



Scannez le code QR pour plus d'exemples du jeu :



Le Nexus est un lieu mythique, plus proche du mythe que de la réalité, où les sphères s'entre-choquent et où seuls les plus forts survivent. Les portails sont ouverts - qui, parmi les héros de cette arène légendaire, pourra tenir le plus longtemps?

Karak: Goblin – Nexus est une extension pour le jeu de cartes Goblin, apportant deux nouveaux modes de jeu: Le Pouvoir des Seigneurs et Nexus, ce dernier vous permettant de jouer à Karak: Goblin jusqu'à cinq joueurs.

MATÉRIEL



*à utiliser pour remplacer exactement le même monstre dans le deck de cartes monstre du jeu de base

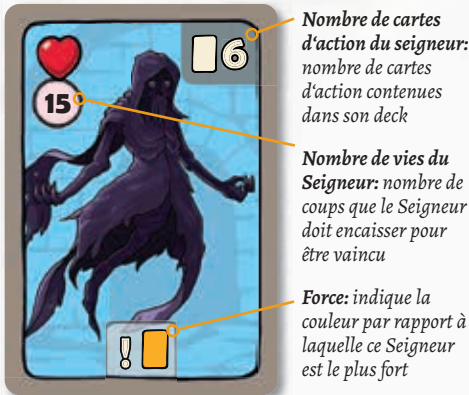
MODE POUVOIR DES SEIGNEURS

Le mode Pouvoir des Seigneurs apporte au jeu une forme alternative de combat du Seigneur en fin de partie, rendant chaque combat contre un Seigneur des Monstres unique et passionnant. Dans ce combat, les Seigneurs utilisent leurs propres cartes d'action.

MODIFICATIONS DE LA MISE EN PLACE

- Dans cette étape, à la place des trois cartes Seigneur des Monstres du jeu de base, choisissez au hasard un Seigneur parmi les cinq cartes Seigneur incluses dans cette extension. Placez la carte avec la face monstre vers le haut à droite du niveau de ce Seigneur. Placez à côté un paquet de cartes d'action du Seigneur correspondant, face cachée.
- À côté de la carte de marchand, placez également les 4 cartes de potion de lien de l'extension.

NOUVELLE CARTE DU SEIGNEUR



CARTE D'ACTION DU SEIGNEUR



MODIFICATIONS DU JEU - COMBAT AVEC LE SEIGNEUR

Le déroulement du jeu reste inchangé, à une exception près : le combat final contre le Seigneur de Tous les Monstres. Ce combat est désormais évalué à l'aide du deck de cartes Seigneur approprié. Le combat suit les règles normales, mais le joueur et le Seigneur jouent des cartes à tour de rôle - le joueur ne joue qu'une carte à la fois, puis la carte supérieure du deck de cartes d'action du Seigneur est distribuée. Ses effets sont évalués en fonction de la couleur de la carte précédente du joueur, et le joueur doit alors suivre en jouant une carte de la couleur suivante disponible sur la carte d'action du Seigneur.

UN COMBAT AVEC LE SEIGNEUR PEUT SE TERMINER DE TROIS FAÇONS :

- Immédiatement après avoir posé l'une de ses propres cartes, le joueur peut décider de mettre fin au combat - soit parce qu'il ne voit pas de possibilité de gagner, soit parce qu'il a suffisamment de succès sur ses cartes pour vaincre l'adversaire (mais il peut aussi continuer s'il considère que c'est une meilleure option).
- La carte d'action du Seigneur devrait être distribuée, mais il n'y a plus de cartes dans son deck de cartes d'action. Dans ce cas, le combat se termine immédiatement et vous procédez à son évaluation.
- Le joueur devrait jouer une carte, mais il n'a pas de carte pouvant être jouée à ce moment-là. Dans ce cas, le combat se termine immédiatement et vous procédez à son évaluation.

ÉVALUATION DU COMBAT

I. TOUT D'ABORD, L'ATTAQUE DU SEIGNEUR EST ÉVALUÉE. Additionnez la valeur de toutes les attaques et soustrayez le nombre de défenses du joueur. Le joueur perd le nombre de points de vie correspondant. Si le joueur perd son dernier point de vie, il perd immédiatement le combat et devra être ranimé au prochain tour. La capacité spéciale du voleur ne s'applique pas à ce combat.

II. SI LE HÉROS SURVIT À L'ATTAQUE DU SEIGNEUR, additionnez la valeur de toutes les attaques des joueurs et soustrayez le nombre de défenses du Seigneur jouées. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de points de vie du Seigneur, le héros a gagné et devient immédiatement le vainqueur de la partie. Si le résultat est inférieur, le joueur n'a pas vaincu le Seigneur et le combat prend fin. Mélangez toutes les cartes d'action du Seigneur, face cachée, pour les remettre dans la pioche. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

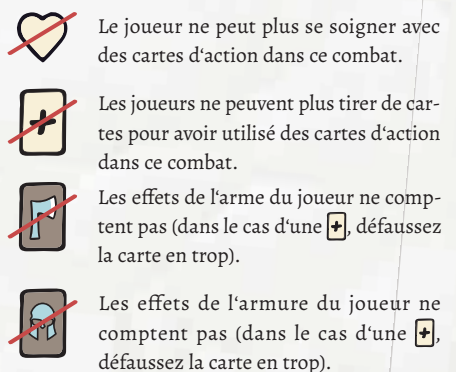
ICÔNES SUR LES CARTES D'ACTION DU SEIGNEUR

Les effets de la carte d'action du Seigneur sont activés en fonction de la couleur de la carte du joueur jouée immédiatement avant la carte d'action du Seigneur.

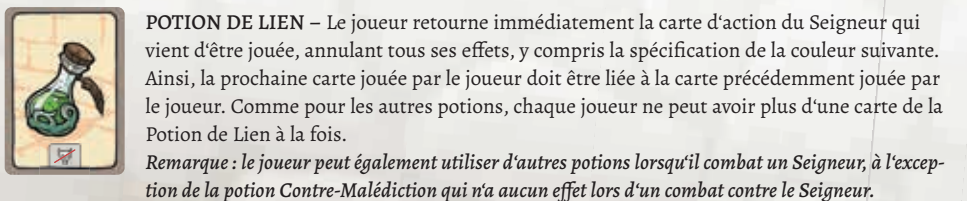


Retournez la carte de joueur immédiatement précédente. Ses valeurs et ne comptent pas dans le total. Les effets déjà évalués et ne sont pas repris.

LES EFFETS SUIVANTS SONT VALABLES JUSQU'À LA FIN DU COMBAT



NOUVELLE POTION



Conception et réalisation du jeu par David Rozsival ■ Illustration de Zdeněk Vornáčka
Les auteurs de Karak: Petr Mikša et Roman Hladík ■ Traduction FR : Gus & Co
Relecture : Textguru (Corinna Spellerberg) ■ DTP: Marek Jaroš, Michal Pechl et Sylvie Stoneová
Merci aux membres de l'initiative Albi Klub Deskovkářů pour leur aide au playtest.

Albi

MODE NEXUS

Le mode Nexus vous permet de jouer à Karak: Goblin avec un maximum de cinq joueurs, et tous les joueurs jouent simultanément, ce qui accélère encore le jeu et le rend plus facile à mettre en place.

MODIFICATIONS DE LA MISE EN PLACE

- Préparez les cartes de marchand comme d'habitude. Ne préparez pas les cartes de niveau ni les cartes de monstre correspondantes. À la place, créez les decks suivants séparément, face (côté monstre) visible:

An example of game preparation



*X correspond au nombre de joueurs participant du début du jeu.

- Si vous jouez à cinq, utilisez le cinquième jeu de cartes de points de vie.

En même temps, préparez 5 cartes de chaque potion dans la zone du marchand.

- Désigner au hasard un premier joueur. Ce joueur prend la carte de premier joueur.

CHANGEMENTS DU JEU

Le mode Nexus permet l'élimination des joueurs. À chaque tour, les joueurs piochent un nombre donné de cartes de monstres et choisissent les monstres à combattre. Il n'y a pas d'option de réanimation dans le mode Nexus - dès qu'un joueur perd son dernier point de vie, il quitte la partie.

- PIOCHER DES CARTES DE MONSTRES** – Le premier joueur pioche autant de cartes monstre qu'il y a de joueurs au début de la partie. Il choisit d'abord (et prend pour lui) la carte monstre qu'il veut affronter. Le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) choisit ensuite un monstre, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait un monstre devant lui. Les monstres en trop (au cas où certains joueurs auraient déjà quitté la partie) sont défaussés.

Commencez par piocher des cartes de monstres dans le deck de monstres de niveau I, puis, lorsque vous n'en avez plus, piochez dans le deck de gardiens de niveau I, puis dans le paquet de monstres de niveau II, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous arriviez au combat contre le Seigneur de Tous les Monstres.

- COMBATTRE LES MONSTRES** – Chaque joueur combat „son” monstre qu'il a choisi selon les règles normales du jeu. Les joueurs peuvent jouer cette phase simultanément.

Si un joueur bat un monstre, il reçoit la carte correspondante comme en mode normal. Si le joueur ne gagne pas, mais ne meurt pas non plus pendant le combat, il perd 1 point de vie immédiatement après le combat, en plus des points de vie qu'il a pu perdre pendant le combat, et se défausse de la carte de monstre donnée.

- CHANGEMENT DU PREMIER JOUEUR** – Le premier joueur actuel donne la carte de premier joueur au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre). Un nouveau tour commence.

I. Combattre les Gardiens et Rendre Visite au Marchand

Vaincre les gardiens n'apporte aucune récompense particulière (il suffit de défausser les cartes correspondantes). **ATTENTION : Toutefois, si le joueur ne parvient pas à vaincre le gardien, il est éliminé du jeu!** Après le combat contre les gardiens - et seulement après - les joueurs sont autorisés à rendre visite au marchand. Ils commencent par piocher des cartes afin d'avoir une main complète. Ensuite, chaque joueur peut acheter exactement une carte (carte de potion ou carte du prêteur sur gages) lors de chaque visite. Au total, chaque joueur peut acheter au maximum trois cartes chez le marchand par partie. Les autres règles d'achat sont les mêmes que dans le jeu de base. Les achats effectués auprès du Marchand sont évalués d'abord par le premier joueur, puis par les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

II. Perte du dernier Point de Vie

Si un joueur perd son dernier point de vie, il est éliminé. Ensuite, les joueurs restants peuvent - en commençant par le joueur situé à droite du premier joueur, puis un par un dans le sens inverse des aiguilles d'une montre - prendre jusqu'à deux des cartes d'action (à l'exception des cartes d'action de départ), cartes d'objet ou cartes de potion du joueur éliminé. Chaque joueur choisit d'abord une carte, puis la deuxième s'il est intéressé. Conservez le même nombre de cartes de monstre dans le jeu, même si certains joueurs ont été éliminés. Choisissez également dans la même réserve qu'au début - il y aura donc des cartes de monstre qu'aucun joueur ne choisira - défaussez ces cartes après que chaque joueur a choisi une carte à combattre.

III. Combattre le Seigneur de Tous les Monstres

Si plusieurs joueurs atteignent le Seigneur, ils le combattent tous un par un. Avant chaque combat, mélangez les cartes d'action du Seigneur. Lorsque chaque joueur s'est battu une fois avec le Seigneur, la partie s'achève, quelle que soit l'issue du combat.

IV. Capacités spéciales des héros

Il est recommandé de jouer le mode Nexus sans utiliser les capacités spéciales des héros.

FIN DU JEU

Il y a trois options pour la fin du jeu :

- À la fin du tour et après que tous les combats ont été résolus, un seul héros reste en vie. Ce héros est déclaré vainqueur.
- À la fin du tour et après que toutes les batailles ont été résolues, il ne reste plus aucun héros en vie. Dans ce cas, le vainqueur est le héros participant à ce tour qui a le plus de cartes dans le total des cartes d'action et des cartes d'objet. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité gagnent.
- Plus d'un héros a gagné un combat contre le Seigneur. Dans ce cas, le joueur à qui il reste le plus de points de vie gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de cartes dans le total des cartes d'action et des cartes d'objet gagne. En cas de nouvelle égalité, tous les joueurs à égalité gagnent.

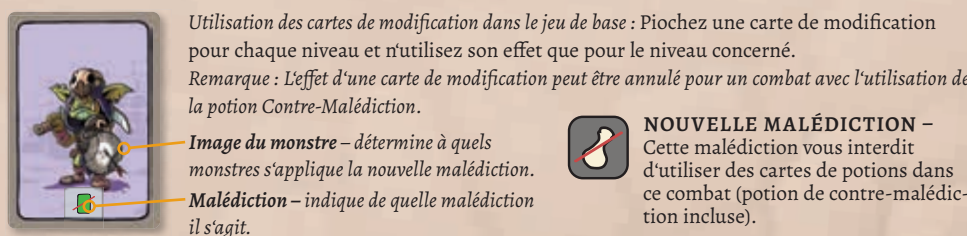
CARTES DE MODIFICATION

Les cartes de modification sont utilisées pour ajouter une difficulté supplémentaire au mode Nexus (mais elles peuvent également être utilisées dans le jeu de base). Elles confèrent de nouvelles malédictions à certains types de monstres. Les cartes de modification sont tirées au hasard, il se peut donc que la carte tirée n'affecte aucun monstre. Dans ce cas, tant mieux pour vous!

Mode Nexus facile : Jouer sans cartes de modification.

Mode Nexus difficile : Tirez une carte de modification pour chaque phase du jeu (niveau I, niveau II, niveau III), de sorte qu'une seule carte de modification soit active à tout moment.

Mode Super Hard Nexus : Pour chaque phase du jeu (niveau I, niveau II, niveau III), tirez une nouvelle carte de modification qui s'ajoute aux précédentes, afin que le jeu devienne progressivement plus difficile (1 carte pour le niveau I, 2 cartes pour le niveau II, et 3 cartes pour le niveau III).



NOUVEAUX HÉROS

