

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**.

Il s'agit ici des cartes Roi et Chef de guerre du joueur wisigoth (jaune).

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 cartes 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
arbores 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 ^{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}. **Fabrique 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.



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

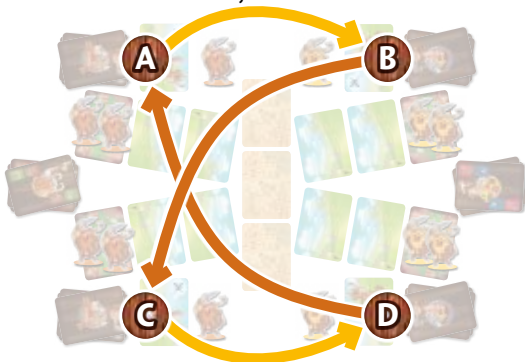
Chaque chef de guerre dispose de sa propre armée, de ses propres cartes et de ses propres cartes Terrain sans qu'aucun échange d'unité(s) ou de carte(s) ne soit autorisé avec le chef de guerre allié.

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

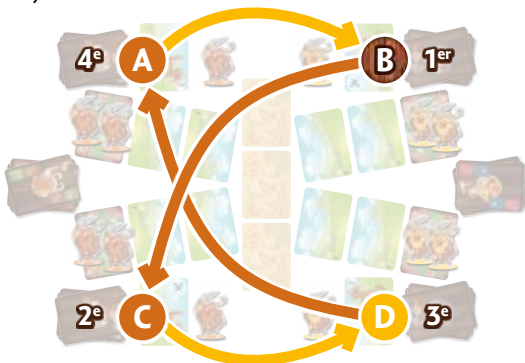


DÉROULEMENT DU JEU

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.

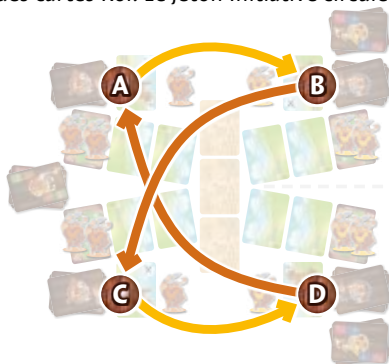
Dans le camp à 4

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.

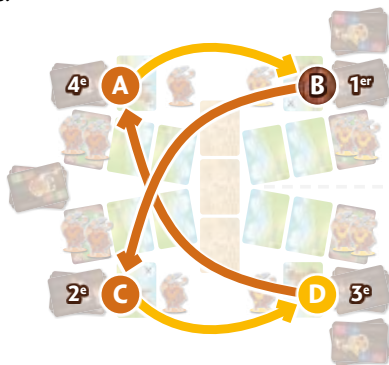


DÉROULEMENT DU JEU

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 & RÉSOLUTION

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

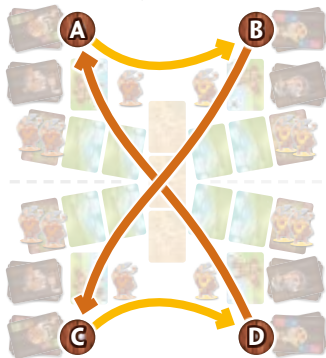
Chaque chef de guerre dispose de sa propre armée, de ses propres cartes et de ses propres cartes Terrain sans qu'aucun échange d'unité(s) ou de carte(s) ne soit autorisé avec le chef de guerre allié.

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.

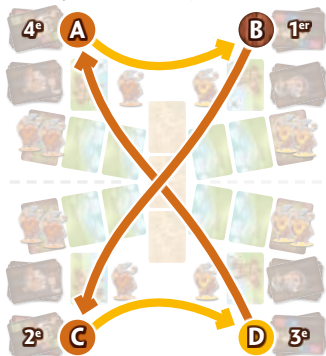


DÉROULEMENT DU JEU

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!*

