

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



GO THS

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:

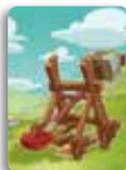
✗ le vautour,



✗ 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.

GOTHS

SAVE THE *Queen*

JOUER À 2, 3, 6, 7 OU 8



© Vincent Bonnard
P Gyom

Remarques

- ✗ Pour jouer à 2 ou 3, une seule boîte du jeu suffit, tandis qu'il vous en faudra une deuxième pour jouer à 6, 7 ou 8.
- ✗ Jouer à 5 n'est pas possible.
- ✗ Pour jouer à 4, veuillez vous référer à la boîte de base.
- ✗ Les règles qui suivent n'expliquent que ce qui diffère du jeu à 4. Veuillez dès lors vous référer aux règles du jeu à 4 pour prendre connaissance des règles de base qui restent inchangées.

Terminologie

Ci-après, un clan unique (à 4 ou 7 joueurs) ou deux clans (à 6, 7 ou 8 joueurs) tenant ensemble sont appelés « camp ».

JOUER À 2 OU 3

À deux joueurs, les deux clans sont constitués d'un seul joueur qui endossera à la fois le rôle du roi et celui du chef de guerre.

À trois joueurs, un clan est constitué d'un seul joueur qui endossera à la fois le rôle du roi et du chef de guerre, et l'autre clan est constitué de deux joueurs (comme dans le jeu à 4).

COMMENT JOUER QUAND ON EST SEUL DANS UN CLAN ?

Les cartes Roi puis les cartes Chef de guerre sont programmées (il est interdit de consulter une carte ayant été programmée), puis résolues suivant le déroulement habituel : d'abord la carte Roi de chaque joueur selon l'initiative, puis simultanément la carte Chef de guerre de chaque joueur.

C'est au moment où les cartes remontent en main qu'une différence intervient avec le jeu à 4 : un joueur étant seul dans son clan doit écarter pour un tour la carte Chef de guerre qu'il vient de jouer. Il ne pourra pas l'utiliser au prochain tour, mais bien au tour suivant. Il est donc impossible à un joueur étant seul dans son clan de faire une même action deux fois de suite.

Bien entendu, en jouant seul, on réussit toujours à activer son action... sauf si on est très distrait et que l'on a oublié quelle est la carte Roi que l'on vient de poser sur la table ! Dans ce cas improbable, comme dans le jeu à 4, la carte Roi reste alors visible et disponible sur la table pour le prochain tour.

Les jetons Brouillard de guerre peuvent être utilisés dans une partie à deux ou trois joueurs.



JOUER À 6

Chaque camp est composé de trois joueurs (un roi et deux chefs de guerre) et de deux clans.

BUT DU JEU

Un camp gagne si une de ses armées libère la reine, ou si les deux armées du camp adverse sont détruites.

En cas d'élimination d'une seule armée dans un camp, le jeu ne prend pas fin : l'autre chef de guerre du même camp continue de jouer avec son roi.

MISE EN PLACE

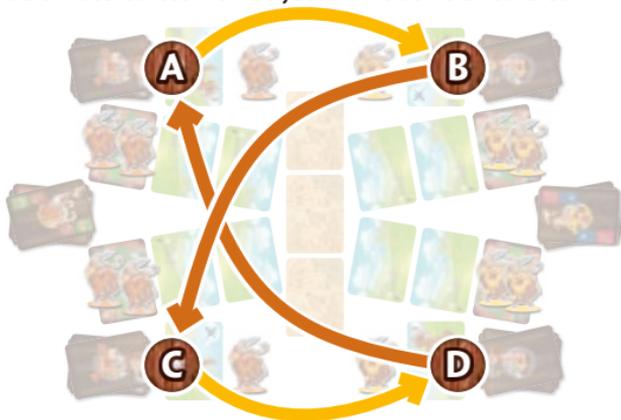
Chaque chef de guerre dispose de sa propre armée, de ses propres cartes et de ses propres cartes Terrain sans qu'aucun échange d'unité(s) ou de carte(s) ne soit autorisé avec le chef de guerre allié.

Le roi s'installe entre ses deux chefs de guerre.

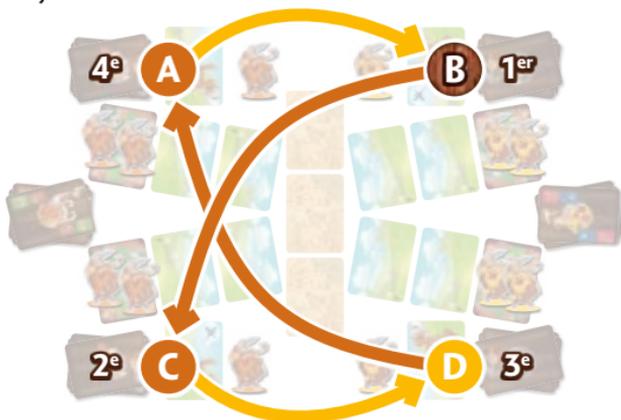


DÉROULEMENT DU JEU

Le jeton Initiative circule entre les quatre chefs de guerre. Un chef de guerre ayant le jeton Initiative octroie à son roi la priorité en ce qui concerne la programmation des cartes Roi. Le jeton Initiative circule comme suit :



L'ordre d'initiative réglant le cas des actions simultanées pour le tour en cours est établi selon ce même cheminement à partir du chef de guerre possédant le jeton Initiative.



Exemple

Si le chef de guerre B possède le jeton Initiative et joue en premier, alors le chef de guerre C jouera en deuxième, le chef de guerre D jouera en troisième et le chef de guerre A en quatrième.

Chaque ordre donné par un roi vaut pour ses deux chefs de guerre.

Les rois programment d'abord leur carte l'un après l'autre, puis les chefs de guerre programment la leur simultanément.

Seuls les chefs de guerre ayant choisi un personnage correspondant à celui de leur roi peuvent accomplir leur action.

Au terme du tour, chaque roi reprend toutes ses cartes en main si au moins un de ses deux chefs de guerre a réussi à activer son action.

Pour les actions ciblant le camp adverse, le chef de guerre concerné choisit la cible de son action parmi les deux armées du camp adverse.

Remarques

- ✗ Une armée n'est autorisée à se déplacer que sur les trois cartes Terrain lui ayant été attribuées en début de partie, ainsi que sur les cartes Objectif qui, elles, sont communes à toutes les armées.
- ✗ Les jetons Brouillard de guerre peuvent être utilisés dans une partie à six joueurs. Placez un jeton sur la carte ad hoc de chaque champ de bataille.

LE DILEMME POSÉ PAR LE JEU À 3 PAR CAMP

Vous constaterez qu'il est rare que l'action ordonnée par le roi serve au mieux les intérêts de ses deux chefs de guerre. Le roi devra souvent se demander quel chef de guerre il faut aider en priorité. Il aura le choix entre trois possibilités :

- ✗ aider son chef de guerre à sa gauche ;
- ✗ aider son chef de guerre à sa droite ;
- ✗ aider ses deux chefs de guerre.

Si la dernière solution semble d'évidence être celle à encourager, dans les faits, vous constaterez qu'elle est très difficile à mettre en œuvre du fait que :

- ✗ la situation sur les deux champs de bataille d'un même camp devient très vite asymétrique ;
- ✗ l'interprétation d'un chef de guerre est souvent différente de celle de son homologue allié : un joueur n'est pas l'autre !

Ce constat étant posé, nous vous laissons expérimenter cette nouvelle configuration riche en rebondissements.

JOUER À 7

Un camp est composé de trois joueurs, et l'autre camp est composé de quatre joueurs. Jouer à 7 fait donc appel aux règles du jeu à 6 et à 8 joueurs.

BUT DU JEU

Un camp gagne si une de ses armées libère la reine, ou si les deux armées du camp adverse sont détruites.

Dans le camp à 3 En cas d'élimination d'une armée, le jeu ne prend pas fin : l'autre chef de guerre du même camp continue de jouer avec son roi.

Dans le camp à 4 En cas d'élimination d'une seule armée dans un camp, le jeu ne prend pas fin : l'autre chef de guerre du même camp continue de jouer avec son roi (le roi et le chef de guerre liés à l'armée éliminée, eux, ne jouent plus).

MISE EN PLACE

Chaque chef de guerre dispose de sa propre armée, de ses propres cartes et de ses propres cartes Terrain sans qu'aucun échange d'unité(s) ou de carte(s) ne soit autorisé avec le chef de guerre allié.

Dans le camp à 3

Le roi s'installe entre ses deux chefs de guerre.

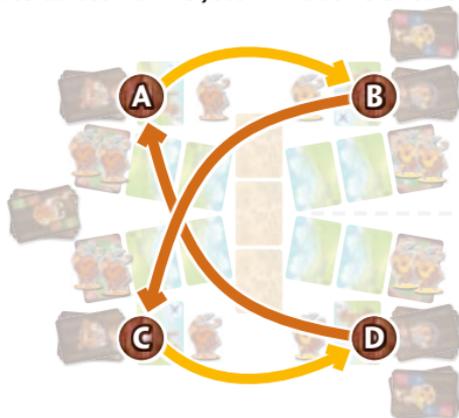
Dans le camp à 4

Chaque roi s'installe à côté de son chef de guerre et dispose de ses propres cartes sans qu'aucun échange ne soit autorisé avec le roi allié.



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeton Initiative circule entre les quatre chefs de guerre. Un chef de guerre ayant le jeton Initiative octroie à son roi la priorité en ce qui concerne la programmation des cartes Roi. Le jeton Initiative circule comme suit :



L'ordre d'initiative réglant les actions simultanées pour le tour en cours est établi selon ce même cheminement à partir du chef de guerre possédant le jeton Initiative.



Exemple

Si le chef de guerre B possède le jeton Initiative et joue en premier, alors le chef de guerre C jouera en deuxième, le chef de guerre D jouera en troisième et le chef de guerre A en quatrième.

Dans le camp à 3

Chaque ordre donné par le roi vaut pour ses deux chefs de guerre.

Dans le camp à 4

Le roi donne ses ordres uniquement au chef de guerre de son clan (comme dans le jeu à 4).

PROGRAMMATION & RÉOLUTION

Les rois programment d'abord leur carte l'un après l'autre, puis les chefs de guerre programment la leur simultanément.

Seuls les chefs de guerre ayant choisi un personnage correspondant à celui de leur roi peuvent accomplir leur action.

Les actions sont résolues dans l'ordre habituel et les actions identiques sont jouées dans l'ordre d'initiative.

Au terme du tour, le roi du camp à 3 reprend toutes ses cartes en main si au moins un de ses deux chefs de guerre a réussi à activer son action. Dans le camp à 4, la règle du jeu à 4 reste d'application.

Pour les actions ciblant le camp adverse, le chef de guerre concerné choisit la cible de son action parmi les deux armées du camp adverse.

Remarques

- ✗ Une armée n'est autorisée à se déplacer que sur les trois cartes Terrain lui ayant été attribuées en début de partie, ainsi que sur les cartes Objectif qui, elles, sont communes à toutes les armées.
- ✗ Les jetons Brouillard de guerre peuvent être utilisés dans une partie à 7 joueurs. Placez un jeton sur la carte *ad hoc* de chaque champ de bataille.



JOUER À 8

Chaque camp est composé de quatre joueurs (deux rois et deux chefs de guerre) et de deux clans à raison d'un roi et d'un chef de guerre par clan.

BUT DU JEU

Un camp gagne si une de ses armées libère la reine, ou si les deux armées du camp adverse sont détruites.

En cas d'élimination d'une seule armée dans un camp, le jeu ne prend pas fin : l'autre chef de guerre du même camp continue de jouer avec son roi (le roi et le chef de guerre liés à l'armée éliminée, eux, ne jouent plus).

MISE EN PLACE

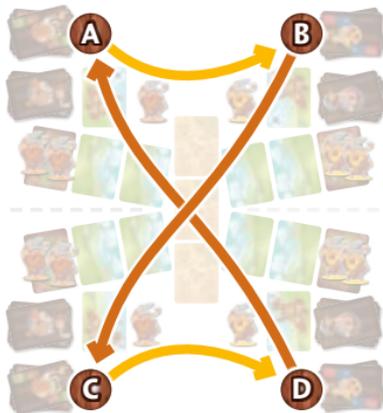
Chaque chef de guerre dispose de sa propre armée, de ses propres cartes et de ses propres cartes Terrain sans qu'aucun échange d'unité(s) ou de carte(s) ne soit autorisé avec le chef de guerre allié.

Chaque roi s'installe à côté de son chef de guerre et dispose de ses propres cartes sans qu'aucun échange ne soit autorisé avec le roi allié.

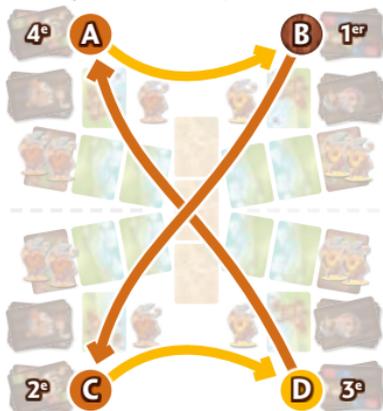


DÉROULEMENT DU JEU

Le jeton Initiative circule entre les quatre chefs de guerre. Un chef de guerre ayant le jeton Initiative octroie à son roi la priorité en ce qui concerne la programmation des cartes Roi. Le jeton Initiative circule comme suit :



L'ordre d'initiative pour le tour en cours est établi selon ce même cheminement à partir du chef de guerre possédant le jeton Initiative.



Exemple

Si le chef de guerre B possède le jeton Initiative et joue en premier, alors le chef de guerre C jouera en deuxième, le chef de guerre D en troisième et le chef de guerre A en quatrième.

Contrairement au jeu à six, un roi donne ses ordres uniquement au chef de guerre de son clan (comme dans le jeu à 4).

Les rois programment d'abord leur carte l'un après l'autre suivant l'ordre d'initiative, puis les chefs de guerre programment la leur simultanément.

Seuls les chefs de guerre ayant choisi un personnage correspondant à celui de leur roi peuvent accomplir leur action.

Les actions sont résolues dans l'ordre habituel et les actions identiques sont jouées dans l'ordre d'initiative.

Pour les actions ciblant le camp adverse, le chef de guerre concerné choisit la cible de son action parmi les deux armées du camp adverse.

Remarques

- ✗ Une armée n'est autorisée à se déplacer que sur les trois cartes Terrain lui ayant été attribuées en début de partie, ainsi que sur les cartes Objectif qui, elles, sont communes à toutes les armées.
- ✗ Les jetons Brouillard de guerre peuvent être utilisés dans une partie à huit joueurs. Placez un jeton sur la carte *ad hoc* de chaque champ de bataille.

LES TWINPLES

*Les Twinples sont des figurines au design original, créées par la société française Studio Twin Games. Il en existe pour de nombreux jeux de société et, bien sûr, Goths Save The Queen n'est pas en reste! N'hésitez pas à remplacer vos figurines cartonnées par les magnifiques Twinples en **résine** spécialement créés pour Goths Save The Queen, disponibles par boîte de 6 en quantité limitée sur notre boutique en ligne. Effet garanti avec la barricade 3D!*



JOUER AVEC THE DANCING QUEEN

The Dancing Queen est une extension intégrant un « punchboard » et six cartes destinés à enrichir Goths Save The Queen.

Chaque élément de cette extension a été pensé pour s'intégrer tant dans le jeu de base à 4 que dans les variantes à 2, 3, 6, 7 et 8 joueurs proposées dans le présent livret de règles.

Les règles de The Dancing Queen expliquent comment jouer à 6, 7 ou 8 avec une seule extension. Toutefois, nous ne pouvons que vous encourager à vous munir d'une seconde extension afin que tous les chefs de guerre disposent des mêmes cartes : l'expérience de jeu n'en est que plus amusante !

Veillez noter que la Barricade 3D impose que chaque chef de guerre en possède une pour être utilisée (The Dancing Queen en comprend deux).



Téléchargez les règles de The Dancing Queen sur sitdown-games.com

L'unique chance
de votre vie
de jouer avec
un Goth gothique !



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

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

GOTHS

SAVE THE *Queen*

OH MY GOTH!

 Vincent Bonnard
 Gyom



**CETTE EXTENSION AJOUTE
LES VARIANTES SUIVANTES AU JEU DE BASE
DE GOTHS SAVE THE QUEEN :**

LES CARTES

Le **Goth gothique** constitue un redoutable espion.

Le **pigeon voyageur** établit enfin une communication fiable.

La **baliste** vous fera avantageusement oublier la catapulte.

LES PIONS BROUILLARD DE GUERRE

« **À la bouffe** » : l'armée adverse se retire et passe à table.

« **Le baril de TNT** » : détruisez la barricade, la baliste ou la catapulte.

« **Le double recrutement** » : augmente vos effectifs à leur maximum.

« **L'effet boomerang** » : votre adversaire subit sa propre attaque.

« **Mastermind** » : gardez ou laissez la main une nouvelle fois.

« **La longue-vue** » : prenez connaissance de la carte que votre roi vient de jouer.

« **Mort-aux-Rats** » : éradiquez les nuisibles.

« **Le New Deal** » : les cartes Objectif sont remélangées.

« **Le bouclier** » : évitez une perte due à une attaque.

LA BARRICADE EN 3D

Elle constitue un objet esthétique permettant désormais de se barricader sur les cartes Objectif.

NOUVELLES CARTES

Comme pour ceux du jeu de base, les ordres des cartes Chef de guerre ne prennent effet que lorsque le roi et le chef de guerre ont réussi à communiquer.

L'ordre de résolution de chacun des trois nouveaux personnages est indiqué dans le nouveau résumé de l'ordre de résolution des actions suivant :



Terminologie: ci-après, un clan unique (à 4 et 7 joueurs) ou deux clans (à 6, 7 et 8 joueurs) tenant ensemble sont appelés « camp ».

LE GOTH GOTHIQUE

«Un infiltré? Avec une dégaine pareille?»

Mise en place

À 2 joueurs par camp → Dans chaque camp, le chef de guerre ajoute le Goth gothique à sa main.

À 3 joueurs par camp → Chaque roi décide, avant de commencer la partie, lequel de ses chefs de guerre ajoute le Goth gothique à sa main pour toute la durée de la partie.

À 4 joueurs par camp → Les deux rois d'un même camp décident d'un commun accord avant de commencer la partie auquel de leurs chefs de guerre ils le donnent pour toute la durée de la partie.

Activation : l'action du Goth gothique peut être effectuée s'il a été joué par le chef de guerre et si le Barbare a été joué par le roi.

Effet : le chef de guerre du clan ayant activé le Goth gothique joue l'ordre activé par le clan adverse, et en applique les effets à sa place.

L'ordre ainsi volé est malgré tout considéré comme réussi pour le clan en ayant été dépossédé (les joueurs concernés reprennent donc toutes leurs cartes en main).

Si le clan adverse n'a pas réussi à activer son action, ou si les effets de l'ordre volé ne peuvent pas être appliqués, rien ne se passe: aucun clan ne joue alors d'action pour ce tour.

Si l'action volée peut être jouée par le clan ayant joué le Goth gothique, alors elle doit être jouée!



LE PIGEON VOYAGEUR

«Boostez votre communication!»

Mise en place

Le pigeon voyageur peut être ajouté uniquement aux parties à 6, 7 ou 8 joueurs.

À 3 joueurs par camp → Chaque roi décide avant de commencer la partie auquel de ses chefs de guerre il le donne pour toute la durée de la partie.

À 4 joueurs par camp → Les deux rois d'un même camp décident avant de commencer la partie auquel de leurs chefs de guerre ils le donnent pour toute la durée de la partie.

Activation : l'action du Pigeon voyageur peut être effectuée s'il a été joué par le chef de guerre et si le Recruteur a été joué par le roi.



Effet : dans un camp à trois joueurs où le Pigeon voyageur a été joué, les deux chefs de guerre s'éloignent pour discuter secrètement ensemble de la tactique à adopter.

Dans un camp à 4 joueurs où le Pigeon voyageur a été joué, les deux chefs de guerre d'une part, et les deux rois d'autre part, s'éloignent pour discuter secrètement ensemble de la tactique à adopter.

Attention ! En aucun cas il ne peut y avoir de communication entre un roi et un chef de guerre d'un même camp (ni du clan adverse, d'ailleurs).

LA BALISTE

« La catapulte, c'est has-been ! »

Mise en place

À 2 joueurs par camp → Dans chaque camp, la baliste remplace la catapulte, en position non activée en début de partie.

À 3 joueurs par camp → Chaque roi décide avant de commencer la partie auquel de ses chefs de guerre il donne la Baliste pour toute la durée de la partie, en remplacement de sa catapulte, en position non activée en début de partie.

À 4 joueurs par camp → Les deux rois d'un même camp décident avant de commencer la partie auquel de leurs chefs de guerre ils donnent la baliste pour toute la durée de la partie, en remplacement de sa catapulte, en position non activée.

Activation : l'action de la Baliste peut être effectuée si elle a été jouée par le chef de guerre et si la Catapulte a été jouée par le roi.

Utilisation : lorsque l'ordre Tirer est joué, la Baliste fait perdre une seule figurine à l'armée adverse, où qu'elle se trouve, y compris dans la forêt, sur une Barricade et/ou sur une carte Objectif.

La Baliste ne se décharge pas après avoir tiré : sa face Chargée reste visible, et elle peut être à nouveau immédiatement utilisée pour tirer. Seul le Vautour adverse peut la retourner sur sa face Déchargée avec un ordre Saboter la catapulte adverse.



NOUVEAUX PIONS BROUILLARD DE GUERRE



Le jeu de base inclut 4 pions Brouillard de guerre ayant des effets négatifs. Les 8 nouveaux pions Brouillard de guerre octroient quant à eux des effets bénéfiques.

Mise en place

Avant le début de la partie, les joueurs sélectionnent les jetons avec lesquels ils souhaitent jouer (veillez à choisir parmi ceux du jeu de base **ou** de cette extension, mais ne les mélangez pas !). Dans chaque clan, un jeton est pioché au hasard parmi ceux sélectionnés et placé face cachée sur la carte Plaine la plus proche des cartes Objectif.

Alternative: pour plus de tension et une difficulté plus élevée, ces jetons peuvent être placés en début de partie sur la carte Plaine adjacente à la carte Forêt de chaque joueur.

Mise en œuvre

Si vous choisissez les 4 jetons à effet négatif du jeu de base, jouez-les comme décrit dans la règle de base ; mais si vous choisissez les 8 jetons à effet positif de la présente extension, jouez-les comme suit : lorsque l'armée arrive sur cette case, le chef de guerre correspondant prend le jeton, le regarde secrètement et le conserve sans le montrer à qui que ce soit. Dès cet instant, il peut l'utiliser une seule fois. Chaque pion peut être joué à un moment bien précis (voir indications ci-dessous). À 6, 7 ou 8 joueurs, il faut toujours préciser à quel chef de guerre adverse on applique l'effet.



DOUBLE RECRUTEMENT

« Plus on est de fous, plus on rit. »

À jouer au moment de la résolution
d'un ordre Renforcer son armée réussi.

Deux nouvelles figurines sont ajoutées à son armée au lieu d'une seule, dans la limite de la réserve disponible (3 maximum par chef de guerre).



EFFET BOOMERANG

« Retour à l'expéditeur. »

À jouer après la programmation des cartes,
mais avant leur révélation.

Le clan adverse subit les effets de toute attaque réussie qu'il a lui-même lancée (hache, rats, baliste et catapulte). Si aucune attaque adverse n'a été réussie, alors ce pion est sans effet.



À LA BOUFFE !

« Personne ne peut résister à l'odeur d'un bon rôti. »

À jouer après la programmation des cartes,
mais avant leur révélation.

L'armée adverse recule d'une case. Si, de ce fait, elle se retrouve sur une barricade précédemment construite, elle bénéficie à nouveau de ses effets. Ce pion est sans effet sur une armée se trouvant sur la forêt. Une armée qui se trouve sur une carte Objectif et subit cet effet recule sur la carte Plaine la plus proche des cartes Objectif.

Résolvez ensuite normalement les ordres valides.



BARIL DE TNT

« Boum ! »

À jouer après la programmation des cartes,
mais avant leur révélation.

Le Chef de guerre choisit une carte Catapulte, Baliste, Barricade, Plaine ou Forêt du clan adverse et y pose le jeton Baril TNT révélé pour la détruire ou empêcher la construction d'une Barricade.

Si on vise une carte catapulte ou Baliste, celle-ci est définitivement détruite et retirée de la partie.

Si on vise une barricade, la carte est retournée sur sa face sans barricade et est marquée du jeton Baril TNT révélé pour indiquer qu'on ne peut plus y construire de barricade pour le reste de la partie.

Si on vise une plaine ou une forêt sans barricade, la carte est marquée du jeton Baril TNT révélé pour indiquer qu'on ne peut pas y construire de barricade pour le reste de la partie.

Remarque: le jeton Baril TNT ne tue pas d'unités adverses.



MASTERMIND

« Pliez le monde à votre volonté. »

À jouer lors de la phase I, lorsque le jeton Initiative
doit normalement changer de clan.

Le clan qui utilise le jeton Premium choisit de garder ou de donner l'initiative lors du tour qui commence.

Dans le cas d'une partie à 7 ou 8 joueurs → Comme le jeton Initiative circule d'une façon différente entre les rois, il est important de bien choisir le roi à qui on donne le jeton. On peut le donner au roi ennemi ou ami de son choix.



LONGUE-VUE

« Pour compenser la courte-ouïe. »

À jouer après que les rois
ont choisi leurs cartes.

Le chef de guerre qui a joué ce pion peut regarder secrètement la carte jouée par un roi (n'importe lequel, allié ou ennemi) avant de choisir l'ordre à donner.



MORT-AUX-RATS

« Un répulsif puissant à vaporiser sur vos barricades. »

À jouer lors de la résolution d'un ordre
Lâcher des rats réussi par le clan adverse.

L'ordre Lâcher des rats adverse n'a pas d'effet et ne pourra plus avoir d'effet sur cette Barricade (poser le pion Mort-aux-rats révélé sur cette carte pour l'indiquer). L'ordre adverse est toutefois considéré comme réussi : les joueurs concernés reprennent leurs cartes en main.



LE NEW DEAL

« Zut ! Il avait dit à droite, ou à gauche ? »

À jouer après la programmation des cartes,
mais avant leur révélation..

Le chef de guerre qui a joué ce jeton mélange face cachée les cartes Objectif non occupées, qu'elles aient été révélées ou non, puis les replace aléatoirement face cachée.



LE BOUCLIER

« Le guerrier coûtant cher, autant en prendre soin. »

À jouer lorsque l'armée adverse
occasionne au moins une blessure.

Le bouclier annule alors une perte et est ensuite défaussé.

Effets croisés : le bouclier fonctionne aussi contre le boomerang.



LA BARRICADE EN 3D

«Ça c'est du solide, ma bonne dame!»



Mise en place

Une barricade en 3D est confiée à chaque chef de guerre. Elles sont conservées sur le côté dans l'attente d'être utilisées.

Mise en œuvre

En dehors des règles évoquées ci-après, la barricade en 3D répond aux mêmes règles que les barricades se trouvant au verso des cartes Terrain.

Lorsqu'une action de construction de barricade est réalisée avec succès, la barricade 3D est placée là où l'armée concernée se trouve. La carte Terrain n'est pas retournée face Barricade visible.

Lorsque l'armée quitte une carte où se trouve la barricade 3D, celle-ci est remise de côté en attendant une future utilisation.

Désormais, grâce à la barricade 3D, il est possible de se barricader sur n'importe quelle carte Objectif.

Effets croisés

Le jeton Mort-aux-rats reste actif sur la carte où il se trouve. Si une barricade 3D est reconstruite ultérieurement sur cette carte (suite à l'effet du jeton À la bouffe), il exercera à nouveau son effet.

Si le jeton À la bouffe vous fait reculer sur une carte précédemment barricadée, la Barricade n'est pas reconstruite automatiquement.



AUTEUR
Vincent Bonnard

ILLUSTRATEUR
Gyom

INFOGRAPHISTE
Marie Ooms

www. **sitdown-games.com**
info@sitdown-games.com

f /sitdown.jeux
@sitdowngames

rue de Labie 39
BE-5310 Leuze

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