



66 cartes combat

Les cartes combat sont marquées par des bordures rouges.

Ces cartes permettent aux joueurs d'augmenter les valeurs de SAP de leurs animaux en jeu (la valeur indiquée dans le coin supérieur gauche de la carte). La valeur de la carte combat est ajoutée à la somme des puissances des animaux, pour devenir le SAP total. Certaines cartes combat ont des fonctions spéciales, elles sont expliquées en détail sur les textes des cartes.

Cartes combat « Lié »

Certaines cartes combat sont liées à un animal. Cela signifie qu'après la bataille la carte n'est pas mise sur le dépotoir, mais placée sous son animal et reste de façon permanente pour augmenter son SAP. L'animal n'a pas besoin d'être désigné comme leader pour avoir un carte combat lié. Les textes sur les cartes indiquent si la carte combat peut être liée à un animal. Par exemple, l'aiguille de drogue augmente de façon permanente le SAP du Junkie hérissron une fois qu'elles sont liées.

38 cartes événement

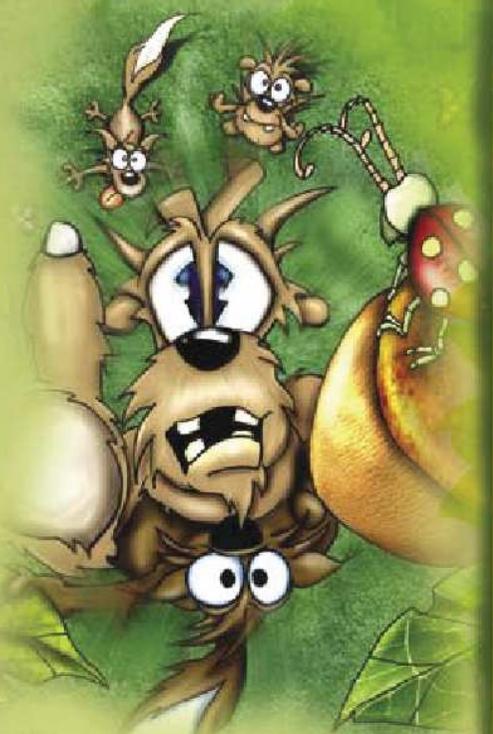
Une carte avec des bordures brunes et un point d'exclamation indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte, indique une carte événement. Les cartes événement peuvent être jouées à tout moment, du moins si les jouer à une utilité. Le texte sur chaque carte événement décrit l'effet (s) de cette carte sur une autre carte, une situation dans le jeu, ou un animal. Si un adversaire interfère avec votre stratégie en jouant une carte événement sur vous, votre seule défense est une carte de contre.

Prenez cet exemple :

Tommy joue une pie voleuse, espérant voler les restes de pique-nique d'Andy. Andy joue des lentilles d'eau pour se défendre et contrecarrer la tentative de vol. Tommy ne parvient pas à voler la nourriture, et Andy arrive à garder les restes de pique-nique.

Des cartes événement peuvent être jouées par des joueurs ne participant pas à une bataille. Cependant, les jouer doit encore avoir un sens : si vous ne participez pas à la bataille du tout, vous ne pouvez pas gagner en jouant simplement une carte événement !

Cependant, vous pouvez provoquer un match nul pour tous les joueurs concernés en jouant une carte événement. Bien sûr, les autres joueurs peuvent également jouer des cartes événement contre des joueurs qui ne sont pas impliqués dans une bataille.



**R1
BRO LEON**



**The Igels
card game
INSTRUCTIONS**

Game Development, Illustrations, and Graphic Design:
Waro Gooomann

Publisher:
Pegasus Press Germany
adresse: ++49 8031 7217-0,
e-mail: contact@pegasus.de,
Internet: www.pegasus-web.com

Guest Cards by:
Vince Wenzel (Buzard Boltzy)
Walter Scherzinger (Fog Bag Baron)

Editing:
Jan Christian Stehnes,
Stefan Städtler-Ley, Thorsten Doe,
Vadim Heister

Translation:
Dr. Rainer Nage (Jules),
Alexandra Velen (cards)

Proofreading:
Andrew Dawson

Layout and Typesetting:
Waro Gooomann

Our special thanks for supporting the game go to:
Andreas Frennberg
Doris and Heinz-W. Gooomann,
André Gooomann, Marja Vogt,
Markus Becker, Jürgen Voock,
Thomas and Kat L'awan,
Berjan Hübseweide, Cord Nejoeson

© 2005 by Pegasus Press.
All rights reserved.

Introduction

Bientôt, ce sera l'hiver et les petits animaux de la forêt ont besoin de faire leur provision. Jadis la forêt pouvaient subvenir aux besoins l'ensemble des animaux, sans provision de trouble... Maintenant, ils doivent se battre, être plus rusés que leurs adversaires et utiliser tous les moyens nécessaires pour se nourrir.

Dans Igels, les joueurs se battent pour les derniers restes de nourriture de la forêt, côte à côte les hérissons, les écureuils, les lapins et les souris. Tous les animaux utilisent des capacités spéciales, et des outils qui peuvent être trouvés dans la forêt, ou qui ont été "oubliés" là par les humains.

Ils jettent des « Boulettes de boue », utilisent leurs « Queues comme des fouets », font trébucher leurs adversaires sur des « Pièges à ours », ou les plongent dans de l'« Huiles usagées », ou les attirent sur une « Route de forêt » avec beaucoup de trafic. Dans le même temps, ils recrutent des alliés comme « Bernie l'ours », « Runaway l'éléphant » ou le « Boy Scouts », dont les talents de pistage scoutisme laisse à désirer. Et quand leurs adversaires estiment que la bataille est déjà gagnée, ils jettent « Flex le renard » contre eux, invoquent des « Pluies acides », ou leurs font avaler des « Mégots ».

Goal of the Game

Une fois qu'un joueur a capturé la dernière des 32 cartes nourriture, le jeu se termine. Après avoir compté les restes de la nourriture ramassés, celui qui a le plus de points de nourriture gagne la partie.

Quelques termes de base:
Cartes soutien : combat et événement
Forêt = cartes nourriture placées face cachée sur la table
Pioche générale = cartes combat et événement pas encore en jeu
Pioches espèces = cartes animaux pas encore en jeu
Dépotoir = toutes les cartes défaussées
Pool = cartes animaux du joueur déjà en jeu
SAP = Puissance des Petits Animaux
SAP total = Somme de toutes les puissances des animaux participant à une bataille, plus les valeurs de cartes combats jouées
Adversaires = Joueurs participant à une bataille spécifique

Nombre de joueurs: 3-4 joueurs
Age: 10 ans +
Temps de jeu: env. 60 minutes
Contenu:
• 168 cartes (32 cartes animaux, 32 cartes de nourriture, 104 cartes de soutien)
• 1 marqueur de jeu
• des règles

Preparation

Les 32 cartes nourriture sont mélangées et placées face cachée au centre de la table. Cette pile de cartes représente la forêt. Pour un jeu plus court, réduire le nombre de cartes nourriture avant de commencer à jouer.

Ensuite, toutes les cartes soutien sont soigneusement mélangées et placées face cachée à côté de la forêt pour servir de pioche générale. Chaque joueur décide alors quelles espèces il veut mener à la victoire. Si les joueurs n'arrivent pas à s'entendre, les espèces sont réparties par tirage au sort. Les pioches des 4 espèces sont ensuite mélangées et placées à côté de la pioche générale.

Le propriétaire du jeu devient le premier joueur. Il distribue cinq cartes de soutien face cachée à chaque joueur pour former leurs mains de départ. Chaque joueur prend également la carte du dessus de la pioche de son espèce et la place face visible devant lui dans son pool.

Now it's Time to Start ...

Un tour de jeu de Igels se compose de quatre phases. Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, puis en passant au joueur à sa droite, participe à chaque phase, ou chaque action, avant de passer à la phase ou action suivante.

Les phases d'un tour de jeu :
1. Construire
2. Combattre
3. Récupérer le butin
4. Organiser

1st Phase: Build-Up

Chaque phase Construire commence par le changement de premier joueur, ce dernier joueur passe le marqueur au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence toutes les phases.

Au début de chaque tour de jeu, chaque joueur peut piocher deux nouvelles cartes de son choix. Par exemple, il peut piocher carte animal de son espèce et une carte de la pioche générale. Il peut également choisir deux cartes de la pioche générale, ou deux cartes animaux de son espèce.

Les cartes espèces piochées sont toujours placées face visible dans le pool du joueur. Les cartes soutien de la pioche générale sont toujours ajoutés à la main du joueur, sans les montrer aux autres joueurs.

Phase : Construire
• Changement de premier joueur
• Chaque joueur pioche deux cartes dans l'une des deux types pioches ou dans un seul type de pioche



2nd Phase: Battle

Après la phase construire, la bataille pour la nourriture commence. Maintenant, les animaux se retrouvent tous dans une grande clairière au milieu de la forêt pour savoir qui d'entre eux a la puissance la plus forte. Pour sortir victorieux, un joueur a besoin d'avoir le plus de Puissance des Petits Animaux (SAP) de tous les combattants. Le SAP est calculée en additionnant toutes les cartes animaux du joueur (plus leurs capacités spéciales) et toutes les cartes combat dans le jeu. Cependant, il y a de nombreux incidents qui peuvent influencer la bataille via les cartes événement.

Prendre part à une bataille est optionnelle, un joueur peut décider de ne pas participer à une bataille, pour économiser la puissance de vos animaux.

Participer à une bataille

Une fois qu'un joueur décide de rejoindre une bataille, il désigne un animal qui sera son leader pour ce tour de jeu. Le joueur prend une carte animale face visible de son pool et la place face visible à côté de la lièrière de la forêt. Le premier joueur joue en premier, puis les autres joueurs, dans n'importe quel ordre (comme ils le souhaitent), placent leurs leaders.

Les leaders de chaque joueur peuvent être soutenus d'autres animaux de la même espèce, à condition qu'ils soient déjà actif et en attente dans le Pool. Si un joueur décide de mettre plus de combattants dans la bataille, il les prend dans son Pool et les place à côté de son leader. Le SAP des animaux en soutien est ajouté à la SAP du leader.

Important : seul, la capacité spéciale du leader (voir texte de la carte du leader) peut être appliquée dans une bataille donnée, tous les autres combattants ne font qu'ajouter leur SAP à la bataille, jamais de capacités spéciales. Les seules exceptions sont Finee, Ronn, et Trunkee. Les capacités spéciales de Ronn et Trunkee sont toujours considérés comme actifs une fois qu'ils ont rejoint la bataille. La capacité spéciale de Finee peut être utilisé à tout moment tant que le personnage est en jeu.

Encore une fois, le premier joueur commence, et les autres joueurs placent leurs animaux de soutien sur dans l'ordre ils souhaitent. Une fois que les joueurs ont fini mettre leurs animaux de soutien dans la bataille, ils peuvent rajouter un **support**. Après ce point, aucun animal de soutien ne peut plus être engagé dans cette bataille. Le SAP du leader et de ses animaux de soutien forment le SAP initiale.

Phase 2 : Combat

• Déterminer les combattants

- le premier joueur commence , puis vers la droite ...
- placer une carte animale face visible de son Pool à de la lièrière de la forêt (leader) ou quitter la bataille
- prendre d'autres cartes animaux face visible de son Pool (facultatif)
- le nombre de cartes animaux participant à la bataille est illimitée
- passer quand vous ne voulez plus mettre de nouvelles cartes animaux dans la bataille

Une fois tout le monde a passé ...

• Demander un soutien

- le premier joueur commence , puis vers la droite ...
- placer des cartes support face cachée à côté de ses combattants
- le joueur choisit le nombre de cartes qu'il souhaite jouer
- passer une fois que vous ne voulez plus jouer de cartes soutien

• Révéler les cartes soutien

- Appliquer les effets des capacités spéciales
- dans l'ordre du SAP initiale

- Appliquer les effets des cartes événement
- dans l'ordre du SAP initiale

• Calculer le SAP total

- SAP total = SAP des cartes animaux + SAP des cartes combat
+ / - fonction d'une capacité spéciale

- Le plus haut SAP total gagne la bataille, à moins qu'une capacité spéciale ou une carte événement contredit ce point

Support

Une fois qu'un joueur a rassemblé ses troupes, il peut placer les cartes combat et/ou événement à côté de ses animaux, face cachée. C'est au joueur de décider combien de cartes il veut jouer. Les joueurs à tour de rôle jouent des cartes soutien, tant qu'il reste un joueur qui n'a pas passé son tour.

Maintenant le temps est venu de retourner les cartes soutien. Le SAP fournie par les cartes combat placées à côté des cartes animaux est ajouté au SAP initial, donne le SAP total de chaque joueur pour la bataille. Une fois toutes les cartes révélées, le SAP total peut être seulement modifié par la capacité spéciale d'un leader (par exemple, l'« Ecoreuil ninja » peut monter son SAP à 9 une fois par partie), ou par une carte événement qui est déjà en jeu, ou qui vient d'être jouée. En ce qui concerne l'enchaînement des cartes, les capacités spéciales en premier, puis les cartes événement, en commençant par la plus haute SAP initial. Le joueur avec le plus haut total SAP gagne la bataille, à moins qu'une capacité spéciale ou une carte événement contredit ce point.

Quitter volontairement la bataille

Si vous pensez que tactiquement, ou si vous n'avez pas confiance dans votre main actuelle, vous pouvez décider de quitter cette bataille pour économiser la puissance de vos animaux. Ainsi, vous laissez le champ libre à vos adversaires et vous regardez la bataille pour la nourriture de la forêt sur la ligne de touche.

Important : lorsque le texte d'une carte mentionne «adversaires», il s'agit toujours des joueurs participant à la bataille, jamais aux joueurs qui l'ont quitté!

3rd Phase: Grabbing the Swag

Seul le joueur qui gagne la manche avec le plus fort SAP totale peut récupérer le butin, à moins qu'une carte événement dit le contraire. Il prend deux cartes nourriture dans la forêt et les place face visible à côté de son Pool. Certaines cartes animaux peuvent prendre plus de deux cartes nourriture après une victoire, selon le texte sur la carte. En outre, une carte événement peut augmenter ou diminuer le butin. Tous les joueurs peuvent même jouer des cartes événement pendant cette phase.

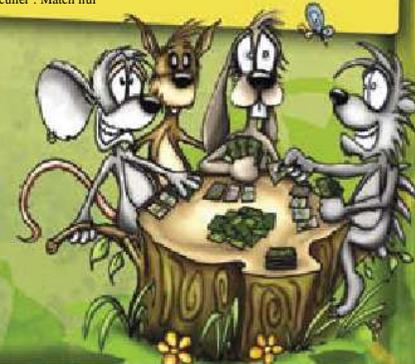
Si le nombre de cartes nourriture restant n'est pas suffisant, le joueur victorieux prend les cartes qui restent et le jeu se termine immédiatement.

Cas particulier: Match nul

Si une bataille se termine par un match nul, chaque joueur concerné peut prendre une carte nourriture de la forêt. Si, vers la fin du jeu, il n'y a pas assez de cartes nourriture dans la forêt pour récompenser tous les joueurs impliqués dans le match nul, aucun joueur reçoit de cartes nourriture.

Phase 3 : Récupérer le butin

- Le vainqueur de la bataille prend deux cartes nourriture dans la forêt.
 - le nombre peut être modifié par les capacités et/ou un événement spécial
- Les cartes nourriture récupérées sont placées face visible à côté du Pool
- Cas particulier : Match nul



4th Phase: Organization

Le jeu se termine immédiatement quand il n'y a plus de cartes nourriture dans la forêt. Le jeu se termine par le décompte final (voir ci-dessous).

Les cartes combat et événement qui ont été joué vont directement au dépotoir après une bataille. Chaque joueur réveille (active) les animaux qui sont allés dormir au tour précédent. Les animaux - du moins ceux qui n'ont pas été écrasés sur une route de forêt ou morts d'un accident vasculaire cérébral - retournent dans le Pool et dorment pendant un tour de jeu (ils sont retournées face cachée et ne participe pas au prochain tour de jeu).

De plus, les existe des cartes qui ne peuvent tout simplement pas être utilisées par certaines espèces (par exemple, la tanière du hérisson est utile qu'au joueur qui joue les hérissons). Il existe aussi des cartes que les joueurs peuvent juger inutile à un moment donné de la partie.

A la fin d'un tour, vous pouvez échanger deux de ces cartes inutiles contre une carte de la pioche général. Les deux cartes inutiles sont jetées au dépotoir. Vous pouvez le faire qu'une seule fois par tour.

End of the Game - The Final Tally

Le jeu se termine quand toutes les cartes nourriture ont été récoltées dans la forêt. Une fois la dernière carte de nourriture récupérée, aucune carte événement ne peut être joué. Maintenant, les joueurs comptent leurs points de nourriture accumulés, retirent des points nourriture selon les pénalités des cartes événement, et rajoutent les points bonus apportés par la nourriture préférée par son espèce. Le joueur qui a le plus de points nourriture gagne la partie.

Types of Cards

Igels uses these types of cards:



32 cartes nourriture

Les cartes nourriture sont marquées par des bordures vertes sur la carte. Ils sont l'alpaga et l'oméga du jeu. Ensemble, elles forment la forêt, placé au centre de la table de jeu. Le nombre de points de nourriture qu'elles rapportent est variable selon les cartes nourriture (cf. le chiffre dans le coin supérieur gauche de chaque carte nourriture). Liste des cartes de nourriture du jeu :

- 5 x noix
- 5 x vers
- 5 x navets
- 5 x baies
- 2 x mantes de pique-nique
- 4 x herbes fraîches
- 4 x luxuriantes feuilles
- 2 x punaises



Les cartes nourriture sont placées face visible à côté du Pool du joueur qui les a acquis. Cependant, elles ne sont pas encore sécurisées. Vous avez besoin de l'aide de certaines cartes événement (tels que le nid d'écureuil ou la tanière du hérisson) pour sécuriser un maximum de trois cartes nourriture. Si Finee est en jeu, son joueur peut même assurer un maximum de cinq cartes nourriture. Sécuriser votre nourriture est important, certaines cartes événement, comme la pie voleuse ou cachette trouvée, permettent à vos adversaires de voler votre nourriture devant votre nez ! Certaines cartes nourriture fournissent un bonus à une espèce en particulier (comme les noix pour les écureuils), et mais pas pour les autres. Ces points de bonus sont indiqués dans les textes de la carte.



32 cartes animaux

Igels utilise quatre espèces d'animaux : les hérissons, les lapins, les écureuils et les souris. Chaque espèce a son propre verso distinctif avec son blason. Le SAP de chaque animal est indiqué sur le coin supérieur gauche de la carte, plus ce nombre est élevé, meilleure est la carte animal.

De plus, tous les cartes animaux ont soit une capacité spéciale ou quelque autre particularité, écrite sur la carte et peut être utilisé selon la situation. Comme toujours avec Igels, garder cette règle à l'esprit : si le texte sur la carte contredit les règles générales, appliquer le texte sur la carte !

4ème phase : Organisation

Une fois toutes les cartes nourriture ont été récolté, le décompte final commence immédiatement.

Autrement, chaque joueur effectue les actions suivantes :

- Mettre les cartes soutien dans le dépotoir
- Remettre les cartes face cachée du Pool en position face visible
- Placer les cartes animaux utilisées dans la phase 2 dans le Pool face cachée
- Facultatif : placer 2 cartes de la main sur le dépotoir et prendre une carte de la pioche général

Continuer avec la phase 1

Décompte final

Une fois la dernière carte nourriture récoltée

- Compter tous les points nourriture voir ses cartes nourriture accumulées
- Retirer les pénalités des cartes événement

- Ajouter des points bonus liés à la nourriture préférée à son espèce



Celui qui à le plus de points nourriture gagne la partie

Comme mentionné précédemment, chaque joueur a une pioche de l'espèce qu'il a choisit . Les cartes tirées de cette pioche vont dans le Pool du joueur. Une fois là, ils sont soit prêt pour la bataille, ou ils dorment :

Animaux prêt pour la bataille

Les animaux prêts au combat attendent face visible dans le Pool d'un joueur et peuvent être envoyés dans une bataille comme leader ou comme soutien à tout moment.

Animaux endormis

Lorsqu'un animal a participé à la bataille du tour, il a besoin de se reposer après. La carte animal est retournée pour dormir pendant un tour, face cachée. L'animal ne peut pas être envoyé dans une bataille avant d'avoir passé un tour entier à dormir.

Et puis il y a les animaux qui ont été tués, soit par l'utilisation de leur propre capacité spéciale ou au moyen d'une carte événement.

Animaux morts

Les animaux morts sont placés sur le dépotoir, où ils pourrissent pour le reste de la partie. Nota : la carte événement « Fée marmaine » peut être utilisée pour ressusciter un animal mort.

Special Animal Characters

Végétariens

Un animal qui est végétarien (voir texte de la carte) ne peut pas recueillir de vers ou de punaises dans la forêt après une victoire comme leader de la bataille. Le joueur contrôlant l'animal doit remettre tous les vers et les punaises piochés dans la forêt, et ne pioche pas de nouvelles cartes.

Animaux avec des capacités spéciales à usage unique

Certains animaux ont des capacités spéciales qui peuvent être utilisées qu'une seule fois par partie. Si un tel animal entre dans la bataille en tant que leader, C'est au joueur le contrôlant de choisir, si oui ou non il utilise la capacité spéciale de l'animal. Il n'a pas besoin de choisir avant la bataille, mais peut le faire même après que le SAP total de tous les adversaires impliqués dans cette bataille est été déterminé. Cependant, l'un des autres joueurs peuvent réagir en jouant une carte événement... Après l'utilisation d'une capacité spéciale à usage unique, nous vous recommandons de placer un marqueur sur la carte de l'animal.

