

CONAN

LE JEU DE CARTES



LIVRET DE RÈGLES

CONAN®

LE JEU DE CARTES

« Sache, ô prince, qu'entre l'engloutissement par l'océan de l'Atlantide et des cités étincelantes à l'avènement des fils d'Aryas, il fut une ère de rêve où des royaumes resplendissants s'étaient par le monde comme des manteaux bleus sous les étoiles : la Nemedie, l'Ophir, la Brythunie, l'Hyperborée; la Zamora, avec ses femmes aux noires chevelures et ses tours hantées de mystère, la Zingara et sa chevalerie, le Koth, contigu aux terres pastorales du Shem, la Stygie et ses tombeaux peuplés d'ombres, l'Hyrkanie et ses harnois d'acier, de soie et d'or. Mais le plus fier royaume du monde était l'Aquilonie, perle de l'Occident fabuleux. Dans ces contrées vint au monde, Conan le Cimmérien, cheveux noirs, œil sombre, épée au poing, voleur, brigand, assassin, avec ses peines immenses et ses joies démesurées, dont les sandales piétinèrent les trônes somptueux de la Terre. »

BUT DU JEU

Conan : Le Jeu de Cartes est un jeu de cartes non à collectionner pour 2 à 4 joueurs qui amène la magie et l'aventure de l'époque hyboréenne sur la table de jeu. Le but du jeu est simple : vous jouez un héros dans le monde sauvage de *Conan*. Vous entreprenez des aventures périlleuses et affrontez de nombreux défis et dangers propres à la vie d'un aventurier : des lieux inexplorés, des monstres, des pièges et de la magie sombre et mystérieuse. Surmonter ces aventures est le seul moyen de gagner des *points de gloire* qui vous permettront d'être couronné roi grâce à vos mérites... et vous assurer que personne ne l'est à votre place.

MATÉRIEL

110 cartes

- 10 cartes Héros
- 32 cartes Défi
- 20 cartes Aventure
- 48 cartes Spécial

40 pions (20 pions à 5 points et 20 pions à 1 point)

1 livret de règles

DESCRIPTION DES CARTES

Vous trouverez dans ce jeu quatre types de cartes différents :

CARTES AVENTURE

Les *cartes Aventure* représentent des endroits dangereux et d'aventure dans le monde de *Conan*, où chaque héros doit prouver son courage et sa valeur. Ces cartes ont trois caractéristiques :



Difficulté : indique le nombre de *cartes Défi* pouvant être jouées sur la *carte Aventure*.



Butin : indique le *butin* (*Points de Gloire et autres bénéfices*) acquis en surmontant l'aventure.



Spécial ❄️ : indique un effet supplémentaire appliqué au héros qui surmonte l'aventure, sauf mention contraire.

Carte Aventure



Indicateur d'Aventure 1

Nom de la carte 2

Difficulté 3

Butin 4

Spécial 5

Citation et référence 6



Jouer une *carte Aventure* donne un *point de gloire (PG)* au joueur qui la joue.



Un héros doit être seul, sur une *Carte Aventure* dépourvue de *cartes défi*, afin de pouvoir l'accomplir et obtenir son *butin*. Cf. *Duels* à la fin des règles.

CARTES DÉFI

Les cartes Défi représentent des situations et des adversaires que les héros doivent surmonter ou affronter au cours de leurs aventures. Ces cartes ont trois caractéristiques :

Attributs : ils représentent la difficulté du *défi* . Trois valeurs apparaissent sur chaque *carte Défi*, une par *attribut* (*Force*, *Ruse*, et *Esprit*). Ces valeurs représentent la difficulté que le héros devra surpasser selon l'*attribut* qu'il aura choisi pour affronter cette *Carte Défi*.

Carte Défi



Indicateur de Défi 1

Nom de la carte 2

Force 3

Ruse 4

Esprit 5

Citation et référence 6

Indicateur d'allié et coût 7



Force : indique la difficulté à surmonter ce *défi* en utilisant la *force* brute.



Ruse : indique la difficulté à surmonter ce *défi* en utilisant la raison et la tromperie.



Esprit : indique la difficulté à surmonter ce *défi* en utilisant l'endurance, la ténacité, et la confiance en soi.



Indicateur d'allié : si la *carte Défi* est un antagoniste, cet indicateur signifie que cet antagoniste peut être transformé en un allié si le joueur paie le nombre indiqué de **PG**.



Remarque : jouer une *carte Défi* donne un *point de gloire* (PG) au joueur qui la joue.

CARTES SPÉCIALES

Les cartes *Spécial* modifient les situations ou les conditions des autres cartes ou héros. Elles peuvent modifier les paramètres du jeu, et prévalent sur les règles. Chaque *carte Spécial* a une des deux caractéristiques suivantes :



Indicateur de résolution : ce type de *carte Spécial* est joué pendant la phase des héros lors de la résolution du *défi* et généralement il modifie les *attributs* du héros affrontant le *défi*.



Indicateur d'Objet Magique : ce type de *carte Spécial* est un objet magique qui aide le héros le transportant. Quand il est en jeu, il reste face visible devant le joueur qui l'utilise. Les objets magiques se jouent durant la phase Tour de Cartes.

Carte Spécial



Indicateur Spécial 1

Nom de la carte 2

Effets 3

Citation et référence 4

Indicateur d'Objet Magique 5

Indicateur de Résolution 6

CARTES HÉROS

Les *cartes Héros* représentent les héros affrontant les aventures et les *défis* de l'âge hyboréen. Ils sont contrôlés par les joueurs. Chaque carte indique les *attributs* du héros et sa *capacité spéciale*.

Attributs : capacité innée et développée par le héros pour surmonter les *défis* et les dangers de l'âge hyboréen. Ces *attributs* sont la *Force*, la *Ruse* et l'*Esprit*.

Capacité Spéciale : chaque héros a une *capacité spéciale* unique, résultat de son entraînement et de ses prouesses naturelles.

Carte Héros



Indicateur de Héros 1

Nom de la carte 2

Force 3

Ruse 4

Esprit 5

Capacité Spéciale 6

Force : pouvoir musculaire du héros, sa *force* brute et sa *capacité* au combat..

Ruse : intelligence du héros et sa *capacité* à rester sur ses pieds.

Esprit : confiance du héros et sa *résolution*.

Barbare - Rage : une fois par partie, à tout moment, le Barbare peut transformer un *défi* en un *défi* de *force*.

Voleur - Doigts Agiles : une fois par partie, le Voleur peut utiliser son action lors de la phase des héros pour prendre une carte au hasard dans la main d'un autre joueur. Si le voleur est sur la même *carte Aventure* qu'un autre héros, le Voleur peut prendre une carte objet sur la table à l'autre joueur.

Sorcier - Je Reviendrai : une fois par partie, le Sorcier peut quitter une aventure, même s'il reste des *défi* s et des héros dessus et aller sur une autre aventure, tant que cette nouvelle aventure n'a pas de *défi* joué par le joueur du Sorcier.

Mercenaire - Fraternité des Mercenaires : une fois par partie, le Mercenaire peut ignorer le coût en PG d'un allié.

Explorateur - Traqueur Expert : l'Explorateur peut regarder les *défi* s de l'aventure où il se trouve et tenter de les surmonter dans l'ordre de son choix sans changer l'ordre des cartes.



Remarque : l'ordre choisi ne s'applique que pour la portion de l'Explorateur lors de la phase des héros et retourne à l'ordre original quand elle est terminée. Les *cartes Défi* vues par la *capacité spéciale* de l'Explorateur ne sont vues que par le joueur Explorateur.

Prêtre - Sermon : une fois par partie, le Prêtre peut empêcher deux autres joueurs de conclure une Alliance ou un Traité, ou ne pas respecter un Traité ou une Alliance dans lequel le Prêtre est engagé.



Remarque : quand le Prêtre empêche deux autres joueurs de conclure une Alliance ou un Traité, ils ne peuvent pas l'accomplir et ils perdent le tour de diplomatie. Si le Prêtre décide de ne pas respecter les obligations d'une Alliance ou d'un Traité où il est engagé, il peut bénéficier de l'accord sans rien donner en échange.

Pillard - Pillage : le Pillard reçoit un PG supplémentaire par *butin* acquis.

Nomade - Rapide : une fois par partie, le Nomade peut faire deux actions consécutives lors de la phase des héros.

Chevalier - Honneur : une fois par partie, le Chevalier peut affronter deux *défi* s consécutivement lors de la même phase des héros.

Marchand - Escroquerie : le Marchand peut se retirer des enchères sans perdre le minimum de mise.



DÉROULEMENT

Le jeu est composé d'une Phase de Préparation et de différentes Phases de Jeu.

On trie les cartes selon leur type pour former un paquet Héros, un paquet *Défi*, un paquet Aventure et un paquet Spécial.

PHASE DE PRÉPARATION

1. Chaque joueur pioche une des dix cartes Héros.

On mélange les *cartes Héros* et on distribue une au hasard à chaque joueur. Les joueurs qui sont d'accord peuvent s'échanger les héros entre eux.

2. Chaque joueur pioche une *carte Aventure* du paquet et la joue devant lui face visible.

Cette carte donne l'ordre du jeu. Dès à présent et pour toute la partie, le joueur qui pioche la *carte Aventure* ayant la plus forte difficulté sera le premier joueur. En cas d'égalité, les joueurs impliqués défaussent leur *carte Aventure* et en piochent une nouvelle. On répète ce processus jusqu'à ce que l'égalité soit départagée. S'il y a plusieurs égalités, seule la difficulté la plus élevée sera résolue. On pourra alors déterminer le joueur initial ainsi que l'ordre des autres joueurs suivant le sens horaire. Chacun des joueurs gardera devant lui la *Carte Aventure* qu'il a utilisé pour déterminer l'ordre du jeu. Ces cartes sont considérées comme les premières aventures de la partie.



Remarque : jouer la première *carte Aventure* de la partie ne fournit pas de PG.

3. Dans l'ordre du jeu, chaque joueur pioche une *carte Défi*, il la lit, et la place face cachée sur une *carte Aventure* jouée par un autre joueur. Quand on pose une *carte Défi*, on la place pour que le bout de l'épée au dos de la carte pointe vers le joueur ayant joué la carte.



Exemple de partie en cours

Cartes Héros	1	5	Pioche
Objet Magique utilisé	2	6	Paquet Objets Magiques
Cartes Aventure	3	7	Pile de Défausse
Cartes Défi	4	8	PG en pions

4. Les cartes *Spécial* portant le symbole *Objet Magique* sont mises de côté pour former le paquet *Objets Magiques*.

5. Toutes les cartes non utilisées hors *cartes Spécial* sont ensuite mélangées pour former la *pioche*. Chacun des joueurs pioche sept cartes de la *pioche* et prend quinze points de gloire qui représentent les **15 PG de base** avec lesquels les joueurs commencent la partie. Le reste des **PG** forme la réserve.

6. Dans l'ordre du jeu, chaque joueur joue son héros sur une *carte Aventure*. Les joueurs peuvent jouer leur héros sur l'aventure qu'ils veulent, y compris celle qu'ils ont posée. Mais un joueur ne peut pas poser son héros sur une *carte Aventure* sur laquelle il a posé une *carte Défi*.

LA PARTIE PEUT COMMENCER !

PHASES DU JEU

1. Phase de Cartes

La phase de cartes est composée d'un certain nombre de tours de jeu, avec au moins un tour de jeu complet. Dans l'ordre du jeu déterminé pendant la préparation, chaque joueur joue une carte ou passe.

Une fois que tous les joueurs ont eu ce choix, le premier tour de jeu (qui est obligatoire) est terminé.

Alors le premier joueur commence un nouveau tour de jeu. Mais cette fois, dès qu'un joueur passe, la phase de cartes est aussitôt terminée. La phase de cartes peut durer plusieurs tours de jeu tant que personne ne passe.

Exemple...

Le joueur 1 joue une carte, le joueur 2 passe, le joueur 3 joue une carte, le joueur 4 joue une carte et le premier tour est fini. C'est à nouveau le tour du joueur 1 qui joue à nouveau une carte mais lorsqu'arrive le tour du joueur 2 celui-ci décide de passer une autre fois mettant donc fin à la phase de cartes. Les joueurs 3 et 4 n'ont pas eu la possibilité de jouer.



COMMENT ET QUAND JOUER DES CARTES

Durant les tours suivant qui composent la Phase de Cartes, les joueurs peuvent jouer des *cartes Aventure* face visible devant eux et des *cartes Défi* face cachée sur une *carte Aventure* avec l'épée pointant vers eux.

Sauf mention contraire, les *cartes Spécial* portant l'indicateur résolution ne peuvent être jouées que durant la résolution d'un *défi* lors de la phase des héros. Certaines *cartes Spécial* spécifient le moment où elles peuvent être jouées, et lors d'absence d'indications, la logique indique le moment où on peut jouer les autres.

LIMITATIONS SUR LE JEU DES CARTES DÉFI

Une *carte Défi* ne peut être jouée que sur une *carte Aventure* ayant une difficulté supérieure au nombre de *cartes Défi* déjà posées sous elle.

Un joueur ne peut pas jouer une *carte Défi* sur une *carte Aventure* qu'il a posée.

Un joueur ne peut pas jouer une *carte Défi* sur une *carte Aventure* où se trouve son héros.

CONSEIL TACTIQUE

Jouer des défis élevés sur les aventures de vos adversaires où vous vous retrouverez seul dans le monde sauvage de l'Ère Hyborienne.

Jouer des *cartes Aventure* dès que vous le pouvez, pour gagner 1 PG et pour être sûr de voir suffisamment d'aventures pour votre héros et gagner plus de PG.



2. Phase des Héros

Dans l'ordre du jeu déterminé pendant la préparation, chaque joueur fait une action avec son héros, ou passe. Un héros peut choisir entre deux actions : Mouvement et Affronter un *Défi* .

MOUVEMENT

Le héros est déplacé sur une nouvelle *carte Aventure*, même une jouée par le propriétaire du héros. Mais il faut respecter les restrictions suivantes :

- Un joueur ne peut pas déplacer son héros sur une *carte Aventure* ayant une *carte Défi* jouée par ce joueur.
- Un héros dans une aventure ayant au moins une *carte Défi* ne peut pas être déplacé, sauf par les effets de *cartes Spécial* ou de capacités spéciales.
- Un héros qui a été expulsé d'une aventure doit utiliser sa prochaine action pour se déplacer vers une nouvelle *carte Aventure*.
- Un héros qui échoue à Affronter un *Défi* doit rester sur cette *carte Aventure* jusqu'à ce qu'il arrive à résoudre le *défi* ou qu'il soit capable de bouger via les effets de *cartes Spécial* ou de capacités spéciales.
- Un héros qui a accompli une *carte Aventure* et obtenu son *butin* doit attendre la prochaine phase de héros pour aller sur une nouvelle aventure.

AFFRONTER UN DÉFI

Le héros essaye de surmonter la *carte Défi* se trouvant sur la *carte Aventure* où il se trouve. Pour ce faire, la *carte Défi* est révélée et résolue en deux étapes : Enchères et Résolution.

Enchères

Le joueur du héros et le joueur ayant joué la *carte Défi* misent des *points de gloire*.

Le joueur du héros ouvre les enchères. Il peut enchérir d'une valeur comprise entre 1 et le total de **PG** possédés par le joueur ayant joué la *carte Défi*. Puis l'autre joueur, celui ayant joué la *carte Défi* peut se retirer, suivre ou surenchérir.

Chaque joueur à son tour a le choix entre ces trois possibilités :

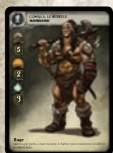
Se retirer de l'enchère : le joueur abandonne. Un joueur qui se retire perd le *défi* et autant de **PG** que sa dernière mise. Un joueur qui se retire avant d'avoir misé perd tout de même un point de gloire. Quand un joueur se retire, on ne résout pas le *défi* .

Suivre l'enchère : Le joueur fait en sorte que sa mise l'amène au même total que la mise de son adversaire et on passe à la résolution du *défi* .

Surenchérir : le joueur annonce une mise supérieure à celle de son adversaire, avec au maximum tous les *points de gloire* possédés par son adversaire. L'enchère continue et l'autre joueur doit décider s'il se retire, s'il égalise ou s'il surenchérit.

Il est interdit de miser plus de *points de gloire* qu'en a son adversaire. L'enchère continue jusqu'à ce que l'un des joueurs égalise ou se retire.

Exemple...



Le joueur 1 décide que son héros va tenter de surmonter le premier défi de sa carte Aventure, qui a été jouée par le joueur 2. Il révèle la carte Portes Massives. Le joueur 1 lance les enchères avec une mise de 5 PG, confiant dans les chances de succès de son Barbare. Le joueur 2, qui a joué les Portes Massives, décide de surenchérir avec 7 PG. Le joueur 1 égalise cette enchère, ce qui met fin à l'enchère et déclenche la résolution du défi.

Résolution

Une fois l'enchère terminée, le joueur du héros déclare quel *attribut* son héros va utiliser pour surmonter le *défi* (*Force*, *Ruse*, ou *Esprit*).

Jouer des Cartes Spécial ayant l'indicateur de résolution :

Avant de savoir si le *défi* est surmonté, les deux joueurs ont la possibilité de jouer des *cartes Spécial* ayant l'indicateur de résolution. Ces cartes sont jouées face cachée, une par une, en commençant par le joueur contrôlant le héros. Chaque joueur peut jouer autant de cartes qu'il veut, indépendamment du nombre de cartes jouées par l'adversaire. On peut jouer des cartes sans l'indicateur de résolution pour bluffer son adversaire, mais ces cartes n'ont pas d'effet sur la résolution et sont défaussées à la fin de cette étape. Elles ne servent qu'à bluffer.

Succès ou échec

Quand les deux joueurs ont fini de jouer des cartes Résolution, on les révèle et on détermine l'issue du *défi*. Pour surmonter le *défi*, l'*attribut* choisi, après les modifications des *cartes Spécial* ayant l'indicateur de résolution et des objets magiques, doit être supérieur à la valeur de *défi* pour cet *attribut*. Si le *défi* est battu, le héros reçoit tous les *points de gloire* misés par les deux joueurs et on défausse la *carte Défi*. Si le *défi* n'est pas battu, le joueur ayant joué le *défi* reçoit tous les *points de gloire* misés par les deux joueurs et la *carte Défi* reste visible sur la *carte Aventure*.

Les *cartes Spécial* jouées (et les cartes pour bluffer) sont maintenant défaussées.



Exemple... (suite)

Le joueur 1 décide de résoudre le défi *Portes Massives* en utilisant la force de son *Barbare*, qui est de 5. La force de la carte *Défi* est 4, le *Barbare* devrait s'en sortir. Mais quand on révèle les cartes *Spécial*, le joueur 2 a joué *La Malédiction de Nergal*, qui donne -1 à la force du héros. La force du *Barbare* passe à 4, qui rate donc le défi car il doit avoir une force supérieure et non égale à la force du défi. Le joueur 2 remporte les **PG**, les sept qu'il a misé et les sept du joueur 1.



Remarque : quand il y a plusieurs cartes *Défi* sur une aventure où il se trouve, le joueur ne peut choisir celui à affronter (sauf si son héros est un Explorateur). Il faut affronter les *défis* dans l'ordre où ils se trouvent sur la carte *Aventure*, en commençant par la carte du sommet et en poursuivant jusqu'à la dernière. Tant qu'un *défi* n'a pas été battu, on ne peut pas affronter le suivant. Un *défi* qui a été tenté mais non surmonté reste face visible jusqu'à ce qu'il soit battu et défaussé.

Aventuriers : Antagonistes ou Alliés

Certaines cartes *Défi* (celles qui portent l'indicateur d'allié) représentent d'autres aventuriers qui sont arrivés sur la même aventure que le héros. Quand un héros tombe sur un de ces aventuriers, le héros peut affronter l'aventurier comme un *défi* normal, ou payer l'aventurier pour qu'il devienne un allié temporaire. Pour payer l'aventurier, le joueur défausse autant de *points de gloire* que le montant indiqué à côté du nom de l'aventurier qui devient alors un allié. Les *attributs* d'un allié peuvent être utilisés pour surmonter une *carte Défi* à la place de ceux du héros. Quand le héros accomplit cette aventure ou la quitte, l'allié est défaussé.

Duels : Plusieurs Héros sur la Même Carte Aventure

Quand un héros est sur une aventure où il y a d'autres héros, et que ce héros décide d'affronter un *Défi*, il peut à la place défier un des autres héros en duel. L'intérêt de cette action est d'essayer de se retrouver seul sur l'aventure, car un héros doit être seul pour accomplir une aventure et obtenir son *butin*. On peut initier un duel quel que soit l'ordre des *défis* sur l'aventure. Un duel se résout comme un *défi*, *enchère y compris*, sauf que le joueur contrôlant le héros ayant été défié choisit l'*attribut* à utiliser pour résoudre le duel.

Quand un héros perd un duel, il est expulsé de l'aventure et doit se déplacer sur une autre aventure à sa prochaine phase de héros. Le héros victorieux du duel reçoit tous les objets magiques du héros ayant perdu.

Lors d'un duel, chacun des joueurs peut jouer des cartes Résolution, face caché, au dessus du Héros qu'il désire affecter. Lorsque les deux joueurs passent leur tour, toutes les cartes de Résolution sont retournées et on applique leurs effets sur les héros.

Exemple... (suite)

Le héros du joueur 1 (Barbare) et le héros du joueur 2 (Pillard) se retrouvent sur la même aventure. Pour son action de la phase des héros, le héros du joueur 1 défie en duel celui du joueur 2. Le joueur 2 sait qu'il va choisir l'attribut utilisé pour le duel et mise 4 PG. Le joueur 1 n'a pas de carte en main pouvant l'aider mais il égalise tout de même l'enchère, car la capacité spéciale du Barbare lui permet de changer un défi en un défi de force une fois par partie. Lors de la résolution du duel, le Pillard du joueur 2 perd. Le joueur 1 récupère 8 PG (4 à lui et 4 de son adversaire) et le Pillard est expulsé de l'aventure. Le Barbare prend tous les objets magiques de son adversaire. La prochaine action du joueur 2 sera de déplacer son héros sur une nouvelle carte Aventure.



Accomplir une Aventure

Quand un héros se retrouve sur une aventure sans *défi* (il n'y en avait pas ou ils ont tous été battus) et sans autre héros (ou des héros appartenant à son alliance), le joueur peut utiliser son tour afin d'accomplir l'aventure et récupérer le butin. Tous les objets magiques reçus sont placés face cachée devant le joueur.

Quand un joueur accomplit une aventure, il garde la *carte Aventure* devant lui. Tous les effets du *butin* sont appliqués immédiatement sauf si la carte le stipule autrement. Quand tout ces effets ont été appliqués, la *carte Aventure* est placée face cachée. S'il reste des effets de *butin* à appliquer, la *carte Aventure* est placée face visible en attendant que ces effets soient appliqués.

Exemple... (suite)

Maintenant que le Pillard du joueur 2 a été expulsé de l'aventure, le Barbare du joueur 1 est libre de dépenser sa prochaine phase de héros pour accomplir l'aventure qui est La Crypte Oubliée. Son butin est de 2 PG plus un objet magique. Le joueur 1 est chanceux mais dans le monde hyboréen, la chance tourne vite.



3. Phase de Diplomatie

Dans cette phase, les joueurs peuvent passer des alliances ou des traités.

TRAITÉS

Si deux joueurs ou plus sont d'accord, ils peuvent échanger des PG, vendre ou échanger des cartes ou des objets, ou négocier toute sorte de chose. Tous les accords sont autorisés tant qu'ils peuvent être effectués durant le tour de diplomatie en cours. Un traité doit être clairement établi et annoncé aux autres joueurs. Une fois qu'il est accepté, il ne peut être rompu, sauf par le Prêtre une fois par partie.

Exemple...

Les joueurs 3 et 4 ont passé un traité durant la phase de diplomatie, où le joueur 3 donne 5 PG au joueur 4 en échange de deux cartes prises au hasard dans sa main. Avant que la phase de diplomatie ne se termine, les deux joueurs doivent déclarer ce traité aux autres joueurs et l'appliquer.

Si le joueur 3 était le Prêtre, il pourrait prendre deux cartes au hasard au joueur 4 et ne pas donner de PG en retour (s'il n'avait pas encore rompu de traité).



ALLIANCES

Si deux héros se retrouvent sur la même aventure, leurs joueurs peuvent se mettre d'accord pour créer une alliance. L'alliance reste en effet tant que les deux héros restent sur cette aventure. Quand l'alliance est passée, les joueurs doivent s'accorder sur la répartition entre eux des **PG** et du *butin* gagnés pour cette aventure. Toutes les éventualités doivent être prises en compte, y compris la division du *butin* (**PG**, effets spéciaux, et objets magiques) et des **PG** pouvant être gagnés ou perdus suite aux enchères pour battre les *défi* s de l'aventure.

Quand deux héros sont dans une alliance, les *attributs* de l'un ou l'autre des héros peuvent être utilisés pour battre un *défi*, et les deux joueurs peuvent jouer des cartes durant l'étape de résolution.

On ne peut pas déclarer une alliance dans une aventure où se trouvent des *défi* s posés par l'un des joueurs contrôlant un héros pouvant se joindre à l'alliance.



Remarque : les alliances sont temporaires et s'arrêtent quand les héros quittent ou accomplissent l'aventure. Les alliances doivent être respectées, sauf par le Prêtre une fois par partie.

Exemple...

Le joueur 3, qui joue le Prêtre, a une alliance avec le joueur 4, et ils ont surmonté tous les défis de l'aventure. Au moment de partager le butin, le joueur 3 peut choisir de prendre plus que sa part (voire tout le butin), car c'est le joueur actif.

CONSEIL TACTIQUE

Les traités et les alliances peuvent sembler intéressants au début, mais n'oubliez pas qu'il va falloir partager les butins par la suite. Et à l'époque hyboréenne, les alliés changent souvent.

4. Phase de Pioche

Dans l'ordre déterminé lors de la préparation, chaque joueur tire une carte de la pioche et l'ajoute à sa main.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main.

Quand tout le monde a pioché une carte, une nouvelle phase de cartes commence et le cycle des phases (phase des cartes, phase des héros, phase de diplomatie, phase de pioche) se poursuit jusqu'à la fin du jeu.

Quand la pioche est épuisée, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.

Un Joueur est Battu

Quand un joueur tombe à 0 **PG**, son héros est mort (ou a subi un destin bien pire...) et ce joueur est éliminé. Toutes les *cartes Défi* posées par un joueur éliminé sont retirées du jeu.

FIN DU JEU

Le jeu se termine quand un joueur (ou plus) a au moins **30 PG** au début de la phase des héros.

Lorsqu'un joueur obtient **30 PG**, il devra les conserver jusqu'au prochain Tour des Héros afin de remporter la victoire.

Si plusieurs joueurs obtiennent en même temps **30PG**, celui qui remportera la partie sera le joueur qui aura pu accumuler le plus de **PG** lors de ce tour.

En cas d'égalité, le cycle des phases continue jusqu'à ce qu'un joueur prenne le dessus (en **PG**) au début de la phase des héros.

VARIANTES

DURÉE DES PARTIES

Les joueurs commencent normalement avec **15 PG** et doivent atteindre **30 PG** mais les joueurs peuvent modifier ces valeurs pour adapter la durée des parties à leur envie.

LA MORT OU LA GLOIRE

Ave cette variante, la vainqueur est le joueur avec le dernier héros en jeu. (Le jeu ne s'arrête pas par accumulation des PG.)

RIEN À PERDRE

Dans le monde de Conan les tricheurs sont légions. Avec cette variante, les joueurs peuvent tricher, mais si un joueur se fait prendre en train de tricher, la tricherie est annulée et le joueur doit perdre **5 PG**. Si le joueur perd ainsi tous ses **PG**, il est éliminé.

LOIN DES YEUX, LOIN DE L'ESPRIT

Une *carte Défi* qui n'est pas battue est remise face cachée.

Dans une partie utilisant les règles de base, les Cartes de *Défi* qui ne sont pas surmontées, sont gardées faces visibles pour tous les joueurs. Chacun est ainsi conscient des dangers impliqués par chaque aventure. Comme règle facultative, les Cartes de *Défi* qui n'ont pas été battues peuvent être remises faces cachées, les joueurs doivent garder en mémoire les dangers encourus, s'ils le peuvent.

CRÉDITS

UNE PRODUCTION EDGE ENTERTAINMENT

Auteurs : Juan Andrés Hurtado Hidalgo,
Álvaro Hurtado Hidalgo
et Darío Aguilar

Illustration de couverture : Simon Bisley

Illustrations : dessins de David Baldeón,
couleur de David Ardila

Direction artistique : David Ardila

Maquette et design : Edge Studio

Traducteurs : Fred Bizet et Cédric Delobelle

Relecteur : Cédric Delobelle

Testeurs : Francisco Javier López García, Aarón Lopez Vidiella, David Santamaría, Ángel Quintana Llamas, la bande de pictes chez Edge Entertainment (Darío Aguilar, Jose M. Rey, Brant L. McFarland, Moisés Busanya, Curro Marín et Alfonso Gimena), et tous ceux dont nous avons oublié le nom.

Règles : Juan Andrés Hurtado, Curro Marín, Brant L. McFarland et Moisés Busanya.

Les auteurs aimeraient remercier le grand gourou Darío Aguilar et l'équipe de Edge Entertainment Espagne pour leur implication dans ce jeu. Un grand merci au Monstre Volant Spaghetti qui nous a donné des forces tout au court de ce projet.

Remerciement spécial : A Oscar Muñiz, pour sa collaboration.

The logo for Edge Entertainment, featuring the word "edge" in a stylized, lowercase, white font with a slight shadow effect, set against a dark background.

HYBORIA

Visitez notre site
WWW.EDGEENT.COM

© 2011 Conan Properties International LLC ("CPI"). CONAN, HYBORIA and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks or registered trademarks of CPI. All Rights Reserved. ROBERT E. HOWARD is a trademark or registered trademark of Robert E. Howard Properties Inc. All Rights Reserved.

Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Édité par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Gardez ces informations pour vos archives. Fabriqué en Espagne.



CONAN

LE JEU DE CARTES

« **E**t enfin, Ô Prince, se produisit ce que les conspirations d'Ascalante le Renégat n'avaient pu réussir, et pour lesquelles l'ombre sinistre de Xaltotun fut invoqué en vain depuis son tombeau tombé en décrépitude, et que même les sorciers issus de l'enfer de Yah Chieng, le Sorcier Jaune, n'avaient pas réussi à accomplir ; Alors Conan d'Aquilonie abandonna la couronne et le trône du plus puissant royaume de tout l'Ouest pour s'aventurer dans l'inconnu, où il disparut pour toujours. »

- CONAN L'EXPLORATEUR

