

GOLD n' GRASH

BUT DU JEU

Posséder plus d'Or que votre adversaire à la fin de la partie ou détruire les 3 Zeppelins adverses.

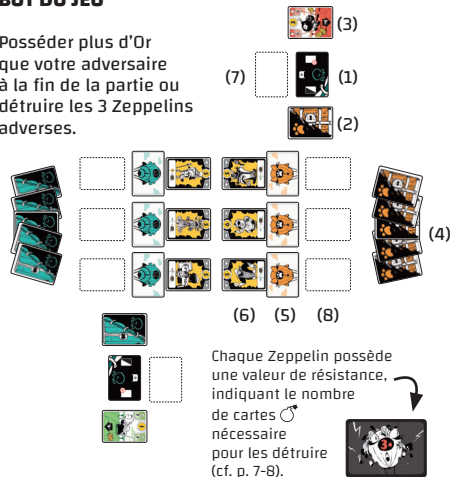
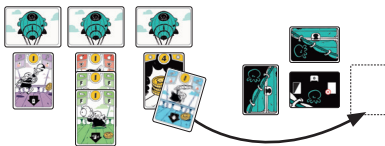


Schéma de mise en place

c. Défausser une carte :

Placez dans votre défausse la dernière carte d'une de vos colonnes.

Vous devez activer son effet de défausse.



FIN DE PARTIE

Vous enchaînez les tours en alternance, jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie survienne :

- **Le dernier Zeppelin d'une personne est détruit.**

Dans ce cas-là, la personne ayant détruit ce Zeppelin gagne instantanément la partie.

- **Le paquet Équipage d'une personne est épuisé.**

Dans ce cas-là, son adversaire joue un dernier tour, puis comptez l'Or détenu dans vos Trésors (valeur centrale dans le rond jaune). La personne la plus riche remporte la partie.



MISE EN PLACE

Choisissez entre Poulpirate et Chamourai.

Chaque personne :

- prend 1 paquet Équipage, sa carte Étendard et ses Zeppelins,
- place la **carte Étendard** (1) de son équipage à droite de son aire de jeu, avec à sa gauche, son **paquet Équipage** (2) face cachée, préalablement mélangé,
- place les **5 premières cartes Équipage**, face visible, dans sa **défausse** (3), à droite de sa carte Étendard,
- pioche 5 cartes Équipage pour constituer sa **main de départ** (4),
- mélange et place ses **3 cartes Zeppelin** (5), face Intacte visible, sans regarder leur verso, devant lui comme indiqué ci-contre,
- mélange les **cartes invité prestigieux** (6), puis pioche et en place 1 face visible au-dessus de chacun de ses Zeppelins.

Enfin, déterminez au hasard la personne qui démarra la partie. Vous pouvez commencer la bagarre!

Précisions :

- Dès que vous placerez une carte dans votre **Trésor**, placez-la au dessus de votre carte Étendard (7).
- vous pourrez jouer vos cartes dans **chaque colonne** située sous vos Zeppelins (8).

LES INVITÉS PRESTIGIEUX :

Lorsque vous remplissez les conditions indiquées sur leur carte, sécurisez-les : placez-les immédiatement dans votre Trésor.

Cette carte ne peut être défaussée de votre Trésor, ainsi que toutes vos cartes situées sous elle.



Sécurisez l'Invité prestigieux dès que :

		vous possédez 9 en valeur d'Or dans cette colonne,
		vous posez 2 cartes dans cette colonne dans le même tour,
		vous posez ou déplacez une 5 ^e carte dans cette colonne,

TOUR DE JEU

À votre tour, vous pouvez réaliser 2 actions, identiques ou différentes, parmi les 3 suivantes. Puis c'est à votre adversaire de jouer.

Les actions possibles à votre tour :

a. Piocher :

Prenez la première carte de votre paquet Équipage et ajoutez-la à votre main.

Il n'y a pas de limite de cartes en main.



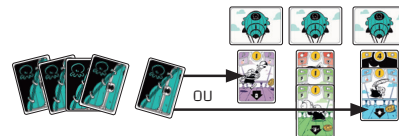
b. Jouer une carte :

Placez une carte de votre main, face visible, dans une des colonnes situées au-dessous d'un de vos Zeppelins. **Vous ne pouvez pas jouer cette carte dans la colonne qui contient le plus de cartes.**

- Si vos 3 colonnes présentent le même nombre de cartes, jouez votre carte dans celle de votre choix.

- Si 2 colonnes possèdent le plus de cartes à égalité, vous êtes obligé de jouer dans celle qui en a le moins : la 3^e.

Vous devez activer son effet de pose.



		vous posez ou déplacez une 4 ^e carte de type différent (☞, ☞, ☞, ☞, ☞, ☞) dans cette colonne,
		vous posez ou déplacez une 3 ^e carte ⚡ dans cette colonne,
		vous posez ou déplacez une 3 ^e carte ⚡ dans cette colonne,
		vous posez ou déplacez une 3 ^e carte 🏠 dans cette colonne,
		vous posez ou déplacez une 2 ^e carte ☉ dans cette colonne.

LES EFFETS DE L'ACTION DE POSE :

Lorsque vous posez une carte dans une colonne depuis votre main, activez son effet de pose.

- S'il s'agit de la seule carte de ce type dans cette colonne, appliquez l'effet 1 fois;
- S'il s'agit de la 2^e carte de ce type, appliquez l'effet 2 fois;
- S'il s'agit de la 3^e carte de ce type, appliquez l'effet 3 fois puis défaussez la colonne (cf. p. 10).

		BOMBARDER : cible le Zeppelin de la colonne adverse en face. L'adversaire vérifie si le Zeppelin résiste au bombardement en regardant la valeur de résistance présente sur la face cachée de son Zeppelin. Si la valeur de résistance est inférieure ou égale au nombre de cartes ♀ en face : la carte Zeppelin est retournée face Détruite visible. Si un Invité était présent sur ce Zeppelin, remettez-le dans la boîte. Dans le cas inverse : rien ne se passe. La personne attaquée indique simplement à son adversaire que le Zeppelin résiste à son attaque, et la carte Zeppelin est remise sur sa face Intacte.
		ABORDER : défaussez la dernière carte de la colonne adverse en face, sans appliquer son effet de défausse.
		PÊCHER : récupérez la première carte de votre défausse et ajoutez-la à votre main.
		SE RENFORCER : piochez la première carte de votre paquet Équipage et ajoutez-la à votre main.
		SÉCURISER : placez face cachée la dernière carte d'une de vos colonnes adjacentes dans votre Trésor.
		Les cartes Ⓞ n'ont pas d'effet de pose. Les cartes Ⓞ n'ont de valeur que dans votre Trésor.

8

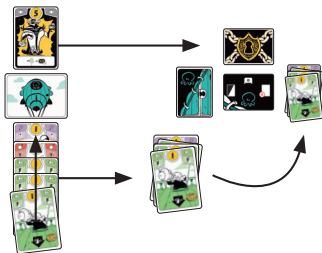
LES EFFETS DE L'ACTION DE DÉFAUSSE :

		CRAQUER LE COFFRE : placez la carte du dessus du Trésor de votre adversaire dans sa défausse.
		MANŒVRER : déplacez la dernière carte d'une de vos colonnes sur une colonne adjacente, mais n'activez pas son effet de pose.
		RAPPELER : récupérez la dernière carte d'une de vos colonnes et ajoutez-la à votre main.
		OBSERVER : regardez les 2 premières cartes de votre paquet Équipage et choisissez pour chaque carte si vous la laissez dessus ou si vous la mettez dessous, dans l'ordre de votre choix.
		PILLER : placez face cachée la carte du dessus de la défausse adverse dans votre Trésor.
		Elles ne peuvent être défaussées via l'action « Défausser une carte »

9

Après avoir posé la 3^e carte du même type (♂, ♀, ♀, ♀, Ⓞ) dans une de vos colonnes :

- activez l'effet de pose de la carte 3 fois, sauf pour les Ⓞ,
- sécurisez l'Invité prestigieux de cette colonne si les conditions sont remplies,
- regroupez la colonne de bas en haut et placez-la dans votre défausse, sans réaliser leurs effets de défausse.



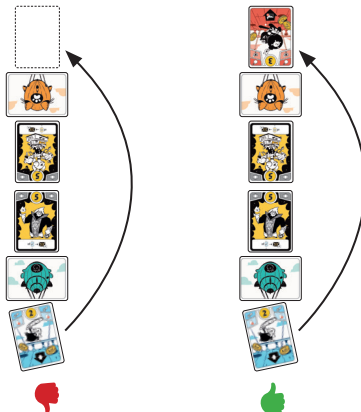
Après avoir déplacé une carte grâce à l'action MANŒVRER, s'il s'agit de la 3^e carte du même type dans cette colonne :

- **n'activez pas l'effet de la carte,**
- sécurisez l'Invité prestigieux de cette colonne si les conditions sont remplies,
- regroupez la colonne de bas en haut et placez-la dans votre défausse, sans réaliser leurs effets de défausse.

10

Précision :

- Vous êtes obligé d'activer l'effet de pose d'une carte que vous jouez et l'effet de défausse d'une carte que vous défaussez d'une de vos colonnes, en tant qu'action. Cela signifie que vous ne pouvez pas réaliser ces actions si l'effet de la carte n'a pas de cible.



L'action de pose ABORDER ne peut pas être activée, car l'adversaire n'a pas de carte dans la colonne en face. La carte ♂ ne peut donc pas être posée dans cette colonne.

L'action de pose ABORDER peut être activée, car l'adversaire possède une carte dans la colonne en face. La carte ♀ peut donc être posée dans cette colonne.

11

Retrouvez les règles et le documentaire de la création du jeu sur notre chaîne YouTube !

GG016-001.FR02

12