

KABALE UND HIEBE ^{1.0}

2 à 6 | 30 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Chaque joueur choisit un deck d'une couleur, le mélange pour faire sa pioche perso et prend les 3 premières cartes pour constituer sa main | Tuiles objectif mélangées : **constituer une pioche f.c de 6 tuiles x le nombre de joueurs**

Début de manche

Révéler autant de tuiles "objectif" que de joueurs.

Tour de jeu

Le joueur doit placer face cachée l'une de ses cartes en dessous d'un objectif. Si une carte se trouve déjà sous cet objectif, la révéler et appliquer l'effet éventuel. Il remonte ensuite sa main à 3 cartes

❖ RÉALISATION D'UN OBJECTIF

Dès qu'il y a au moins autant de cartes que de points sur la tuile "objectif" concernée.

—memo tant que tous les objectifs ne sont pas réalisés, on peut ajouter plus de cartes que nécessaires sous une tuile "objectif"

Fin de manche

Dès que tous les objectifs ont le nombre de cartes nécessaires.

Les cartes cachées sont révélées mais leur action (pas leur influence!) est sans effet. Un objectif est attribué au joueur ayant le plus de points sous cet objectif.

—memo si égalité, gagne le joueur le plus près de l'objectif. Cartes écartées dans les défausses respectives des joueurs

Décompte final

Chacun additionne ses points. Ceux-ci sont doublés si les 6 types d'objectifs sont représentés, puis on soustrait 1 point par carte supplémentaire du même objectif.

Effet des cartes

cartes valeur : certaines ont une valeur ajoutée si leur symbole identique à l'objectif sous lequel elles se trouvent.

cartes valeur + action si découverte avant fin de manche :

- **explorateur** : est posé f.c dans la colonne suivante et révèle éventuellement une carte de sa colonne de destination
- **meurtrier** : élimine la carte située en dessous de lui
- **tempête** : objectif atteint. Aucune carte ne peut être ajoutée.
- **chapeau** : son propriétaire y cache une carte et en repioche une
- **traître** : échanger des objectifs de la manche en cours. Cela peut déclencher ainsi la fin de la manche

cartes valeur + influence :

- **mousquetaire** : effet des autres cartes annulées
- **magicien** : élimine les cartes de valeur 10 ou supérieur. Effet annulé si 2 magiciens ou plus dans la même colonne
- **sorcière** : élimine les cartes de valeur 9 ou inférieur, y compris elle-même. Effet annulé si 2 sorcières ou plus
- **prince + vassal** : remporte automatiquement l'objectif
- **ermite** : chaque carte sous l'ermite vaut 1 seul point
- **petit géant** : chaque carte sous le géant vaut 3 pts de plus
- **sosie** : prend la valeur (mais pas l'effet) de la carte du dessous
- **dragon** : cartes adverses valent 2 pts de moins. effet cumulable
- **roméo** : valeur de 5 ou de 15 si juliette présente
- **mendiant** : le joueur avec le + faible total gagne l'objectif. Si égalité, le plus éloigné dans la colonne gagne. Un sosie sans valeur ne peut gagner, au contraire d'un chapeau seul.

KABALE UND HIEBE ^{1.0}

2 à 6 | 30 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Chaque joueur choisit un deck d'une couleur, le mélange pour faire sa pioche perso et prend les 3 premières cartes pour constituer sa main | Tuiles objectif mélangées : **constituer une pioche f.c de 6 tuiles x le nombre de joueurs**

Début de manche

Révéler autant de tuiles "objectif" que de joueurs.

Tour de jeu

Le joueur doit placer face cachée l'une de ses cartes en dessous d'un objectif. Si une carte se trouve déjà sous cet objectif, la révéler et appliquer l'effet éventuel. Il remonte ensuite sa main à 3 cartes

❖ RÉALISATION D'UN OBJECTIF

Dès qu'il y a au moins autant de cartes que de points sur la tuile "objectif" concernée.

—memo tant que tous les objectifs ne sont pas réalisés, on peut ajouter plus de cartes que nécessaires sous une tuile "objectif"

Fin de manche

Dès que tous les objectifs ont le nombre de cartes nécessaires.

Les cartes cachées sont révélées mais leur action (pas leur influence!) est sans effet. Un objectif est attribué au joueur ayant le plus de points sous cet objectif.

—memo si égalité, gagne le joueur le plus près de l'objectif. Cartes écartées dans les défausses respectives des joueurs

Décompte final

Chacun additionne ses points. Ceux-ci sont doublés si les 6 types d'objectifs sont représentés, puis on soustrait 1 point par carte supplémentaire du même objectif.

Effet des cartes

cartes valeur : certaines ont une valeur ajoutée si leur symbole identique à l'objectif sous lequel elles se trouvent.

cartes valeur + action si découverte avant fin de manche :

- **explorateur** : est posé f.c dans la colonne suivante et révèle éventuellement une carte de sa colonne de destination
- **meurtrier** : élimine la carte située en dessous de lui
- **tempête** : objectif atteint. Aucune carte ne peut être ajoutée.
- **chapeau** : son propriétaire y cache une carte et en repioche une
- **traître** : échanger des objectifs de la manche en cours. Cela peut déclencher ainsi la fin de la manche

cartes valeur + influence :

- **mousquetaire** : effet des autres cartes annulées
- **magicien** : élimine les cartes de valeur 10 ou supérieur. Effet annulé si 2 magiciens ou plus dans la même colonne
- **sorcière** : élimine les cartes de valeur 9 ou inférieur, y compris elle-même. Effet annulé si 2 sorcières ou plus
- **prince + vassal** : remporte automatiquement l'objectif
- **ermite** : chaque carte sous l'ermite vaut 1 seul point
- **petit géant** : chaque carte sous le géant vaut 3 pts de plus
- **sosie** : prend la valeur (mais pas l'effet) de la carte du dessous
- **dragon** : cartes adverses valent 2 pts de moins. effet cumulable
- **roméo** : valeur de 5 ou de 15 si juliette présente
- **mendiant** : le joueur avec le + faible total gagne l'objectif. Si égalité, le plus éloigné dans la colonne gagne. Un sosie sans valeur ne peut gagner, au contraire d'un chapeau seul.