoiler un nouveau pouvoir.



Flip!

D - Passer



Lorsque vous passez, vous devez échanger vos lots de 7 pépites d'or contre des lingots. (Voir Acheter 1 Lingot d'or p.8)

Important

La manche est terminée pour vous. Vous ne pourrez plus acheter de cartes pour la manche.

Actions Bonus

Les actions Bonus sont illimitées pendant votre tour.

Actions Bonus

A - Acheter 1 Lingot d'or

B - Activer 1 Bâtiment

C - Utiliser 1 jeton Magie

A - Acheter 1 Lingot d'or

Payez 7 pépites d'or pour avancer d'une case sur la piste des Lingots.



B - Activer 1 Bâtiment

Pivotez un Bâtiment pour activer son pouvoir.



C - Utiliser 1 jeton Magie

Les jetons Magie sont gagnés et accumulés pour être joués au bon moment. Posez 1 jeton Magie dans la Banque face visible pour lancer son pouvoir. Ces jetons Magie visibles ne peuvent pas être gagnés.



Cartes GOLDblivion

Les cartes GOLDblivion se divisent en 4 types et 2 catégories :

Personnage

Bâtiment



Elfe



Humain



Nain



Bâtiment

Personnage

Pour activer le pouvoir d'un Personnage, posez le en jeu depuis votre main comme une action Principale.



Caroline pose la carte Harmony dans sa zone de Jeu. Elle gagne 2 cartes Combat qu'elle mélange à sa pioche.

Bâtiment

Lorsque vous achetez une carte Bâtiment, posez la en jeu prête à être activée (verticalement). Pour activer son pouvoir, pivotez la sur le côté.

Vous ne pouvez posséder qu'un seul exemplaire de chaque Bâtiment.



Caroline paie 4 matériaux et achète la Mine qu'elle met en Jeu. Elle la pivote et gagne 1 lingot d'or.

Cartes GOLDblivion

Certaines cartes (avec un pointillé rouge)
demandent de faire 1 choix entre 2 pouvoirs.
Vous n'activez qu'un seul côté.



Synergie des types et territoires

Lorsqu'un pouvoir profite d'un icône    
comptabilisez les types des cartes présents en Jeu
et non ceux dans les mains.



Valeur :
2 symboles Elfe

 X  Gagnez 1 pépite d'or par Elfe en jeu

 X  Gagnez 2 pépites d'or par Bâtiment
en Jeu.

 X  Lancez 1 dé par Humain en Jeu.
(Relancez les dés au besoin)

 X  Gagnez 1 pépite d'or par tuile territoire
gagnée. (Voir Gagner ou Perdre P.12)

Marc a ces 4 cartes en main:



Il utilise ses 2 actions Principales pour jouer
ses 2 cartes dans l'ordre :



La carte Bud & Buddy lui donne 4 pépites d'or, car
4 symboles Elfe sont en jeu lorsqu'elle est jouée.

À un autre tour, Marc joue ses 2 dernières cartes:



 La première Naya lui rapporte 5 pépites d'or,
car il y a 5 symboles Elfe au moment de la jouer.

 La deuxième Naya lui rapporte 6 pépites d'or,
car il y a maintenant 6 symboles Elfe en jeu.

Iconographie des cartes P.16

Précisions sur l'iconographie :



Les cartes piochées sont prises de vos paquets sous votre plateau Joueur. Si vous n'avez plus de cartes, achetez-en ou attendez la Fin de manche.



Ces flèches signifient que vous devez payer le coût indiqué à gauche pour obtenir ce qui est à droite

Flèche rouge : Une seule fois

Flèche verte : Illimité

Marc joue l'Archimus, il paie 1 matériau et gagne 1 Lingot d'or.



Une carte gagnée est **immédiatement** mélangée à votre pioche sans en payer le coût.



Réactivez le pouvoir de l'une de vos cartes en jeu de ce type.

Déclenchez un combat en activant ce symbole :



Vous combattez les tuiles territoires qui cachent des ennemis. Ces ennemis sont combattus avec la Force de vos cartes Combat.



Gagner au combat vous fait gagner la tuile territoire ainsi que la récompense qui y est inscrite.

Force de l'ennemi



Récompense

Ordre des combats :

1. Choisir un territoire
2. Piocher des cartes Combat
3. Résoudre les cartes
4. Gagner ou perdre



Combat

1. Choisir un territoire

Retournez une tuile territoire du côté ennemi ou choisissez un ennemi visible à combattre.

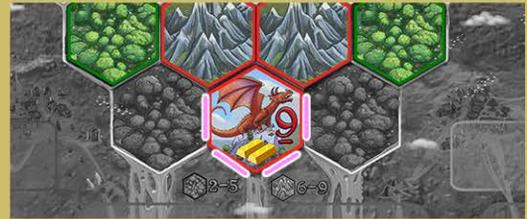


2. Piocher des cartes Combat

Pour chaque côté vide (sans autre tuile) autour de la tuile choisie, piocher 1 carte Combat.



Cette tuile Ennemi a 3 côtés vides, piochez 3 cartes Combat. Les cartes piochées sont révélées dans la Zone de Combat.

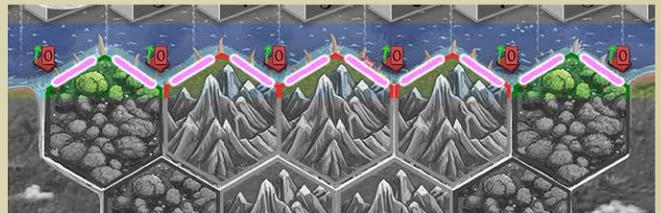


Caroline combat la tuile Dragon qui a 9 de Force. Les tuiles Forêt de chaque côté ont déjà été vaincues, elle pioche donc 4 cartes Combat.

Important



On ne pioche pas de carte supplémentaire pour les côtés adjacents à l'eau.



Important

Si vous n'avez plus de carte Combat à piocher, ne mélangez PAS vos cartes pour former une nouvelle pioche. Votre armée est épuisée pour cette manche.

Combat

3. Résoudre les cartes

Choisissez dans quel ordre résoudre vos cartes, vous n'êtes jamais obligé de payer pour résoudre une carte. Certaines cartes requièrent un choix entre 2 options.

Marc choisit d'utiliser la carte Axel pour faire 1 matériau. Il utilise ensuite ce matériau pour activer le Boomers. Son armée a 5 de Force.



4. Gagner ou Perdre

Vous devez égaliser ou surpasser la Force de l'ennemi pour gagner. Sinon, vous perdez.

Si vous gagnez, prenez la récompense inscrite sur la tuile combattue et gardez cette tuile territoire comme trophée. (Les territoires conquis valent de l'or supplémentaire via certains pouvoirs. (Ex:  X )

Si vous perdez, détruisez 1 carte Combat ayant participé au combat. La carte détruite est remise dans la boîte du jeu. Détruire une mauvaise carte améliore vos chances de réussite pour les combats à venir. L'ennemi qui survit au combat reste en jeu et tous les joueurs peuvent le combattre.

Comptabilisez la Force de chaque nouveau combat indépendamment.

Les cartes Combat représentent votre armée.



Cet Archer a une valeur de 1 Force et fait piocher 1 carte Combat supplémentaire pour ce combat.



Thorin a une valeur de 1 Force pour chacune de vos cartes de type Nain en jeu. 



Karen offre un choix: elle a une valeur de 1 Force ou vous pouvez la sacrifier (la remettre dans la boîte du jeu) pour qu'elle vaille 3 Force.



Boomers a un coût d'activation de 1 matériau. On peut choisir de ne pas payer, dans ce cas sa valeur de Force est nulle.

Exemple de combat :

Marc joue une carte avec un pouvoir de Combat. Il révèle une tuile Montagne côté visible, c'est un Dragon qui a 7 de Force.



Il y a 3 côtés sans tuile autour du Dragon. Marc pioche 3 cartes Combat. Son armée à une valeur de 3 Force.



Marc résout le pouvoir de son Archer, il pioche 1 carte : 1 Archer! Il l'active pour piocher encore.



Il sacrifie la carte Karen et calcule la Force de son armée (3+1+2+1+0) 7 Force, il gagne le combat! Marc prend la récompense et garde la tuile territoire.

Dragon-Vache

Le Dragon-Vache sur le plateau Principal est considéré comme une tuile ennemi lorsqu'il est visible. Il a 10 de Force et fait gagner 3 Lingots d'or à chaque fois qu'il est vaincu au combat. Bonne chance!



Fin de Partie

La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur gagne 10 Lingots d'or ou plus. On termine alors la manche en cours avant de passer au décompte.



Marc gagne son 10ème Lingot. Les joueurs ont tous jusqu'à la fin de la manche pour gagner des Lingots.

Si un joueur gagne plus de 10 Lingots, placez un cube sous son marqueur Joueur pour marquer la dizaine.



Le joueur avec le plus de Lingots d'or gagne! En cas d'égalité, le vainqueur est celui avec le plus de pépites d'or. Si l'égalité persiste, c'est celui ayant gagné le plus de tuiles territoires.

Défi Solo

Affrontez un noble automatisé qui sera le deuxième joueur pour la partie.



Mise en place

Suivre la mise en place (p.3-4) et réaliser les étapes suivantes :



① Posez un des plateaux Défi Solo sur la table avec le marqueur Joueur à son effigie sur la case Navire «O».

② Il n'y a pas de jeton 1er Joueur. Vous commencez à chaque manche.

Règle spéciale du Marché en solo

A Lorsqu'un espace du Marché se vide, faites glisser les cartes vers la droite afin de combler l'espace vide puis remplissez le Marché.

Jouez les manches comme à l'habitude, mais avec **3** actions Principales au lieu de 2.

Déroulement des phases d'actions en solo :

- 1-Jouez **3** actions Principales
- 2-Jouez le tour du noble automatisé
- 3-Répétez si vous n'avez pas passé.

Tour du Noble Automatisé

Lancez un dé et prenez la carte du Marché sous l'espace correspondant au symbole du dé.

Voir les espaces Solo au bas du plateau Principale.



Glissez la carte sous le plateau Solo à l'emplacement correspondant au type de la carte . Ignorez le pouvoir de la carte, activez l'emplacement où vous glissez cette carte. On active les icônes de gauche à droite.

Marc lance le dé pour le noble automatisé, le résultat du dé correspond à la carte Magus dans le Marché. Marc glisse cette carte sous l'emplacement «Humain» de son plateau Solo. Il active les pouvoirs de cet emplacement.



Défi Solo

Règles spéciales en solo

-Un noble automatisé accumule les pépites d'or et les matériaux sur son plateau. Il les transforme en lingots à la fin de chaque tour selon sa charte de transformation. Les lancers de dés lui font gagner des ressources comme pour un joueur.



À la fin de son tour, le noble automatisé a 11 pépites d'or et 2 cubes matériaux. En suivant sa charte de transformation, il paie à la Banque 7 pépites d'or et 2 matériaux pour gagner 2 lingots d'or.

-Vous ne pouvez pas «Passer» si vous avez des cartes en main.

-Vous perdez si vous ne pouvez plus remplir le Marché.

-Les jetons Magie gagnés par un noble automatisé activent des pouvoirs différents sur chaque plateau Solo.



-Ignorez cette récompense pour le noble automatisé. 

-Avec la carte Picassol, vous choisissez le type lorsque vous glissez la carte sous le plateau Solo.



-En solo, ce symbole permet de détruire 1 carte du Marché ou de détruire une pépite d'or au noble automatisé.



(Voir Iconographie Solo p.16 pour plus de détails.)

Réussissez chaque Défi Solo pour être couronné Monarque de GOLDblivion!



Merci!

Merci à ma muse **Christine Boulianne**, tout aurait été impossible sans toi. Merci à **Félix** mon p'tit coeur. Merci à **Sylvain Lacroix** et **Jeff Julien** de jouer à mes prototypes, même au début. **Merci les backers et merci les joueurs!** J'espère que vous prendrez plaisir à faire découvrir GOLDblivion à votre entourage. Je vous souhaite des soirées de jeux remplies de combos!

Concept et illustrations : Jean-François Gauthier

Relecture : Émilie Levasseur, Stéphane Lessard, Marion Bartier, Arié Zarka « Des100solo »

Traduction : Émilie Levasseur

Merci spécial à mes parents, Jeff Savoie, Sébastien Boisvert, Stéphane Lessard, Marc Verret, Joël Gagnon, Arnaud Bourez et Guillaume Benny!

Iconographie

 Gagnez 1-2-3 pépite(s) d'or

 Gagnez / Perdez 1 matériau

 Gagnez 1 lingot d'or (Avancez votre marqueur Joueur d'une case sur la piste des Lingots)

 Lancez 1 dé et gagnez son Bonus

 Gagnez 1 jeton Magie et conservez-le comme une information cachée

 Piochez 1 carte GOLDblivion / Combat

 Gagnez 1 carte Personnage du Marché sans payer (Excepté les bâtiments)

 Gagnez 1 carte Combat du Marché sans payer

 Réactivez le pouvoir de l'un de vos Humains / Elfes / Nains en jeu

 Réactivez l'un de vos bâtiments

 Copie l'une de vos cartes combat en jeu

 Sacrifiez la carte (Remettez-là dans la boîte de jeu)

 Détruisez 1 carte **du Marché**. (Carte GOLDblivion ou carte Combat)

 Gagnez 1 pépite d'or par tuile territoire en votre possession

 Payez le coût indiqué à gauche pour obtenir ce qui est à droite
Rouge : 1 Foix Vert : Illimité

 Combattez un territoire

 Combattez un territoire avec +1 de Force

 Combattez un territoire avec 1 carte Combat supplémentaire

 Si vous gagnez 1 carte Rouge et que cet icône est visible sur le plateau Principal, vous pouvez la prendre au hasard sur la pioche d'un adversaire

Iconographie - Solo

 Détruisez 1 carte du Marché ou détruisez 1 pépite d'or au noble automatisé  

 Détruisez la carte GOLDblivion la plus à droite du Marché

 Perdez 1 pépite d'or

 Révèlez une tuile territoire de votre choix

 Détruisez une tuile territoire révélée de votre choix, puis le noble automatisé en gagne la récompense

 Lorsqu'une 6ème carte et plus sont placées ici, activez le pouvoir 2 fois