

GOBLIN LAUNDROMAT



AMSTERDAM
BOARD
GAME
DESIGN



WULFHORN
games

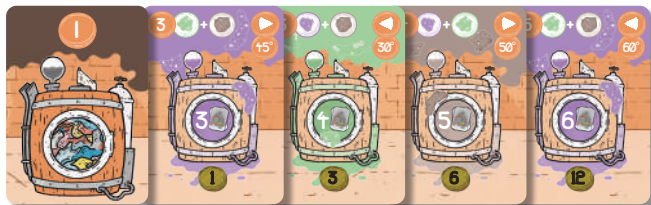
Bienvenue à la Laverie des Gobelins !

Dans ce jeu de cartes fantaisiste, des aventuriers apportent leurs vêtements gluants, crasseux et maudits pour être lavés par vos gobelins espiègles. Amassez de précieux trésors tout en affrontant les risques liés au maniement de trop de linge sale. Deviendrez-vous riche, ou serez-vous consumé par une relique maudite ? Plongez dans un monde de chaos et de divertissement, où un soupçon de stratégie et une bonne dose d'audace décideront de votre réussite !



5 Cartes Panier de Gobelins

5 Potions de Taches



20 Cartes Programme



90 Cartes Vêtements

BUT DE LA PARTIE

Le but du jeu est de marquer le plus de Pièces.

Les joueurs gagnent des Pièces de la façon suivante à la fin de la partie : Vous marquez des Pièces en nettoyant des Vêtements, en complétant des Programmes et pour chaque Potion de Taches non utilisée. Voir page 11 pour plus d'informations sur le comptage des points.

MISE EN PLACE

1. Distribuez 1 Potion de Taches et 1 Carte Panier de Gobelin aléatoire à chaque joueur.
2. Mélangez les cartes Vêtements et formez une pile face cachée au centre de la table. Chaque joueur place 1 carte Vêtement dans son Panier de Gobelin face cachée sans la regarder.
3. Distribuez à chaque joueur une Carte Programme aléatoire de chaque type (I, II, III, IV). Chaque joueur peut regarder ses cartes Programme, puis les disposer en une rangée ordonnée devant lui. Chaque joueur retourne la première Carte Programme (Programme I).
4. Réservez une Zone de Score personnelle pour chaque joueur.

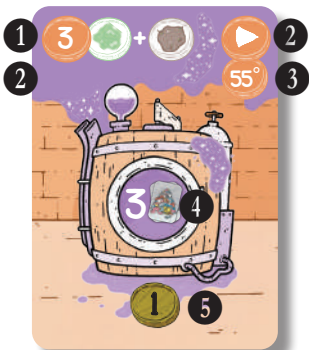


LES CARTES

Il existe plusieurs types de cartes dans Goblin Laundromat. Aux 2 pages suivantes, ces cartes seront expliquées en détail.

CARTES PROGRAMME

- 1) Ces taches sont dangereuses. Vous pouvez en avoir un maximum de 3 avant de faire faillite dans cet exemple.
- 2) Direction du jeu pour ce tour.
- 3) La Carte Programme avec la Température la plus élevée commence le tour.
- 4) Numéro de cycle – Le nombre de vêtements que vous devez nettoyer pour terminer le programme.
- 5) Le nombre de pièces gagnées si vous complétez le Programme.



CARTES VÊTEMENTS

- 1) L'espèce et le type de vêtement de cette carte (Ceci est une carte sous-vêtement de sirène).
- 2) Le vêtement avec des taches (potentielles).
- 3) Le nombre de pièces que vous recevez à la fin de la partie pour avoir nettoyé ce vêtement.



CARTES PANIER DE GOBELIN

1) Bonus d'espèce.
Exemple : Ce Gobelin reçoit des pièces bonus à la fin de la partie pour avoir nettoyé des vêtements Nains (jaunes).



SYMBOLE D'ESPÈCE

Tous les Gobelins sont spécialisés dans le nettoyage des vêtements d'une espèce spécifique. À la fin de la partie, les joueurs gagnent 2 Pièces par vêtement nettoyé correspondant à leur spécialisation. Il existe 5 espèces différentes :



Elfes



Sirènes



Nains



Orcs



Vampires

EXEMPLE DE MISE EN PLACE PARTIE À 3 JOUEURS



DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en 4 manches, après lesquelles le jeu se termine et le comptage des points a lieu. Chaque manche comporte 3 phases :

- 1. REMPLIR LES PANIERS**
 - 2. FAIRE LA LESSIVE**
 - 3. ENTRETIEN**
-

1. REMPLIR LES PANIERS

Au début de cette phase, chaque joueur pioche un nombre de cartes Vêtements égal au numéro de Cycle (le grand chiffre au centre de la machine à laver) indiqué sur son programme.

Note : Dans une partie à 5 joueurs, piochez seulement 5 cartes lors de la dernière manche*.

Chaque joueur choisit simultanément 1 carte Vêtement de sa main et la place face cachée sur son panier, sans la révéler aux autres joueurs. Tous les joueurs donnent ensuite toutes les cartes restantes de leur main au joueur à leur gauche (sens horaire) ou à leur droite (sens antihoraire), selon l'emplacement de la pile de linge sur les programmes.

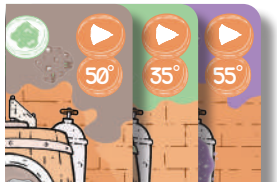
Répétez cette opération jusqu'à ce que chaque joueur ait 1 carte Vêtement en main.

Ils ne passent pas cette dernière carte à la main du joueur suivant, mais la placent à la place face cachée sur la pile Panier de ce joueur.

Sans les regarder, tous les joueurs mélangent maintenant toutes les cartes Vêtements de leur panier et cette phase se termine.

FAIRE LA LESSIVE

Les tours commencent avec le joueur ayant la température la plus élevée et se poursuivent dans le sens horaire ou antihoraire selon l'indication du programme.



Une lessive est terminée lorsque le nombre total de cartes Vêtements piochées est égal au numéro de Cycle du programme. En faisant une lessive, un joueur tente de récupérer des cartes Vêtements propres sans rater la lessive.

Dans le coin supérieur gauche, vous voyez le nombre de taches de chaque type que vous pouvez avoir au maximum. Comptez uniquement les taches indiquées dans le coin supérieur gauche de votre carte Programme.

Il existe trois types différents :

Saleté  **Magie**  & **Bave** 

Les étapes suivantes doivent être suivies :

1. Piochez une carte Vêtement de la pile de Lessive mélangée et retournez-la face visible.
2. Comptez les taches correspondant au coin supérieur gauche du programme. Si le nombre de Taches dépasse maintenant le maximum de Taches du Programme actif, la lessive échoue. En cas d'échec de lessive, le joueur choisit une carte Vêtement face visible à placer dans sa zone de score.

Les autres cartes Vêtements face visible et la carte Programme active sont défaussées dans la boîte de jeu, retirées de la partie. Laissez toutes les cartes Vêtements face cachée non piochées dans le Panier. Le tour du joueur se termine.

3. Si la lessive n'a pas échoué, le joueur peut décider d'arrêter de faire la lessive. Pour arrêter, mettez de côté toutes les cartes Vêtements face visible afin de former une pile de Score personnelle (celles-ci sont considérées comme des « Vêtements Propres »). Si la lessive est terminée (vous avez pioché exactement le nombre de cartes correspondant au Cycle du programme), ajoutez également la carte Programme active à la pile de score, sinon retirez-la de la partie. Laissez toutes les cartes face cachée non piochées dans le Panier.
4. Si la lessive n'est pas encore terminée, le joueur peut répéter à partir de l'étape 1. C'est le seul moment où un joueur peut utiliser une Potion de Taches (voir page suivante).

Notez qu'un joueur ne peut jamais piocher plus de cartes que le numéro de Cycle de son programme (le chiffre au milieu de la machine à laver).



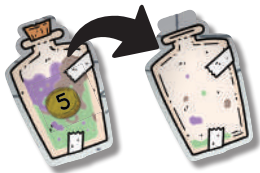
Toutes les cartes ajoutées à la Zone de Score d'un joueur sont sécurisées pour le reste de la partie. Toutes les cartes dans la Zone de Score d'un joueur sont des informations publiques et doivent être affichées clairement.

Potion de Taches

Lors de l'étape 4 de Faire la Lessive (juste avant de piocher une nouvelle carte), un joueur peut décider d'utiliser la carte Potion de Taches qu'il possède. Cette carte empêche que tous les symboles de taches de la prochaine carte à piocher, et uniquement de cette carte, soient comptés.

Elle ne supprime pas les taches précédemment piochées. Pour indiquer que vous avez utilisé une Potion de Taches, retournez-la et placez-la à côté du Vêtement auquel elle s'applique.

Une carte Potion de Taches ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie.



Comptage des Taches

Pour compter les Taches à cette phase, additionnez le nombre total de symboles de Taches sur les cartes Vêtements face visible que le joueur a piochées en faisant la lessive. Ne comptez pas les taches qui sont ignorées par le programme actuel du joueur.

3. ENTRETIEN

Après que tous les joueurs ont terminé leurs programmes pour la manche en cours, la manche suivante peut commencer. Tous les joueurs retournent leur prochaine carte Programme face visible et une nouvelle manche peut commencer. Reprenez toutes les étapes à partir de la page 6.

La partie se termine après 4 manches, après quoi les joueurs comptent leurs Vêtements nettoyés, leurs Programmes et leur Potion de Taches (s'ils ne l'ont pas utilisée pendant la partie). Ne comptez pas les cartes laissées dans les paniers.

COMPTAGE FINAL

Le but du jeu est de marquer le plus de Pièces.

Les joueurs gagnent des Pièces de la manière suivante à la fin de la partie :



Chaque joueur gagne 2 Pièces pour chaque vêtement correspondant à son type de spécialisation.



Comptez les points des programmes complétés.



Chaque paire de chaussettes vaut 10 Pièces
(Attention : la paire doit être identique !).



Pour les Sous-vêtements, les Pantalons et les Capes, le ou les joueur(s) avec le plus de cartes de ce type gagne(nt) le premier nombre, le ou les joueur(s) suivant(s) gagne(nt) le nombre suivant. En cas d'égalité à la première place, les deux gagnent le nombre inférieur. (Dans ce cas, le ou les joueur(s) en deuxième place ne marquent rien). En cas d'égalité à la deuxième place, les deux joueurs ne marquent rien.



Toutes les autres cartes Vêtements et Potions de Taches non utilisées valent en Pièces le montant imprimé sur les cartes.

En cas d'égalité, départagez par le plus grand nombre de Taches sur les cartes.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Lors d'une partie à 2 joueurs, les joueurs ne piochent pas de cartes dans leur main. À la place, au début de cette phase, prenez deux fois le numéro de Cycle dans la pioche et créez une pile de marché face cachée. De cette pile, piochez trois cartes face visible.



Cycle
3/4/5/6



pioche avec
6/8/10/12 cartes
Vêtements aléatoires



piochez 3 cartes face visible

En commençant par le joueur ayant la température la plus basse, les joueurs choisissent à tour de rôle une carte du marché à ajouter à leur panier. Chaque fois qu'une carte est choisie de cette manière, piochez immédiatement une nouvelle carte du paquet du marché, à moins que ce paquet ne soit vide.

