

TOUS LES COUPS SONT PERMIS

KOUBA



JEU POUR 2 À 5 JOUEURS À PARTIR DE 8 ANS

Le tournoi des 4 armées réunit les meilleurs combattants du Royaume.
Entrez dans l'Arène et affrontez vos adversaires à coups de dés.
Mais attention, l'honneur n'est ni un atout ni une force dans ce tournoi
où tous les coups sont permis.

Sébastien Estrade



BUT DU JEU

Terrassez le plus de Champions à coups de dés pour cumuler un maximum de points de victoire. Attention, l'arène est semée d'embûches, et vos adversaires ne vous feront aucun cadeau. La partie se joue en autant de manches que de joueurs/joueuses autour de la table. Chaque défaite vous coûtera un KOUBA. Le premier joueur à recevoir 4 KOUBA met fin à la manche, il jouera en premier lors de la prochaine. Comptez vos points de victoire et passez à la manche suivante.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit 6 dés d'une même couleur.
2. Placez les cartes KOUBA au centre de la table.
3. Mélangez les cartes champions et distribuez-en 5, face cachée à chaque joueur. Les joueurs peuvent choisir de défausser jusqu'à 2 cartes pour en recevoir 2 nouvelles.
4. Chaque joueur place ses cartes face cachée en ligne devant lui. Vous pouvez les regarder à tout moment mais ne pouvez pas les déplacer. Ces cartes constituent votre main, c'est ici que vous placerez les cartes gagnées et que vous constituerez vos piles
5. Le reste des cartes Champions formeront la pioche, placez-les à côté des cartes KOUBA.
6. Placez 3 cartes Champion à côté de la pioche : elles formeront l'Arène. Le premier joueur ignore les effets d'apparition des cartes Légendaires (rouge) et Duellistes (jaune).

Mode 2 Joueurs

Retirez une carte Légendaire et une carte Duelliste de chaque faction.

ENTREZ DANS L'ARÈNE !

1^{ER} JOUEUR

Le 1^{er} joueur affronte les 3 cartes de l'Arène. Pour vaincre un Champion, il doit réaliser la combinaison demandée en 3 lancers de dés. À chaque lancer, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'il réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. Si c'est une carte Champion (marron), elle est posée face visible : elle devient active. Il peut utiliser son pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et n'aura plus d'effet.

KOUBA

S'il échoue à réaliser une combinaison, il reçoit un KOUBA, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : elle ne sera pas comptabilisée en fin de manche, et aucune carte ne pourra y être ajoutée. Si un joueur obtient 6 dés identiques pendant son tour, il peut infliger un KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRICTION

- Le joueur ne peut gagner qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison correspond à plusieurs cartes.
- Il est interdit de placer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de piocher un nouveau Champion pour que l'Arène contienne 3 cartes. Si l'Arène est déjà pleine, il défausse la carte la plus à droite, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour combler l'espace vide.

Si une carte Rouge (Légendaire) ou Jaune (Duelliste) est révélée, son effet d'apparition s'applique immédiatement :

Carte Rouge : tous les joueurs jouent.

Carte Jaune : le joueur provoque l'adversaire de son choix en duel.

Une fois l'effet d'apparition appliqué et résolu, le joueur affronte les 3 Champions dans l'Arène, comme d'habitude, avec ses lancers de dés.

FIN DE MANCHE ET FIN DE PARTIE

Une manche se termine dès qu'un ou plusieurs joueurs reçoivent leur 4^e KOUBA.

À la fin de la manche, chaque joueur additionne ses points de victoire et ses points de faction. Les cartes sont ensuite mélangées et redistribuées pour la manche suivante. Le premier joueur à avoir reçu 4 KOUBA commencera la prochaine.

À la fin de la partie, additionnez les points de chaque manche.

Le joueur avec le total le plus élevé est sacré Champion Suprême de l'Arène.

En cas d'égalité, une Course contre la Mort (effet de la Moissonneuse) départage les ex æquo.

COMPTEZ VOS POINTS !

Comptez les points de chaque pile puis additionnez-les si vous parvenez à acquérir plusieurs personnages d'une même faction dans la même pile, vous bénéficiez de points supplémentaires.

 2 personnages de la même faction = +4 POINTS

 3 personnages de la même faction = +8 POINTS

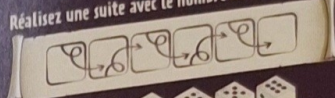
 4 personnages ou plus de la même faction = +20 POINTS

LES COMBATS

Pour battre un champion, le joueur doit réaliser la combinaison demandée en 3 lancers. Il a le choix de reprendre tout ou une partie des dés à chaque lancer, selon son gré, pour tenter d'obtenir la combinaison de l'un des champions.

LES SUITES

Réalisez une suite avec le nombre de dés demandé



LES CHIFFRES

Réalisez le chiffre avec le nombre de dés demandé



LES SYMBOLES

Réalisez la combinaison demandée, chaque symbole représente un chiffre identique



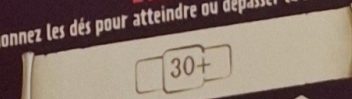
LES CHIFFRES PAIRS

Obtenez uniquement des chiffres pairs avec le nombre de dés demandé



L'ADDITION

Additionnez les dés pour atteindre ou dépasser la somme demandée





Joueur 1

Joueur 1



Une pile de votre main



Les KOUBA

L'arène



La pioche

La défausse

Carte Légendaire ou Duelliste

Si une carte Rouge ou Jaune est dévoilée, appliquez son effet avant de pouvoir combattre les Champions de l'Arène. Une fois son effet joué, elle peut être combattue normalement.

Quand vous ne parvenez pas à battre un Champion dans l'arène, vous recevez un KOUBA que vous placez sur la pile de votre choix. Les cartes de cette pile seront alors nulles et ne pourront pas être décomptées en fin de manche. Le joueur ne pourra plus rajouter de carte sur cette pile.



Joueur 2



Une manche se termine quand un ou plusieurs joueurs reçoivent leur 4^{ème} KOUBA.

CHAQUE FOIS QU'UN JOUEUR PREND LA MAIN, IL DOIT FAIRE TOURNER LES COMBATTANTS DE L'ARÈNE.

C'est à lui de piocher un nouveau Champion pour que l'Arène contienne 3 cartes. Si l'Arène comporte déjà 3 Champions, il doit défausser la carte la plus à droite, décaler les deux autres vers la droite, puis piocher une nouvelle carte pour combler l'espace vide.

ÉVÉNEMENTS

Lors d'un événement Carte Rouge ou Carte Jaune, c'est le premier joueur à s'exprimer qui valide ses résultats. En cas de doute ou de match nul, les joueurs concernés doivent recommencer l'objectif. Si un joueur revendique une victoire sans avoir atteint son objectif, il prend le KOUBA à la place des autres même si les autres joueurs n'ont pas encore terminé leur tentative mettant ainsi fin à l'événement.



LIRE LES CARTES



LE ROI NAIN ET LE ROI ELFE

Ignorez le prochain KOUBA. Ces cartes peuvent être défaussées par la Brute ou le Bourreau comme toutes les autres cartes.

LE KHAN ET LA VEUVE NOIRE

Pas de pitié, vous donnez un Kouba à un adversaire, sur la pile de votre choix. Contrés par les Rois Nain & Elfe.

LA BRUTE ET LE BOURREAU

Vous pouvez défausser une carte d'un adversaire, même une carte active. Si la pile que vous choisissez ne comporte qu'une carte alors cette pile reçoit un KOUBA ! Ça, c'est un coup bas ! Ne peuvent pas être contrés par les Rois Nain & Elfe.

L'ASSASSIN ET LE JUGE

Vous pouvez faire passer le tour d'un adversaire à tout moment, même pendant son lancer de dés, tant qu'il n'a pas encore revendiqué de carte.



LES CARTES DUELLISTES JAUNES

Lorsqu'une carte duelliste est révélée, le joueur qui pioche cette carte choisit un adversaire pour un duel. Chaque duelliste prend la première carte (visible ou cachée) d'une pile de son adversaire pour tenter de réaliser la combinaison demandée. Le premier à réussir remporte le duel et inflige un KOUBA au perdant, sur la pile utilisée. Une fois l'effet appliqué, la carte reste dans l'Arène, sans effet, et peut être combattue normalement. Si vous la remportez, placez-la face cachée dans votre pile : elle n'a aucun pouvoir. Les cartes utilisées pour le duel reprennent ensuite leur position d'origine, qu'elles soient actives ou face cachée. Si un joueur annonce à tort avoir réussi une combinaison, il perd le duel et encaisse le KOUBA.



LES CARTE LÉGENDAIRES ROUGES

Lorsqu'une carte légendaire est révélée, tous les joueurs doivent appliquer son effet immédiatement. Une fois l'effet résolu, la carte reste dans l'Arène et peut être combattue normalement : elle ne possède alors plus aucun effet. Si vous la remportez, placez-la face cachée dans votre pile, car elle ne dispose d'aucun pouvoir.

LA TISSEUSE

Chaque joueur lance les dés en 3 jets ou moins. Le résultat le plus élevé reçoit un KOUBA. Vous pouvez utiliser les pouvoirs des cartes de la Prêtresse, la Sentinelle, la Courtisane et la Magicienne !

LE GOLEM

Tous les joueurs lancent un dé, et ceux qui obtiennent un résultat pair reçoivent un KOUBA. Vous pouvez utiliser les pouvoirs des cartes de la Prêtresse, la Sentinelle, la Courtisane et la Magicienne !

KOUBA

Lorsque vous recevez une carte KOUBA, vous devez la placer sur une de vos piles. Cette action sacrifie la pile entière : les cartes qu'elle contient ne seront pas comptabilisées en fin de manche. Vous pouvez poser un KOUBA sur n'importe quelle pile, même si elle contient une carte active, mais jamais sur un autre KOUBA.

LES CARTES CHAMPIONS MARRON

Quand vous remportez une carte, placez-la face visible sur une de vos piles : elle devient "active". Les cartes Champion donnent un pouvoir utilisable une seule fois, à tout moment. Retournez-la face cachée après usage. Une pile ne peut contenir qu'une carte active : toute nouvelle carte remplace l'ancienne qui devient inutilisable. Si plusieurs joueurs activent un pouvoir en même temps, le premier à parler est prioritaire ; en cas de doute, faites un jet de dé. Vous pouvez activer plusieurs pouvoirs en votre possession en même temps.

LA PRÊTRESSE, LA SENTINELLE, LE CHAMPION ET LA SAUVAGEONNE

Vous bénéficiez de 1 ou 2 jets supplémentaires pour affronter les Champions dans l'Arène. Ce pouvoir fonctionne aussi contre le Golem et la Tisseuse.

LA COURTISANE ET LA MAGICIENNE

Vous pouvez changer la face de l'un de vos dés pour une nouvelle valeur de votre choix. Vous pouvez utiliser ce pouvoir à tout moment, même pendant l'effet d'une carte légendaire ou duelliste.

LE CHAMAN ET LE GARDIEN

Vous pouvez défausser et remplacer une carte de l'Arène à tout moment. Si une carte duelliste ou légendaire apparaît, son effet d'apparition est ignoré : elle se combat normalement. Vous pouvez aussi défausser une carte pendant le tour d'un adversaire, tant qu'il n'a pas encore revendiqué de carte, de quoi parfois ruiner son combat... Ça, c'est un coup bas !

LA MOISSONNEUSE ET LE SYLVESTRE

Il s'agit de courses où tous les joueurs jouent en simultané, sans limite de lancers : le dernier à réussir reçoit un KOUBA.

Pour la Moissonneuse, formez une suite de 1 à 6 avant vos adversaires.

Pour le Sylvestre : obtenez une paire de 2 et une paire de 4.

Vous pouvez utiliser les pouvoirs de la Courtisane et de la Magicienne !

Si un joueur annonce à tort avoir réussi une combinaison, il encaisse le KOUBA.