

DÉGOBLINADE

Duel



Règles à 2 joueurs

Écarter les cartes suivantes :
Conseiller, Philosophe, Larcin,
Pioche, Paix
Écarter également 1 Stratège
et 1 Magouilleur.

Installation :

Chaque joueur commence avec 12 points de vie et 3 cartes en main
Le joueur le plus teigneux commence.

**En version 2 joueurs, le jeu se déroule de la même manière
qu'en version normale à la différence de la phase de pioche.**

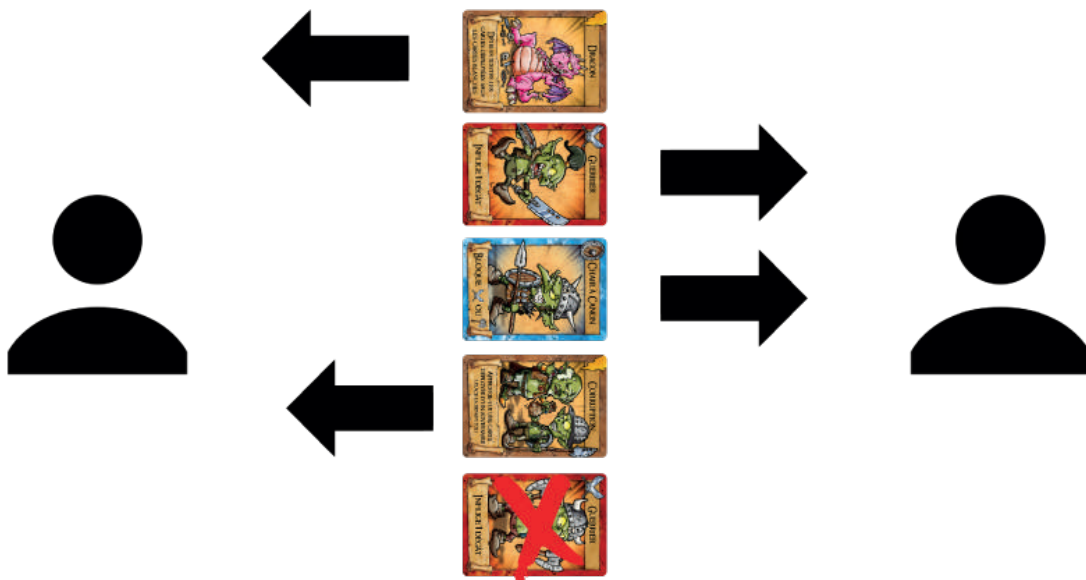
Début du tour du joueur actif :

Phase de pioche

Les 5 premières cartes de la pioche sont disposées face visible au centre de la table

Le joueur actif choisit parmi ces 5 cartes :

- 2 cartes qu'il ajoute à sa main
- 1 carte qui est défaussée
- 2 cartes qui vont dans la main de son adversaire



Le reste du tour se déroule de la même manière qu'en partie normale (voir règles du jeu)

Phase de dé (garde, lance et en ultime recours, sacrifie un point de vie pour choisir la face)

Phase de déploiement (en fonction du dé)

Phase d'attaque

Phase de défense

Pioche 1 carte

Phase du dé

Phase de déploiement des boucliers

Confrontation

Fin du tour

Important

A la fin du tour, les joueurs doivent avoir au minimum 3 cartes en main et au maximum 7 cartes en main. Si ce n'est pas le cas, ils doivent piocher ou se défausser.

La partie s'arrête lorsqu'un joueur est éliminé ou dès qu'un joueur a 5 cartes blanches déployées devant lui.

Ces règles n'ont rien d'officiel... il s'agit d'une version prototype. N'hésite pas à me faire des retours de ton expérience à l'adresse suivante afin d'améliorer le jeu.

desinemoiungobelin@gmail.com.

www.facebook.com/ArthurCreateurDeJeuxDeSociete

Ton avis et tes suggestions comptent beaucoup pour moi.

Merci

Arthur Viennot