



15'



2



8+

GOULET

created by Léandre Proust

n°6

Téléchargez la règle du jeu
Download the rule of the game

www.tipeee.com/leandreproust

Vous tenez entre les mains un jeu de société gratuit qui a la particularité d'être composé d'une feuille cartonnée à découper soi-même. Chaque mois, je vous propose un nouveau jeu que vous pourrez acquérir gratuitement auprès d'un partenaire.



12				
11				
10				
9				
8				
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				



15'



2



8+

GOULET n°6
created by Léandre Proust

**RÈGLE
DU JEU**

TUTORIEL DE FABRICATION



DÉCOUPER



PLIER ET COLLER



BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à vaincre les 3 unités adverses en réalisant des combinaisons de dés.

MATÉRIEL

Une feuille cartonnée avec les éléments suivants à découper :

- 6 pions Unité (3 gris et 3 violet)
- 6 jetons qui forme la piste d'Initiative
- 6 marqueurs de points de vie
- 1 jauge de points de vie

Attention : pour jouer, vous aurez besoin de 5 dés à six faces (ceux d'un jeu de Yams par exemple).

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend 3 pions Unités d'une même couleur (les gris ou les violets). Disposez les face à face, comme sur l'illustration. Chaque Unités est sur une position numérotée de 1 à 3. Disposez ensuite la jauge de points de vie et placez tous les marqueurs devant le chiffre 10. Enfin, mélangez les jetons et formez la piste d'initiative.



DÉROULEMENT DU JEU

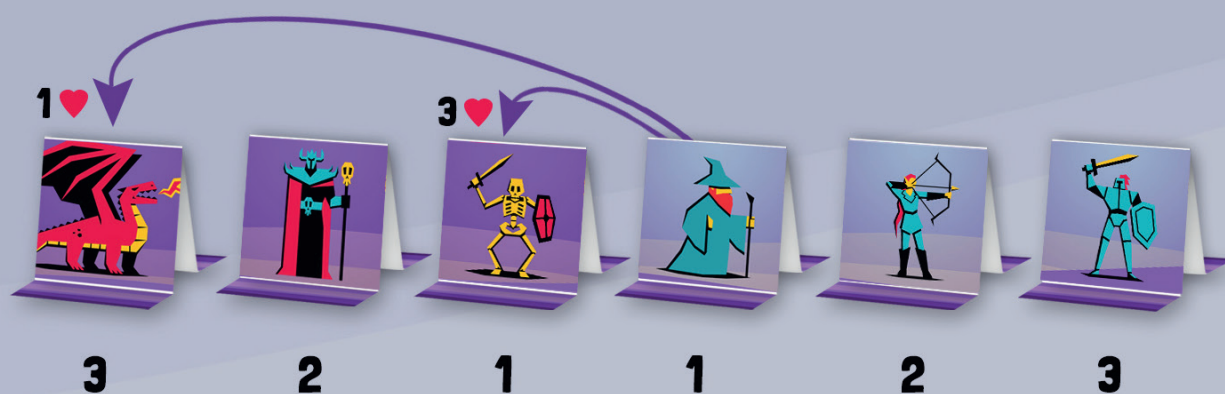
La piste d'initiative détermine l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer. Si c'est l'unité « Magicien » qui est à l'extrémité gauche de la piste d'initiative, c'est le joueur gris qui devra jouer cette Unités.



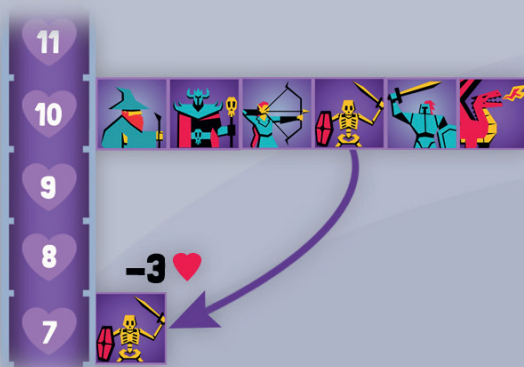
A son tour, le joueur doit lancer 5 dés. Après un lancer, le joueur peut en conserver certains et en relancer d'autres. Pendant son tour, un joueur peut réaliser jusqu'à 3 lancers. Quand les 3 lancers ont été effectués, le joueur doit résoudre le résultat de tous les dés dans l'ordre de son choix. Puis, il déplace le jeton de l'Unité jouée à l'extrémité droite de la piste d'initiative.



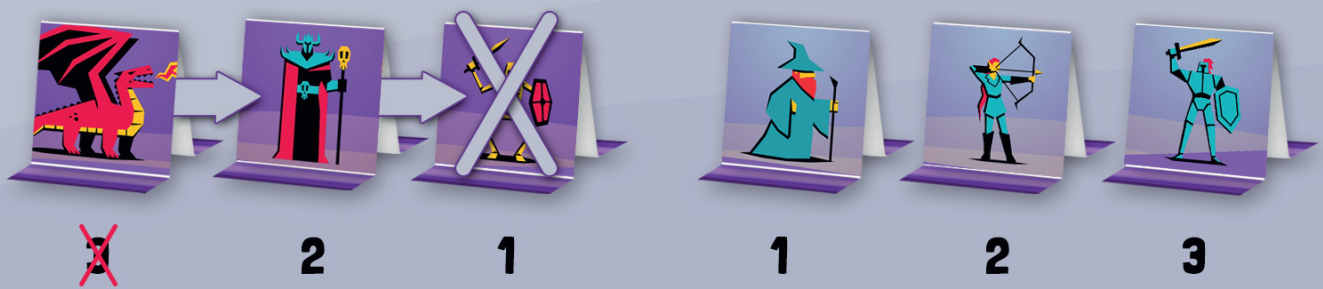
1 - 2 - 3 : Les dés qui indiquent ces chiffres doivent être associés par deux. L'un des dés indique la valeurs d'attaque et l'autre dés indique la portée de l'attaque. Par exemple, si le « Magicien » obtient 1 et 3, il peut soit infliger 3 de dégâts à l'Unité adverse « Squelette » qui est a 1 de portée ou infliger 1 de dégât à l'Unité adverse « Dragon » qui est a 3 de portée.



Quand une Unité subit des dégâts, ajustez aussitôt son marqueur dans la jauge de points de vie.

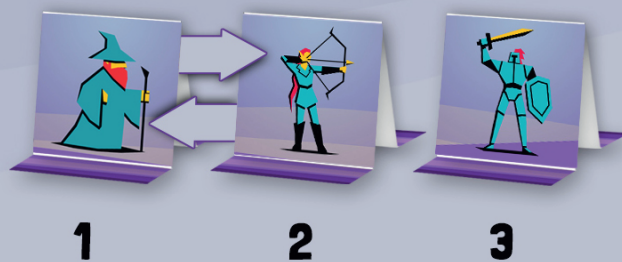


Quand une unité atteint 0 point de vie, retirez du jeu son pion, son jeton et son marqueur du jeu. Le joueur qui perd une première Unité ne dispose plus de la position n°3. Le joueur qui perd une deuxième Unité ne dispose plus de la position n°2. Dans l'exemple ci-dessous, le « Squelette » est tombé à 0 PV, il est donc retiré du jeu. Le joueur violet perd sa position n°3. Le « Sorcier » est alors considéré comme étant sur la position n°1 et le « Dragon » sur la position n°2.

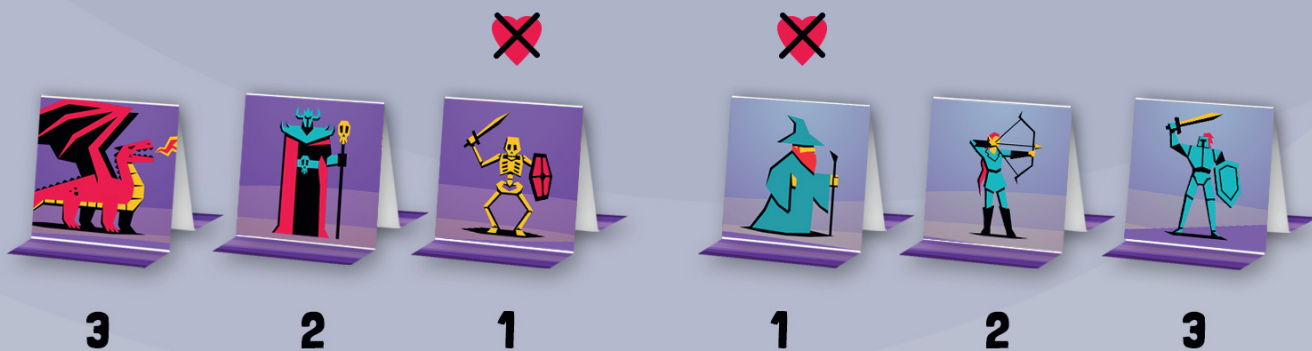


Quand un joueur possède plus d'Unité en jeu que son adversaire, il joue avec un dé de moins. Il est possible de réaliser deux attaques pendant un même tour avec 4 dés.

4 : Le dé qui indique ce chiffre permet de déplacer d'une position l'Unité qui est jouée. Quand une Unité se déplace, elle échange sa place avec une autre Unité alliée.



5 : Le dé qui indique ce chiffre permet de soigner d'un point de vie l'Unité qui est jouée. Quand une Unité se soigne, ajuster aussitôt son marqueur dans la jauge de points de vie. Une Unité ne peut pas dépasser 12 points de vie. En position n°1, une Unité ne peut pas se soigner.



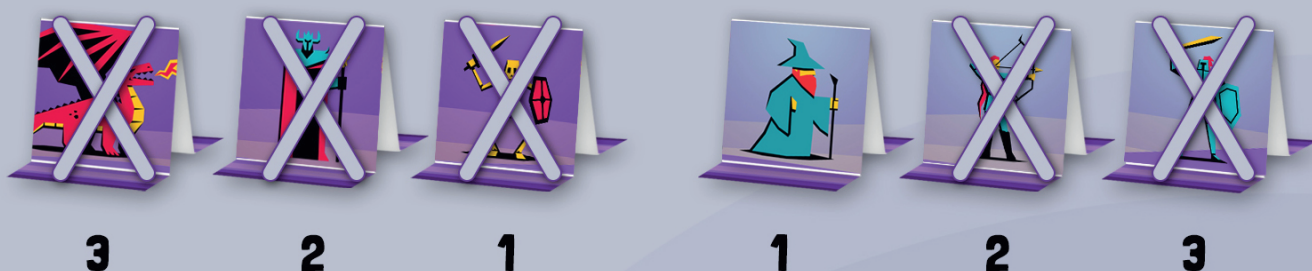
6 : Le dé qui indique ce chiffre permet de jouer plus rapidement. Au lieu de mettre le jeton de l'Unité à l'extrémité droite de la piste d'initiative, insérez-le en fonction du nombre de 6 dans votre combinaison de dés. Par exemple, si le « Magicien » a réalisé deux 6 dans sa combinaison, il sera inséré au niveau de l'avant dernière position dans la piste d'initiative, c'est à dire entre « Archer » et « Squelette ». Un 6 seul n'a aucun effet.



CONDITION DE FIN DE PARTIE ET DE VICTOIRE

La partie s'arrête dès qu'un joueur a vaincu toutes les Unités de son adversaire.

Ce joueur est aussitôt déclaré vainqueur.





15'



2



8+

GOULET n°6
created by Léandre Proust

**GAME
RULES**

ASSEMBLY INSTRUCTIONS



CUT



FOLD AND STICK



GAME OBJECTIVE

To win the game, you must defeat the 3 enemy units by performing dice combinations.

GAME COMPONENTS

One cardboard sheet with the following components:

- 6 Unit tokens (3 grey and 3 purple)
- 6 tokens that form the Initiative Track.
- 6 Hit Points markers.
- 1 Hit Points Gauge

Note: you'll need 5 6-sided dice to play

SETUP

Each player takes the 3 Unit tokens of the same color (grey or purple). Place them face to face, as shown below. Each Unit occupies a unique position, numbered from 1 to 3. Place the Hit Point gauge and all Hit Points markers in front of the 10 number. Then, shuffle the 6 tokens to form the Initiative Track.



HOW TO PLAY

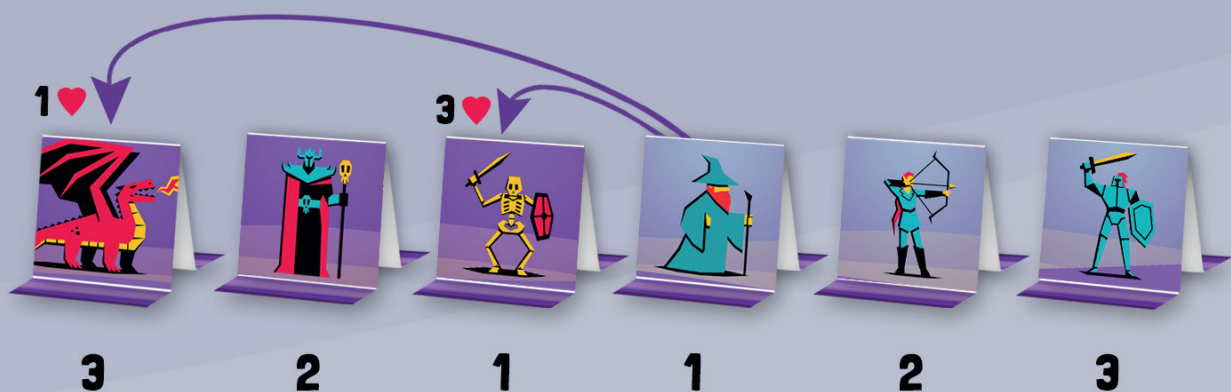
The Initiative Track sets the turn order for each player. If the "Wizard" Unit is the leftmost on the Initiative Track, then the grey player will play first.



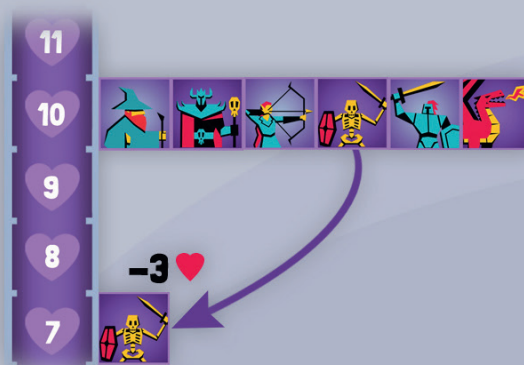
On its turn, the player rolls 5 dice. After his roll, the player can keep some results and discard some others. During his turn, a player can perform up to 3 rolls. Once all rolls have been performed, the player must resolve the result of each die, in any order. Then, he places the Unit token of the Unit he played on the rightmost end of the Initiative Track.



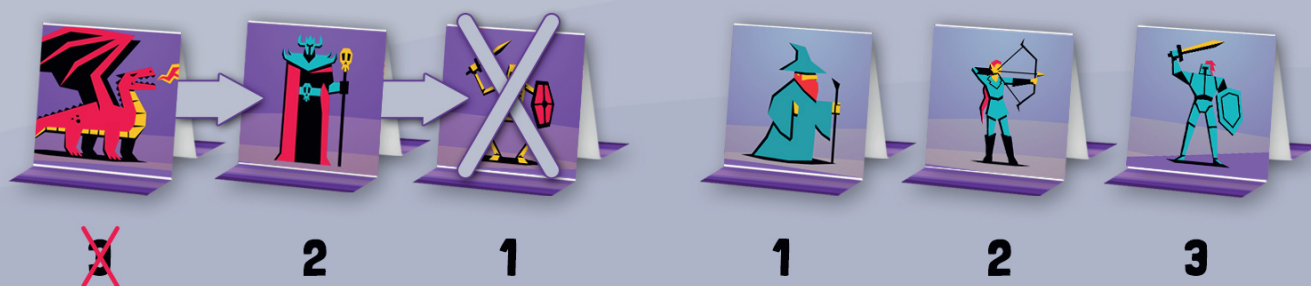
1-2-3: these dice results must be paired. One of the results is the Attack Value, and the other is the Attack Range. For example, if the "Wizard" gets 1 and 3, he can choose to inflict 3 damages to the "Skeleton" Unit (range 1), or 1 damage to the "Dragon" Unit (range 3).



When a Unit suffers damages, adjust its marker's position on the Hit Points Gauge.

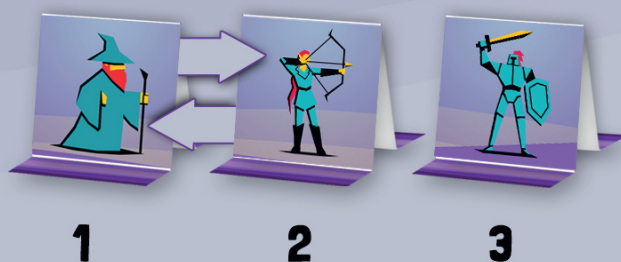


When a Unit reaches 0 HP, remove its Unit token, its marker and its token from the game. When a player loses one Unit, he cannot use the position 3 anymore. If he loses another Unit, he cannot use position 2. In the example below, the "Skeleton" has 0 HP and is removed from the game. The purple player loses position 3. The "Sorcerer" is now in position 1 and the "Dragon" in position 2.

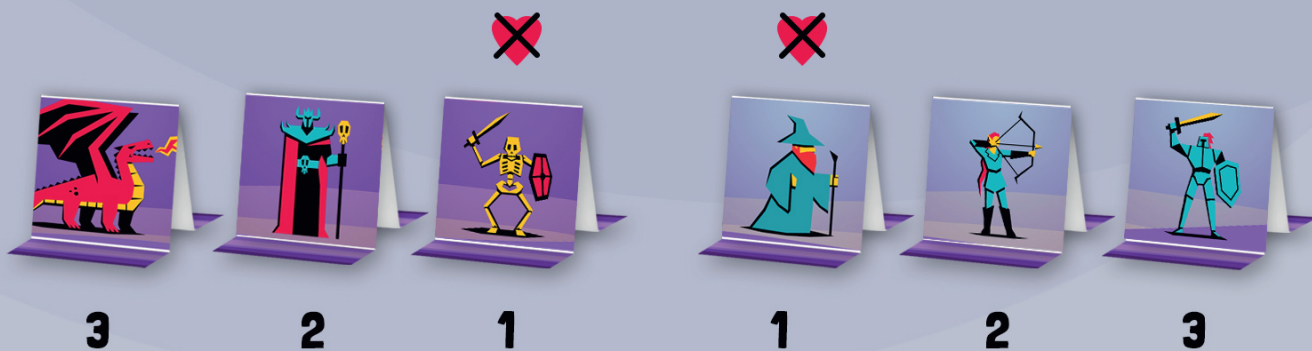


When a player owns more Units than the other, he rolls one die less. A player can perform two attacks on the same turn with four dices.

4: with this die result, the player can move the selected Unit one position. When a Unit moves, its swaps places with another allied Unit.



5: with this die result, heal one HP to the Unit played. When one Unit heals itself, move its Hit Point marker on the Hit Points Gauge accordingly. One Unit cannot have more than 12 HP. If a Unit is on position 1, it cannot heal itself.



6: with this die result, a player can make a Unit play faster. Instead of placing the Unit's token on the rightmost position of the Initiative Track, place it accordingly to the total of 6 rolled. For example, if the "Wizard" got two 6, place it on the second to last position, i.e. between the "Archer" and the "Skeleton". If you rolled only one 6, nothing occurs.



VICTORY CONDITIONS & END OF PLAY

The game ends as soon as one player has defeated all the opposite Units. He as won!

