

## Gosu X

2 joueurs - 14+ - 20-40 minutes

### Matériel :

120 cartes (15 par clan)



9 jetons d'Activation recto-verso



3 jetons Suprémie



3 jetons Compte-Tour



1 jeton Merveille



8 tuiles Immortel recto-verso



8 jetons Ethéré



### Thème du jeu :

### Comment gagner ?

Pour remporter une partie de Gosu X, vous devez atteindre l'une des conditions de victoire suivantes :

- Obtenir 2 jetons Suprémie en remportant 2 Grandes Batailles.
- Contrôler 15 cartes face visible dans votre armée.
- Contrôler 5 jetons d'Activation (vous commencez la partie avec 2 jetons) en déclenchant des effets de cartes Byun Hyun Ja.

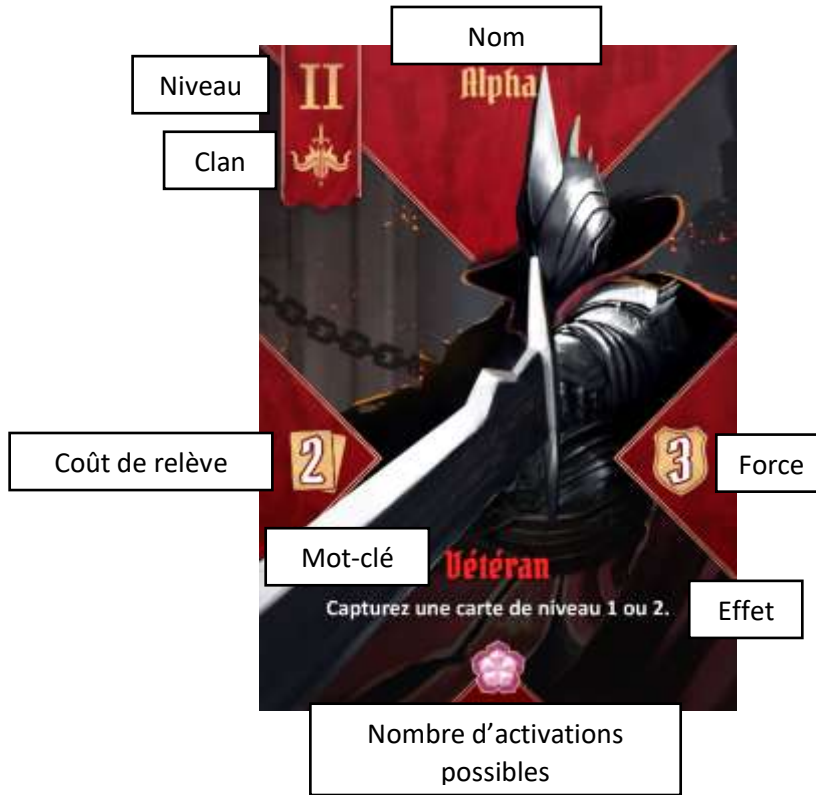
### Mise en place :

- 1) Triez les cartes par clan, puis formez 8 piles de cartes. Placez les 8 tuiles Immortel sous la pile correspondant au même Immortel.
- 2) Chaque joueur prend 2 jetons d'Activation et placez le jeton Merveille près de la zone de jeu, entre les joueurs, en position Neutre.
- 3) Déterminez au hasard un premier joueur. Ce joueur choisit un clan en prenant les 15 cartes et la tuile Immortel de ce clan, qu'il garde face recto près de lui. Son adversaire fait de même avec 2 clans et les 2 tuiles correspondantes, puis le

1<sup>er</sup> joueur répète cette opération en sélectionnant 2 clans également. Enfin, son adversaire choisit son 3<sup>ème</sup> clan. Chaque joueur a donc sélectionné 3 clans (et donc 3 tuiles Immortel placées devant lui face recto) de 15 cartes et les mélange pour former une pioche de 45 cartes qu'il place devant lui. C'est son deck.

- 4) Les 2 clans non-sélectionnés retournent dans la boîte, mais leurs tuiles Immortel sont retournées face verso : leur capacité passive influencera le jeu pour les 2 joueurs pendant toute la durée de la partie.
- 5) Placez les jetons Suprémie, les jetons Ethéré et les jetons d'Activation restants près de la zone de jeu.
- 6) Chaque joueur pioche 7 cartes de son deck. Dans l'ordre du tour, ils peuvent choisir de garder leur main ou d'effectuer un ou plusieurs *London mulligan*. Si c'est le cas, mélangez votre main dans votre deck, puis piochez de nouveau 7 cartes et défaussez une carte de votre main pour chaque *London mulligan* effectué.

### Anatomie d'une carte :



### Tuiles Immortel :



Recto (rappel des principales forces du clan)



Verso (capacité permanente lorsque le clan n'est pas choisi par les joueurs ou si la tuile est retournée pendant la partie)

### Comment jouer ?

A votre tour, effectuez une action parmi les 4 suivantes, puis c'est à votre adversaire de jouer.

- Jouer une carte
- Effectuer une relève sur une carte de même niveau en payant son coût de relève
- Utiliser un jeton d'Activation 
- Passer

### 1) Jouer une carte:

*Les joueurs construisent un tableau sur 3 niveaux, avec un maximum de 5 cartes par niveau. La taille maximum de votre tableau est donc de 15 cartes.*

La première carte que vous jouez au cours de la partie doit être une carte de niveau 1. Placez-la en bas à gauche de votre espace de jeu.

**Exemple** : Manu joue Bombers de sa main.

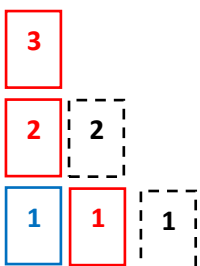
La deuxième carte que vous jouez peut soit être une carte de niveau 2 du même clan, soit une autre carte de niveau 1.

- S'il s'agit d'une carte de niveau 2 du même clan, placez-la au-dessus d'une carte de niveau 1 jouée précédemment. Vous ne pouvez pas jouer de carte de niveau 2 s'il n'y a pas de carte de niveau 1 du même clan dans votre tableau, peu importe où cette dernière est située dans la rangée de cartes de niveau 1.
- S'il s'agit d'une carte de niveau 1 d'un clan que vous contrôlez déjà en niveau 1, placez-la à la droite de la dernière carte de niveau 1 que vous avez jouée.
- S'il s'agit d'une carte de niveau 1 d'un autre clan, vous devez défausser **deux cartes** de votre main (ou **une seule carte** si vous remettez le jeton Merveille que vous contrôlez dans sa position Neutre, au centre de la table) pour payer son coût.

Lorsque vous jouez une carte, résolvez sa capacité (texte en blanc) s'il y en a un. Certaines cartes ont un effet passif (texte beige), un effet d'interruption (texte rouge) ou des mots-clés, qui peuvent être utiles plus tard dans la partie.

### Règles de base pour construire son tableau :

- Vous pouvez jouer une carte de niveau 2 seulement s'il y a de la place dans votre tableau (au moins une carte de niveau 1 située en-dessous pour la placer au-dessus) et si vous contrôlez au moins une carte de niveau 1 du même clan.
- Vous pouvez jouer une carte de niveau 3 seulement s'il y a de la place dans votre tableau (au moins une carte de niveau 1 et de niveau 2 pour la placer au-dessus) et si vous contrôlez au moins une carte de niveau 1 ET une carte de niveau 2 du même clan.
- Vous pouvez jouer une carte de niveau 1 d'un clan que vous ne contrôlez pas en défaussant deux cartes de votre main (ou une seule si vous contrôlez le jeton Merveille et que vous le remettez dans sa position Neutre)




En pointillés, les cartes que vous pouvez actuellement jouer dans votre tableau :

Niveau 1 : vous pouvez jouer une carte Goan-Sul ou Phoenix de niveau 1 gratuitement OU défausser 2 cartes pour jouer une carte Galmi de niveau en défaussant 2 cartes car vous n'avez pas encore joué de carte Galmi au niveau 1.

Niveau 2 : vous pouvez jouer une carte Goan-Sul ou Phoenix de niveau 2 car vous contrôlez des cartes de niveau 1 de ces clans dans votre tableau.

## 2) Effectuer une relève sur une carte de même niveau :

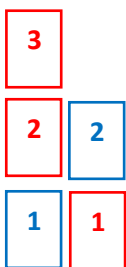
Défaussez des cartes de votre main pour remplacer une carte de votre tableau par une autre de même niveau de votre main en payant son coût de relève. Ce coût est indiqué dans la zone milieu-gauche de la carte que vous voulez remplacer et est réduit de

1 pour chaque jeton d'activation  sur celle-ci et de 1 supplémentaire si vous décidez de remettre le jeton Merveille dans sa position neutre. Vous pouvez remplacer une carte par un clan que vous ne contrôlez pas, même si vous ne contrôlez pas de carte de niveau 1 de ce clan.

S'il y avait un ou plusieurs jetons (de n'importe quel type) sur la carte qui vient d'être relevée, ces derniers sont remis dans la réserve.

S'il n'y a pas de coût de relève sur la carte, alors elle ne peut pas être relevée.







Lorsque vous effectuez une relève, résolvez sa capacité (texte en blanc) s'il y en a un. Certaines cartes ont un effet passif (texte beige), un effet d'interruption (texte rouge) ou des mots-clés, qui peuvent être utiles plus tard dans la partie.




Exemple :

## 3) Utiliser un ou plusieurs jetons d'Activation :


Choisissez l'une des options suivantes :


- Dépensez  pour piocher 1 carte. Remettez le jeton dans la réserve : vous le récupérerez à la fin de la Grande Bataille de cette manche.
- Dépensez   pour piocher 3 cartes. Remettez les jetons dans la réserve : vous les récupérerez à la fin de la Grande Bataille de cette manche.
- Placez l'un de vos jetons d'Activation sur une carte que vous contrôlez avec un emplacement de  sur elle : résolvez sa capacité. A partir de maintenant, si vous effectuez une relève sur cette carte, vous défaussez une carte de moins pour chaque  sur elle. Une carte avec 2 emplacements de  peut être activée 2 fois lors de 2 tours de jeu différents.

Lorsqu'une carte avec un  est capturée ou détruite, remettez-le dans la réserve : vous le récupérerez à la fin de la Grande Bataille.

## 4) Passer :


Vous pouvez choisir de passer seulement si vous avez utilisé tous vos .

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas effectuer l'une des 3 actions ci-dessus et que vous avez dépensé tous vos , alors vous devez passer.


Votre adversaire possède désormais 3 tours supplémentaires avant de passer directement à la phase de Grande Bataille. Ce joueur n'est pas obligé de dépenser ses . Utilisez les jetons *Compte Tour* pour vous rappeler de ces tours supplémentaires.

### La Grande Bataille :

Lorsque les 2 joueurs ont passé, passez à la Grande Bataille. Pour la remporter, la Force de votre Armée doit être supérieure à celle de votre adversaire :

Niveau 1 = 2 de Force. Niveau 2 = 3 de Force. Niveau 3 = 5 de Force. Ajoutez-y la Force supplémentaire accordée par vos cartes avec le mot-clé Vétéran qui ont un  sur elles, ainsi que d'autres effets de cartes, le cas échéant.

**Rappel** : la force totale d'une colonne de 3 cartes face visible est égale à 10.

- Le joueur dont l'Armée a le plus de Force remporte la Grande Bataille et gagne un jeton Suprématie. En cas d'égalité, le joueur qui contrôle le jeton Merveille remporte la Grande Bataille. S'il y a toujours égalité, les 2 joueurs gagnent la Grande Bataille et obtiennent tous les deux un jeton Suprématie. Si un joueur contrôle 2 jetons Suprématie, ce joueur gagne immédiatement la partie.
- Résolvez l'effet de Goan-Sul s'il est en jeu.
- Après avoir comparé la Force des Armées des joueurs, le vainqueur doit sacrifier la moitié de son Armée, arrondi au supérieur. Puis le vaincu fait de même. Vous devez sacrifier uniquement des cartes LIBRE, une par une. Une carte LIBRE de votre Armée est une carte sans carte au-dessus et à droite d'elle.
- Récupérez vos , y compris ceux encore placés sur des cartes : 2 + ceux gagnés en déclenchant les capacités de vos cartes Byun Hyun Ja.
- Piochez des cartes jusqu'à en avoir 7, puis le vaincu de la précédente Grande Bataille commence la nouvelle manche.


### Taille de main :

Votre taille de main est limitée à 7 cartes à la fin de votre tour. Si, à la fin de votre tour, le nombre de cartes que vous avez en main excède cette limite, défaussez-en jusqu'à atteindre cette limite.


### Deck vide :

Quand le deck d'un joueur est vide et que ce joueur doit piocher une carte, il doit d'abord mélanger sa défausse et former un nouveau deck avec celle-ci.

### Mots Clés :

**Capter** : retournez face cachée une carte de l'armée d'un joueur. S'il y avait un  dessus, il retourne dans la réserve.

**Carte LIBRE** : une carte de votre armée qui n'a pas de carte sur sa droite et au-dessus d'elle.

**Détruire** : placez une carte LIBRE de l'armée de n'importe quel joueur dans sa défausse. S'il y avait un  dessus, il retourne dans la réserve.

**Ethéré** : ne peut pas être détruit ou capturé.

**Jeton Merveille** : lorsque vous effectuez une relève ou lorsque vous jouez une carte de niveau 1 et que vous devez défausser 2 cartes pour jouer une carte de niveau 1, remettez le jeton Merveille en position Neutre (en le remettant au centre de l'espace de jeu, entre les joueurs) pour réduire de 1 le nombre de cartes que vous devez défausser. En cas d'égalité pendant la Grande Bataille, le joueur qui contrôle le jeton Merveille la remporte.


**Merveilleux**: lorsque vous jouez une carte avec ce mot-clé, prenez le jeton Merveille. Si vous contrôliez déjà le jeton Merveille, rien ne se passe.

**Recruteur** : vous n'avez pas à payer le coût de 2 cartes lorsque vous jouez une carte de niveau 1 immédiatement à droite d'une carte avec ce mot-clé.

**Relève Secrète** : lorsque vous effectuez une relève sur une carte avec ce mot-clé, vous pouvez jouer une carte depuis votre défausse à la place de votre main.

**Sacrifier** : placez une carte LIBRE de votre armée dans votre défausse.

**Tour Additionnel** : vous ne pouvez pas jouer plus d'un tour additionnel à la suite. Si vous jouez une carte vous autorisant de jouer un tour additionnel lors d'un tour additionnel, ignorez son effet. Si vous jouez une carte de ce type pendant un de vos tours supplémentaires après que votre adversaire a passé, cet effet fonctionne normalement.

**Vétéran**: si vous activez une carte Vétéran avec un , alors sa Force est doublée tant que le jeton reste sur la carte. Retournez le jeton sur sa face x2 pour rappeler cet effet. Si la carte est détruite ou capturée, vous perdez ce bonus de force.

**Echo** : vous pouvez déclencher l'effet de cette carte une seconde fois lorsque vous la jouez, et lorsque vous l'activez, le cas échéant.

**X** : si le texte d'une carte comporte un X, X est égal au nombre de jetons d'activation que vous avez débloqués ; vous avez débloqué 2 jetons d'activation en début de partie. La valeur de X est donc située entre 2 et 4, puisque si vous obtenez votre 5<sup>ème</sup> jeton d'activation, vous gagnez immédiatement la partie.

**Texte en rouge italique** : il s'agit d'une interruption : lorsque les conditions indiquées sur la carte sont remplies, vous pouvez défausser cette carte de votre main pour déclencher son effet.

**Texte en beige italique** : il s'agit d'une capacité permanente qui est active après avoir joué la carte.