

RÈGLES DU JEU

Les plus grands généraux gobelins le savent, il faut prendre l'ennemi par surprise et aller là où il ne nous attend pas. Les gobelins ne savent pas voler, c'est un fait. C'est pour cela que nous attaquerons par les airs !

Notre technique est-elle au point ? Hmmm... pas vraiment. Mais par-delà ces remparts, il y a de l'or et des diamants. Ça vaut bien quelques bosses, non ?



APERÇU ET BUT DU JEU

Dans Flyin' Goblin, vous êtes à la tête d'une armée de Gobelins à l'assaut d'un Château regorgeant de richesses. **Catapultez vos Soldats avec précision pour amasser un maximum de Pièces d'or ou, mieux encore, voler des Diamants !**

L'or vous permet d'acheter les services de nouvelles recrues au sein de votre armée pour être encore plus efficace. Ce même or peut vous permettre aussi d'acheter les différentes parties d'**un Totem** qui, une fois assemblé, **prouve la supériorité de votre clan, et vous fait aussitôt gagner la partie !**

Si vos adversaires détruisent votre Totem et réduisent vos espoirs de gloire à néant, optez alors pour la richesse ! **Amassez suffisamment de Diamants, et vous gagnerez également !**

Adaptez votre stratégie à la qualité de vos catapultages et à la précision des adversaires : gloire ou richesse, l'important c'est de gagner !

ÉLÉMENTS DE JEU

CHÂTEAU

Tous les éléments ci-contre forment **le Château**. Le Sol est visuellement découpé en une grille, présentant les 16 **Salles** du Château. En outre (ce qui n'est pas négligeable), le Sol permet de maintenir les Murs debout.

Les Murs rappellent les gains associés aux Salles, et permettent de tenir l'ensemble.

Les Toits peuvent accueillir chacun : le pion Roi, un Pillard Gobelin ou encore les différentes parties d'un Totem.

Dans la **Tour** se trouve le **Fond de tour**, rappelant les gains lorsqu'un pion tombe dedans. Sur le **Balcon** se trouve un rappel du bonus qu'il accorde à celui qui le détient.

- **1** Fond de boîte
- **6** Murs
- **1** Sol
- **1** Tour
- **1** Fond de tour
- **1** Balcon
- **8** Toits



PLATEAUX ARMÉE

Les plateaux Armée sont tous identiques, mis à part leur couleur.

Ils indiquent **le coût de chaque élément disponible à l'achat** ainsi qu'une Zone de Recrutement, en haut à gauche.



CATAPULTES

Fleurons de la technologie gobeline, les Catapultes permettent d'envoyer Soldats et Capitaines Gobelins dans le Château par la voie des airs.



PIONS SOLDAT GOBELIN

Ces pions sont envoyés, ou plutôt catapultés, dans le Château pour **appliquer l'effet de la Salle dans laquelle ils tombent**. Seuls deux d'entre eux sont disponibles en début de partie, le reste doit être acheté.



PIONS CAPITAINE GOBELIN

Ces pions, comme les Soldats Gobelins, sont **catapultés dans le Château, mais ne sont pas à la disposition des joueurs dès le début de la partie** et doivent être achetés.



PIONS PILLARD GOBELIN

Ces pions, après achat, se **placent sur les Toits du Château** en cours de partie, et permettent de gagner des Diamants. Ils ne sont pas catapultés.



PIONS TOTEM

Chaque Totem est constitué de 4 pions à acheter et à installer sur un Toit dans le Château. **Construire intégralement son Totem constitue une des deux conditions de victoire possibles**.



JETONS PIÈCE

Les Pièces permettent **d'acheter les pions disponibles de votre plateau Armée**. À tout moment durant la partie, vous pouvez faire de la monnaie grâce aux Pièces de différentes valeurs.



DIAMANTS

Accumuler assez de Diamants constitue une condition de victoire possible.
1 gros Diamant équivaut à 5 Diamants.
À tout moment, vous pouvez faire de la monnaie.



PION ROI

Le Roi est une cible collatérale de l'assaut du Château. **Le joueur qui le fait tomber obtient le bonus du Balcon**.





MONTAGE ET DÉMONTAGE DU JEU

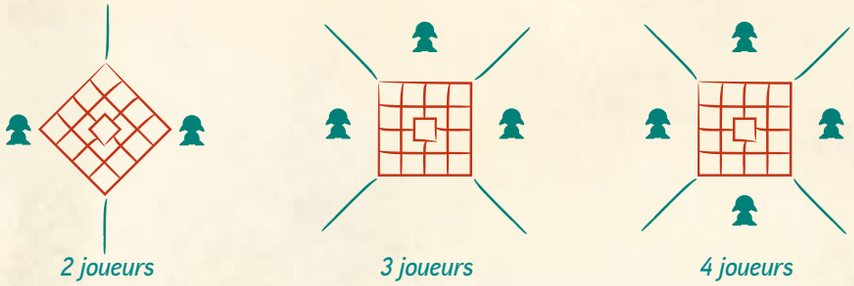
Avant votre première partie, assemblez les différents éléments du Château comme indiqué par les schémas ci-dessous.



Une fois la partie terminée, **seule la Tour doit être démontée** et rangée sous le Sol pour fermer la boîte. Les Murs et les Toits restent toujours en place, même pour ranger le jeu. **Rangez les Diamants, les Pièces, les pions, les plateaux Armée et les Catapultes** dans la cale sous le Sol ou laissez-les dans les Salles du Château. Aucun Gobelin ne viendra les dérober pendant que vous ne jouez pas, c'est promis !



MISE EN PLACE



2 joueurs *3 joueurs* *4 joueurs*

1 Montez le Château comme indiqué dans la partie Montage et démontage du jeu, et placez-le au centre de la table, à égale distance de tous les joueurs, de sorte que chaque joueur soit face à un côté différent du Château.



2 Placez le Fond de tour dans la Tour. Placez ensuite le **Balcon** tout en haut, et le Roi par-dessus.

3 Répartissez à peu près équitablement les **jetons Pièce de valeur 1** dans les 2 Salles avec au Mur, et les **jetons Pièce de valeur 2** dans les 4 Salles avec au Mur.

4 Choisissez chacun une couleur et prenez devant vous, dans **votre espace**, **la Catapulte, le plateau Armée et 2 pions Soldat Gobelin de cette couleur**.

5 Placez aux endroits comme indiqué ci-contre sur votre plateau Armée les **3 pions Soldat Gobelin restants, le Capitaine Gobelin, 2 pions Pillard Gobelin et les 4 pions Totem de votre couleur**.

6 Répartissez à peu près équitablement tous les **Diamants** dans les 2 Salles avec au Mur et dans la Tour.

Nous vous conseillons de laisser votre plateau Armée légèrement sur le côté, et de réserver la zone juste devant vous appelée « votre espace » pour la manipulation de votre Catapulte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE





Une partie de Flyin' Goblin se déroule en une succession de manches, **jusqu'à ce qu'un joueur atteigne au moins l'une de ces deux conditions de victoire** lors de la phase Conditions de fin de partie :

Les 4 pions de votre Totem sont sur un Toit. **OU** Vous avez atteint le nombre de Diamants requis.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque manche se déroule selon les phases suivantes :

1. CATAPULTAGE

Tous simultanément, catapultez dans le Château vos Soldats et Capitaine disponibles.

2. PILLAGE

Chacun votre tour, **récupérez vos Gobelins** en appliquant l'effet des **Salles** dans lesquelles ils sont tombés.

3. CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

Vérifiez si au moins un joueur a atteint une condition de fin de partie.

4. RECRUTEMENT

Chacun votre tour, vous pouvez **acheter des éléments de votre plateau Armée**.



1. CATAPULTAGE

Au signal donné par le plus jeune joueur, tous simultanément, **catapultez un à un vos Soldats et Capitaine disponibles** sans attendre votre tour, pour les envoyer dans le Château en visant au mieux les différentes Salles.

La technologie gobeline doit être maniée avec prudence. Servez-vous de votre Catapulte **en respectant toujours les règles suivantes** :

- Votre Catapulte doit toujours se trouver dans **l'espace situé entre vous et la boîte.** Cet espace a une largeur égale à celle de la boîte.
- Vous pouvez catapulter uniquement **vos pions disponibles qui se trouvent dans votre espace.** S'ils n'atterrissent ni dans le Château ni dans votre espace, ils sont perdus pour cette manche.
- Dès que vous n'avez plus aucun pion disponible de votre couleur dans votre espace, dites **« J'ai terminé ! »**. Les autres joueurs continuent la phase de Catapultage jusqu'à ce que **tous les joueurs sauf un** aient terminé (et l'aient annoncé). Ce dernier joueur a alors le droit d'effectuer **un dernier catapultage** pour cette manche.

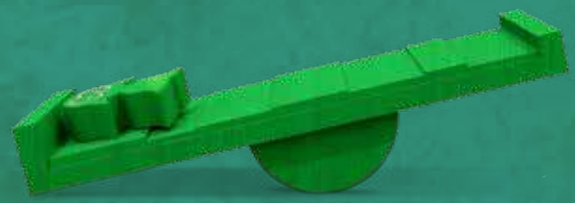
Passez ensuite à la phase de Pillage.

ASTUCE GOBELINE !

En positionnant un Soldat ou un Capitaine debout sur la Catapulte, celui-ci aura une trajectoire en cloche, permettant de viser précisément une Salle, voire la Tour.



En positionnant un Soldat ou un Capitaine couché sur la Catapulte, celui-ci aura une trajectoire droite et plus plate, permettant de viser précisément un pion adverse sur un Toit.



2. PILLAGE

En commençant par le premier joueur ayant annoncé « J'ai terminé ! » lors de la phase de Catapultage, puis dans le sens horaire, chacun votre tour, suivez l'intégralité des étapes suivantes :

- **Si vous avez fait tomber le Roi** de son Balcon ou de son Toit grâce à un lancer, replacez-le sur un Toit disponible de votre choix. **Prenez ensuite la tuile Balcon devant vous**. Si aucun Toit n'est disponible, remettez le Roi sur sa tuile Balcon en haut de la Tour.
- **Gagnez 1 Diamant pour chacun de vos Pillards sur son Toit**, qu'il soit debout ou couché.
- **Récupérez vos Soldats et Capitaine tombés dans le Château. Vous devez appliquer l'effet de chaque Salle concernée, si possible.** Récupérez ces pions dans l'ordre de votre choix. Si un pion n'est pas clairement tombé dans une Salle, récupérez-le sans appliquer d'effet.
- **Récupérez vos pions Pillard tombés de leur Toit**, et replacez-les sur votre plateau Armée.
- Récupérez tous vos pions Totem tombés de leur Toit, **sauf un** (le plus haut parmi ceux-ci), et replacez-les sur le Toit d'où ils sont tombés. **Replacez le plus haut de ceux qui sont tombés sur votre plateau Armée**.
- **Replacez devant vous tous vos pions Soldat et Capitaine disponibles**, sauf ceux tombés dans une Salle de Recrutement qui doivent être placés dans la Zone de Recrutement.
- **Replacez debout et bien au centre de son Toit chaque pion Totem, Pillard ou Roi** qui a été percuté, renversé ou qui a légèrement glissé sans en être tombé.



Ce Totem est encore entièrement sur son Toit

PIONS EN ÉQUILIBRE

Il est normal qu'un pion tombe d'un Toit lors de la phase de Catapultage.

En revanche, si un pion tombe d'un Toit lors d'une autre phase à cause d'un coup malheureux dans un pied de la table ou d'une manche de vêtement trop lâche, replacez tout de suite les pions tombés en place.

Vous pouvez réaliser cette phase tous simultanément, tant qu'il n'y a pas de conflit d'ordre de jeu. Si un conflit survient, suivez alors l'ordre prévu.

Dès que tous les joueurs ont réalisé leur phase de Pillage, passez à la phase de Conditions de fin de partie.

EFFETS DES DIFFÉRENTES SALLES



Salle de Banquet :
Gagnez 1 Pièce de valeur 1.



Salle des Coffres :
Gagnez 1 Pièce de valeur 2.

Vous pouvez à tout moment faire de la monnaie avec les jetons Pièce du Château.



Prison :
Volez si possible un Diamant à un autre joueur.



Armurerie :
Placez ce pion dans la Zone de Recrutement de votre plateau Armée.



Salle des Machines :
Faites pivoter le Château sur lui-même d'autant de quarts de tour que voulu.



Salle des Gardes :
Perdez 1 Diamant.

Replacez-le dans le Château. Si vous n'en avez pas, rien ne se passe.



Salle du Trésor :
Gagnez 1 Diamant

Vous pouvez à tout moment faire de la monnaie avec les gros Diamants, équivalant à 5 Diamants.



Chambre du Roi :
Gagnez 3 Diamants pris dans le Château.



Prenez-en 2 de plus si vous avez la tuile Balcon devant vous.



Salle du Trône :
Remettez 1 Diamant dans le Château pour gagner 3 Pièces de valeur 1 prises dans le Château.

Si vous ne pouvez pas payer, ne gagnez rien.



Garde-manger :
Remettez 2 Pièces de valeur 1 dans le Château pour gagner 2 Diamants pris dans le Château.

Si vous ne pouvez pas payer, ne gagnez rien.









3. CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

Vérifiez si au moins un joueur remplit l'une des conditions de fin de partie suivante :

1. **Les 4 pions de votre Totem** sont restés sur leur Toit.
2. Vous avez **20 Diamants ou plus, dans une partie à 2 joueurs**.
   Vous avez **25 Diamants ou plus, dans une partie à 3 ou 4 joueurs**.

Si c'est le cas, passez à la Fin de la partie. Sinon, passez à la phase Recrutement.

4. RECRUTEMENT

En commençant par le premier joueur ayant annoncé « J'ai terminé ! » puis en continuant dans le sens horaire, chacun votre tour, **vous pouvez acheter des pions de votre plateau Armée**.



Vous pouvez acheter 1 pion par manche. De plus, pour chaque pion dans votre Zone de Recrutement (donc tombé dans l'Armurerie lors de cette manche), vous pouvez acheter un pion supplémentaire (deux pour le Capitaine).

- **Pour acheter un Soldat Gobelin ou le Capitaine Gobelin**, payez le coût indiqué sur le plateau Armée en remettant les Pièces dans le Château, puis prenez le pion en question et **placez-le devant vous**. Ce pion est désormais toujours disponible au début de toutes les phases de Catapultage à venir.
- **Pour acheter un Pillard Gobelin**, payez son coût, prenez le pion, puis **placez-le sur un Toit disponible**. Si aucun Toit n'est disponible, vous ne pouvez pas acheter de Pillard Gobelin.
- **Pour acheter un pion Totem de votre plateau**, payez le coût du pion **le plus bas** et placez-le sur un Toit disponible. Si aucun Toit n'est disponible, vous ne pouvez pas acheter le premier pion Totem. **Vous devez acheter les pions Totem du bas vers le haut, en plaçant à chaque fois le nouveau pion par-dessus le précédent**.

Dès que vous avez fini vos achats, **reprenez les pions dans votre Zone de Recrutement devant vous**.

C'est ensuite au joueur suivant d'effectuer sa phase de Recrutement. Dès que tous les joueurs l'ont effectuée, une nouvelle manche démarre avec la phase de Catapultage.

LES DIFFÉRENTS PIONS



SOLDATS GOBELIN

Lors de la phase de Pillage, **le Soldat Gobelin active la Salle** dans laquelle il est tombé.



CAPITAINES GOBELIN

Lors de la phase de Pillage, **le Capitaine Gobelin active deux fois (si possible) la Salle** dans laquelle il est tombé.



PILLARDS GOBELIN

Chacun de vos Pillards Gobelins vous fait gagner **1 Diamant lors de chaque phase de Pillage durant laquelle il est sur un Toit**. S'il tombe dans une Salle depuis son Toit, replacez-le sur votre plateau Armée où il devra être racheté de nouveau lors du Recrutement pour revenir sur un Toit.



TOTEM

Le Totem constitue **une condition de victoire** à part entière. **Il doit être construit entièrement sur un Toit, en une ou plusieurs manches**. Si un pion Totem est replacé sur le plateau Armée après être tombé, il devra être racheté de nouveau lors du Recrutement pour revenir sur un Toit.

Il est possible qu'un pion Totem intermédiaire tombe du Toit, tandis que les pions qui étaient situés au-dessous et au-dessus de lui restent en équilibre sur le Toit. Lorsque vous rachetez ce pion intermédiaire, repositionnez-le à sa place usuelle dans le Totem.



FIN DE LA PARTIE

Pour déterminer le vainqueur, étudiez les conditions suivantes les unes après les autres, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré.

- Si un seul joueur remplit la condition de victoire liée au **Totem**, il remporte la victoire !
- Si plusieurs joueurs remplissent la condition de victoire liée au Totem, le vainqueur est celui qui a **le plus de Diamants**. S'il y a égalité parmi les joueurs en tête à départager, ils se partagent la victoire !
- Si un seul joueur remplit la condition de victoire liée aux **Diamants**, il remporte la victoire !
- Si plusieurs joueurs remplissent la condition de victoire liée aux Diamants, le vainqueur est celui qui a **le plus de Diamants**. S'il y a égalité parmi les joueurs en tête à départager, ils se partagent la victoire !

CRÉDITS

Auteurs : Corentin Lebrat et Théo Rivière

Illustrateur : Tomasz Larek

Chef de projet : Xavier Taverne

Rédaction : Xavier Taverne

Relecteurs : Alain Wernert, Florent Baudry et Robin Houpier

Graphiste : Vincent Mougenot





Suivez-nous sur



