KOUBA

Un jeu de cartes de Jean-Pierre Vincent

BUT DU JEU

Terrasser le plus de Champions à coups de dés pour cumuler un maximum de points de victoire. Attention, l'arène est semée d'embûches, et vos adversaires ne vous feront aucun cadeau. La partie se joue en autant de manches que de joueurs/joueuses autour de la table. Chaque défaite vous coûtera un KOUBA. Le premier joueur à recevoir 4 KOUBA met fin à la manche, il passe premier joueur de la prochaine. Comptez vos points de victoire et passez à la manche suivante.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit 4 dés d'une même couleur.
2. Placez les cartes KOUBA au centre de la table.
3. Mélangez les cartes champions et distribuez-en 5, face cachée à chaque joueur. Les joueurs peuvent choisir de défausser jusqu'à 2 cartes pour en renouveler 2 nouvelles.
4. Chaque joueur place ses cartes face cachée en ligne devant lui. Vous pouvez le regarder à tout moment mais ne pouvez pas les déplacer. Les cartes contiennent votre nom, c'est ce que vous placerez sur les cartes gagnées et que vous contribuerez ses pilés.
5. Le reste des cartes Champions forme la pioche, placez-les à côté des cartes KOUBA.
6. Placez 3 cartes Champion à côté de la pioche : elles formeront l'arène. Le premier joueur lancera les effets d'apparition des cartes Légendaires (rouge) et Duellistes (jaune).

Mode 2 Joueurs

Retirez une carte Légendaire et une carte Duelliste de chaque faction.

ENTREZ DANS L'ARÈNE !

1er ajouté

Le 1er joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'il réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion (neutre), Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisé en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

3e ajouté

Le 3e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisé en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

4e ajouté

Le 4e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

5e ajouté

Le 5e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

6e ajouté

Le 6e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

7e ajouté

Le 7e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

8e ajouté

Le 8e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

9e ajouté

Le 9e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

10e ajouté

Le 10e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

11e ajouté

Le 11e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

12e ajouté

Le 12e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

13e ajouté

Le 13e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

14e ajouté

Le 14e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

15e ajouté

Le 15e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

16e ajouté

Le 16e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

17e ajouté

Le 17e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

18e ajouté

Le 18e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

19e ajouté

Le 19e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

20e ajouté

Le 20e joueur affronte les 3 cartes de l'arène. Pour vaincre un Champion, il doit réussir la combinaison demandée en 3 jeunes de dés. À chaque tentative, il peut relancer tout ou une partie de ses dés, selon son choix, pour tenter d'obtenir la combinaison d'un des Champions.

S'ils réussit une combinaison, il remporte la carte et la place sur l'une de ses piles. C'est une carte Champion, Légendaire, Duelliste ou Kouba (rouge). Ils seront utilisés par la suite. Il peut utiliser un pouvoir une seule fois, à tout moment, même en dehors de son tour ! La carte est ensuite retournée, face cachée, et c'est au joueur suivant.

KOUBA

S'il échoue à vaincre une combinaison, il reçoit un **KOUBA**, qu'il place sur l'une de ses piles. Cette pile est alors sacrifiée : rien ne sera plus comptabilisée en fin de manche, et aucune carte bonus ne pourra s'ajouter à elle. Le joueur activant à dès interdiction prendra, son tour, il peut relancer **UN** KOUBA à un joueur de son choix, sur la pile de son choix.

RESTRITION

- Le joueur ne peut capturer qu'une seule carte par tour, même si sa combinaison surrpasse à plusieurs cartes.
- Il est obligé de capturer une carte sur une pile déjà couverte par un KOUBA.

C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT

C'est à lui de prendre un nouveau Champion pour que l'arène continue à vaincre. Le 1er tour est obligatoire, il défausse la carte si la pioche à épuisé, décale les deux autres vers la droite, puis pioche une nouvelle carte pour compléter l'espace vide.

LES COMBATS

Pour battre un Champion, il faut réussir la combinaison demandée en 3 jeunes dés, à la chaîne de représenter tout une partie du dés à chaque lancer, selon son gré, pour tenter d'obtenir la combinaison de l'un des champions.

LES SUITES

Réussir une suite avec le nombre de dés demandé

LES CHIFFRES

Réussir le chiffre avec le nombre de dés demandé

LES SYMBOLES

Réussir la combinaison demandée, chaque symbole représente un chiffre identique

LES CHIFFRES PAIRS

Obtenir uniquement des chiffres pairs avec le nombre de dés demandé

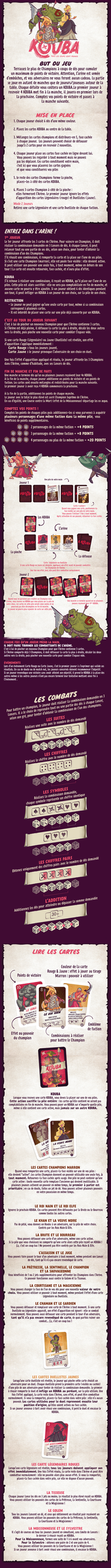
LES CHIFFRES IMPAIRS

Obtenir uniquement des chiffres impairs avec le nombre de dés demandé

L'ADDITION

Additionner les dés pour atteindre le dépasser la somme demandée

LIRE LES CARTES



LES CARTES CHAMPIONS MARRON

Quand vous remportez une carte, placez-la face visible sur une de vos piles : elle devient "active". Les cartes Champion deviennent ou pouvoir utilisable une seule fois, à tout moment. Retournez-la face cachée après usage. Une pile ne peut contenir qu'une carte active : toute nouvelle carte remportée l'enclenche qui devient neutralisée. Si plusieurs jouent activent en pouvoir en même temps, **le premier à jouer est prioritaire** ; en cas de conflit, lancez un dé et le dé. Vous pouvez activer plusieurs pouvoirs en votre possession en même temps.

LE ROI NAIN ET LE RIO ELFE

Apporte les proches **KOUBA**. Un carte pouvoir être défausser par la Kouba ou le Bourreau comme bonus les autres cartes.

LE KHAN ET LA VEUVE NOIRE

Fin de pilé, vous donnez un Kouba à un adversaire, qui le pile de votre choix. Contre par les Rois Nain & Elfe.

LA BRUTE ET LE BOURREAU

Vous pouvez défausser une carte d'un adversaire, même une carte active. Si la pile que vous choisissez ne comporte qu'une carte active, elle plie reste un **KOUBA** ! Ex, c'est un coup bas ! Vs pouvoant pas être contré par les Rois Nain & Elfe.

L'ASSASSIN VIP

Vous pouvez faire passer le tour d'un adversaire à tout moment, même pendant un tour de dés, tant qu'il n'a pas encore terminé ses combinaisons.

LA PRÊTRESSE, LA SENTINELLE, LE CHAMPION ET LA SAUVAGEONNE

Vous bénéficiez de 1 ou 2 pts supplémentaires pour affronter les Champions dans l'Arène. Ce pouvoir fonctionne aussi contre le Gobelin et la Tisseuse.

LA COURTISANE ET LA MAGICIENNE

Vous pouvez changer le face de l'un de vos dés pour une nouvelle **valeur de votre choix**. Vous pouvez utiliser ce pouvoir à tout moment, même pendant l'effet d'une carte Légendaire ou Duelliste.

LE CHANAN ET LE GARDIEN

Vous pouvez défausser et remplacer une carte de l'Arène à tout moment. Si une carte Duelliste ou Légendaire apparaît, son effet s'opère immédiatement, même si c'est normalement. Vous pouvez aussi défausser une carte pendant le tour d'un adversaire, **tant qu'il n'a pas encore commencé de carte**, et en faire de pour parfaire votre combat... Ex, c'est un coup bas !

LES CARTES DUELLISTES JAUNES

Lancez une carte duelliste en même temps, le joueur qui jouera cette carte choisit un adversaire pour un duel. Chaque duelliste perd 1 premiere carte (neutre ou active) pour gagner un adversaire pour tenter de capturer la combinaison demandée. Le premier à vaincre remporte le duel et **inflige un KOUBA au perdant**, sur la pile utilisée. Ex : les Fétiché apparaît, la carte reste dans l'Arène, elle reste active, et peut être combattue normalement. Si vous le remportez, gnarz-vs face cachée dans votre pile : elle n'a aucun effet. Si vous perdez, vous prenez un **KOUBA** sur votre pile. Les cartes Duelliste tour passive et d'origine jaunes activent en face cachée.

Si un joueur annonce à tort avoir vinsu une combinaison, il perd le duel et encaisse le **KOUBA**.

LES CARTE LÉGENDAIRES ROUGES

Lorsque vous capturez une carte, **tous les joueurs doivent appliquer son effet immédiatement**. Sauf les effets rouge, la carte reste dans l'Arène et peut être combattue normalement : elle ne possède plus aucun effet. Si vous la remportez, placez-la face cachée dans votre pile, sur elle ou dessus d'autres pioches.

LA TISSEUSE

Chaque joueur lance les dés en 1, pts au moins, le résultat le plus élevé reçoit un **KOUBA**. Vous pouvez utiliser les pouvoirs des cartes de la Prêtresse, le Sentinelle, Le Gardien et la Magicienne !

LE GOLEM

Tous les joueurs lancent 4 dés, et ajoutent le résultat obtenu au résultat pair reçoivent un **KOUBA**. Vous pouvez utiliser les p