

# GOLDBLIVION



## Règles

Apprenez  
à jouer en  
6 minutes!



### 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!



### Survol

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



84 cartes  
GOLDblivion



54 cartes  
Combat



16 matériaux



30 pépites d'or



6 jetons  
4 pépites d'or



3 jetons  
10 pépites d'or



7 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.*



## Zone de Combat

④



## Zone de Jeu

④

- ① Chaque joueur choisit 1 plateau Joueur identifié d'une effigie.
- ② Chaque joueur prend le 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.
- ③ Chaque joueur reçoit une Aide de Jeu.
- ④ Conservez des espaces libres sur ces 3 zones de jeu.



②




## Important


Les cartes de Départ ont une bordure blanche.  
Retirez les cartes de Départ inutilisées du jeu  
selon le nombre de joueurs.



# Mise en place Centrale

Mise en place à 3 joueurs



- ① Placer le plateau Principal et les ressources au centre de la table pour former la Banque.
- ② Poser 6 tuiles Montagne et 6 tuiles Forêt faces cachées sur les Montagnes et Forêts du plateau Principal (incluant la case Dragon-Vache). À 4 joueurs, doublez les tuiles de la rangée du bas .
- ③ Mélanger, puis séparer les cartes Combat en 2 piles équivalentes faces visibles sur le plateau Principal.
- ④ Poser vos marqueurs Joueur sur la case Navire «O».

- ⑤ Poser les tuiles Village d'un côté au hasard aux 2 emplacements au bas du plateau Principal.
- ⑥ Mélanger les cartes GOLDblivion et former une pioche près du plateau Principal.
- ⑦ Poser 4 cartes GOLDblivion dans le Marché. Si une carte Bâtiment (carte grise)  est révélée, mettez là sous la pile et prenez-en une nouvelle.

- ⑧ Révéler au hasard autant de cartes Noble  que de joueurs.
- ⑨ Chaque joueur révèle 1 jeton Magie. Le joueur qui retourne le chiffre le plus élevé choisit l'une des cartes Noble disponible et la mélange à ses cartes de départ. Puis, le deuxième chiffre le plus élevé en choisit une, ainsi de suite. Le dernier joueur à choisir sa carte Noble prendra aussi le jeton 1er Joueur. Remettez les jetons Magie dans la Banque. 



# 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 de leur paquet de cartes GOLDblivion.

**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. )

À tour de rôle en commençant par le premier Joueur, lancez 2 Actions Principales et autant d'Actions Bonus que souhaité. Puis, le joueur à votre gauche joue ses actions. Répétez cette séquence jusqu'à ce que l'ensemble des joueurs aient passé. Chacun des joueurs a l'occasion de jouer plusieurs tours lors des Actions.

5-Fin de Manche (Simultanément. )

La Fin de Manche se produit lorsque tous les joueurs ont passés. Vérifiez alors si les conditions de fin de partie sont remplies, sinon :

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



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

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 tel qu'indiqué sur le jeton 1er Joueur.



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-là 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-là 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 GOLDblivion coûte 8 pépites d'or payé à la Banque. Ensuite, 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 3 matériaux payé à la Banque. Elle est posée en jeu prête à être utilisé.

**Important**

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



Cette carte Combat coûtent 3 pépites d'or que l'on paie à la Banque. Ensuite, on la mélange à notre pioche 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 activé, retournez cette tuile pour dévoiler un nouveau pouvoir.



Flip!

## D - Passer



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

**Important**

La manche est terminée pour le joueur. Vous ne pouvez plus lancer d'action.

# 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. Les jetons Magie visibles sont indisponibles pour cette manche.



# 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.



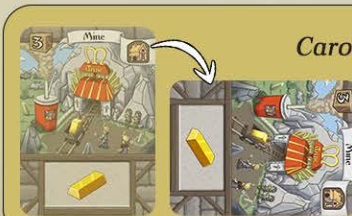
*Caroline pose la carte Harmony dans sa zone de Jeu.*

*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.

**On ne mélange jamais ses bâtiments aux pioches.**



*Caroline paie 3 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 type, comptabilisez les types des cartes présents en Jeu et non ceux dans les mains.



Valeur :  
2 symboles Elfe

1 X Gagnez 1 pépite d'or par Elfe en jeu

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

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

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

Marc a ces 4 cartes en main:

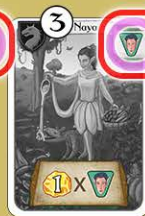


Il utilise ses 2 actions Principales pour jouer ses 2 cartes dans l'ordre :



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.

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.

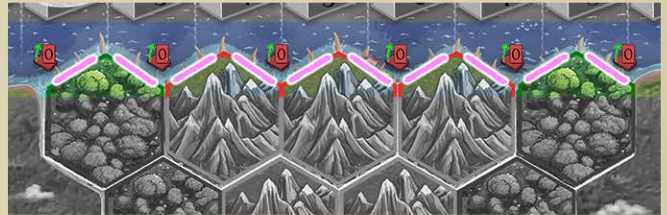


*Caroline combat la tuile Dragon qui a 9 de Force. Les tuiles Forêt de chaque côté ont déjà été vaincus, elle pioche donc 4 cartes Combat.*

### 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.  
Certaines cartes requièrent un choix entre 2 options.  
La résolution d'une carte est optionnelle.

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



## 4. Gagner ou Perdre

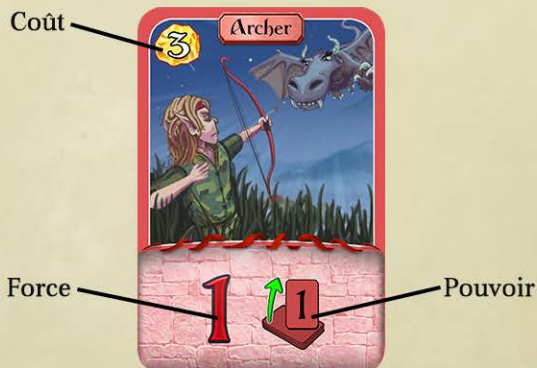
Vous devez égaliser ou surpasser la Force de l'ennemi pour gagner. Sinon, vous perdez.

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.)

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 à une valeur de 1 Force et fait piocher 1 carte Combat supplémentaire pour ce combat.



Thorin à 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 détruire (la remettre dans la boîte du jeu) pour qu'elle vaille 3 de 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 choisit de combattre ce Dragon qui a 7 de Force.



Il y a 3 côtés sans tuile autour du Dragon. Marc pioche 3 cartes Combat. Son armée a 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 détruit la carte Karen et calcule la Force de son armée (3+1+2+1+0) 7 de Force, il gagne le combat! Marc prend la récompense et garde la tuile territoire.

Plus tard, Marc déclenche un autre combat dans la même manche. Il compte la Force de ce combat indépendamment du précédent.

### Dragon Vache

Le Dragon Vache situé sur le plateau Principal est considéré comme une tuile ennemi lorsqu'il est visible. Il vous 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.



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.

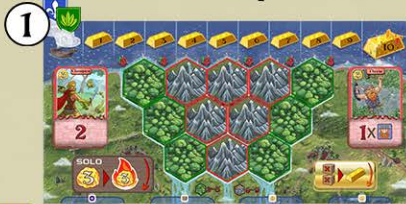
# Défi Solo

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. Prendre la carte du Marché sous l'espace correspondant au symbole du dé.

Voir les espaces Solo au bas du plateau Principale



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

Le noble automatisé lance le dé, le résultat du dé dans le Marché correspond à la carte Magus (humain). Il glisse cette carte sous l'emplacement «Humain» de son plateau Solo. Le Noble automatisé vous fait perdre 1 pépite d'or, puis lance 2 dés et en gagne les ressources.



## Règles spéciales en solo

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



-En Solo, vous ne pouvez pas passer votre tour si vous avez des cartes en mains.

-On perd automatiquement la partie si il n'y a plus de cartes pour remplir le Marché.

-Un noble automatisé accumule les pépites d'or et les matériaux sur son plateau. Il les transforme en lingots d'or à la fin de son tour suivant sa charte de transformation. Les lancés de dés gagnés pendant les tours du Noble Automatisé lui font gagner des ressources.



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

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

Merci à ma muse et cobaye **Christine Boulianne**, tout aurait été impossible sans toi. Merci à **Félix** mon petit coeur d'être mon parachute quand je tombe. Merci à mon chum **Sylvain Lacroix** pour nos soirées gaming, ta sagesse et les tests en solo. Merci à mon ex-coloc **Jeff Julien** qui accepte de jouer souvent à mes prototypes. C'est pas toujours le fun, mais ça m'aide beaucoup. Merci mister!

Merci les backers! (J'espère.)

**Merci les joueurs.** votre sourire quand vous y jouez, c'est le miel qui me fait travailler comme une abeille. 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 Dés Cent Solo

Traduction : Émilie Levasseur


Merci spécial : Marc Verret, Jonathan W. Pouliot, Karim Idrissi, Alain Matte





# 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 pour les autres


 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 personnages en Jeu


 Réactivez le pouvoir de l'un de vos Nain / Humain en Jeu


 Réactivez l'un de vos bâtiments


 Détruisez 1 carte du Marché GOLDblivion / Combat / Au choix


 Gagnez 1 pépite d'or par tuile territoire en votre possession, forêts et montagnes


 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


 Détruisez la carte (Remettez-la dans la boîte de jeu)


 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 la carte la plus à droite du Marché

 Vous perdez 1 pépite d'or

 Le noble automatisé révèle une tuile territoire de votre choix

 Le noble automatisé détruit une tuile territoire révélée de votre choix et gagne la récompense

 Lorsqu'une 6ème carte et plus sont placées ici, activez ce pouvoir une deuxième fois