

Too Many KOBOLDS

Un jeu pour 2 à 5 joueurs

Dans Too Many Kobolds, les joueurs incarnent des dragons qui adoptent des kobolds pour leur tenir compagnie dans leur caverne. À chaque tour, les joueurs choisissent une carte de kobold qu'ils placent dans leur caverne en cherchant à rendre heureux les kobolds qu'ils ont adoptés. Un kobold heureux rapporte des points à son Dragon ! Les joueurs piochent des cartes jusqu'à remplir leur caverne. Le Dragon qui marque le plus grand nombre de points à la fin remporte la partie !

Contenu du jeu

49 cartes Kobolds de base	4 cartes Fans de Dragons
7 cartes Dragon	4 cartes Enfants Kobolds
15 cartes Pouvoir de Dragon	1 carte Garde-Œuf
5 cartes Maman Kobold	4 cartes Gobelins
3 cartes Cueilleur de Champignons	1 livret de règles

Mise en place

Chaque joueur choisit une carte de Dragon et la pose devant lui. Cette carte représente le Dragon qu'il incarne et constitue le premier emplacement occupé de sa caverne. Au cours de la partie, les kobolds adoptés seront positionnés autour du Dragon, jusqu'au remplissage complet de la caverne.

Chaque joueur reçoit ensuite trois cartes **Pouvoir de Dragon** (un de chaque type) ainsi qu'une carte **Maman Kobold**. Remettez les cartes Pouvoir de Dragon et Maman Kobold non utilisées dans la boîte de jeu.

Prenez le paquet de cartes contenant les kobolds (et les gobelins) et mélangez-le. Placez-le au centre de la table, **côté « timide » vers le haut** (face qui affiche une valeur nulle ou négative en rouge et des ressources en bas de carte, par opposition au **côté « heureux »** qui affiche une valeur positive en blanc). Ce paquet constitue la **file d'attente des kobolds** qui ont répondu à l'annonce des dragons et qui sont venus se faire adopter. Prenez les **quatre premières cartes** de la **file d'attente** et placez-les en ligne à côté de la pile pour former la **tête de file**.



Tête de file

File d'attente des kobolds

Pouvoirs de Dragon

Carte Dragon

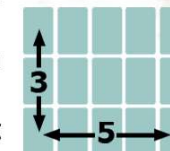


Maman Kobold

Choisissez le premier joueur. Au cours de la partie, les joueurs adoptent chacun leur tour des kobolds dans la **tête de file** ou le premier kobold de la **file d'attente**, en jouant en sens horaire.

La caverne des Dragons

- ☞ Chaque dragon joue dans une caverne de **cinq cartes de large** et **trois cartes de haut**.
- ☞ Le Dragon constitue la première carte de la caverne mais il n'est pas nécessairement au centre.
- ☞ La partie s'achève lorsque tous les joueurs placent une quinzième carte dans leur caverne et la remplissent.



Les cartes Kobold

Les cartes affichent trois informations :

(1) Chaque kobold a une couleur et un symbole correspondant à un type de ressource qu'il fournit (cristaux-violet, eau-bleu, mousse-vert, etc.)

Note : les cartes Dragon fournissent également une ressource correspondant à leur couleur.

(2) Sur le côté « timide », chaque carte affiche 0 à 4 ressources qui correspondent aux ressources que le kobolds aimerait avoir autour de lui pour devenir heureux.

(3) Chaque carte dispose enfin d'une valeur (positive, nulle ou négative) servant à compter les points en fin de partie.



Adopter un kobold

Lors de votre tour, vous devez **toujours adopter un nouveau kobold** (ou jouer votre Maman Kobold). Prenez une carte Kobold parmi la tête de file ou le premier kobold sur le dessus de la file d'attente des kobolds en respectant les règles de placement.

Règles de placement

- ☛ Chaque joueur joue dans sa propre caverne.
- ☛ Vous devez placer votre carte kobold côté « timide » de façon à ce qu'elle soit **orthogonalement adjacente** à une carte déjà placée dans votre caverne (vous ne pouvez pas isoler un kobold en le plaçant en diagonale).
- ☛ Une fois qu'un kobold a été adopté et placé dans votre caverne, vous ne pouvez plus le retirer ou le déplacer (sauf en utilisant un Pouvoir de Dragon).
- ☛ Si vous avez adopté un kobold de la tête de file, prenez la première carte sur le dessus de la file d'attente des kobolds et remplissez la tête de file à quatre cartes.

Rendre un kobold heureux

En tant que Dragon, il est important d'avoir beaucoup de kobolds, mais il est encore plus important d'avoir des kobolds heureux ! Lorsque vous adoptez des nouveaux kobolds et les placez dans votre caverne, ils apportent chacun des ressources. Mais si certains kobolds se contentent simplement d'avoir une place dans votre caverne, d'autres ont besoin de ressources autour d'eux pour devenir heureux.

- ☛ Lorsqu'une carte fournit une ressource, elle la fournit aux **huit cartes** placées directement autour d'elle (les **voisins**).
- ☛ Lorsqu'un kobold est entouré de cartes fournissant toutes les ressources qu'il demande, vous l'avez rendu heureux ! Retournez la carte face « heureux » (sans la déplacer ou la retirer).
- ☛ Les kobolds fournissent toujours leur ressource pour leurs voisins, qu'ils soient « timides » ou « heureux ».
- ☛ Si un kobold demande une ressource mais que la carte qui la fournit n'est pas directement voisine, elle est trop éloignée et ne peut pas contribuer à rendre le kobold heureux.



Dans cet exemple, le kobold gris fournit une ressource de pierre au kobold violet mais pas au kobold bleu car celui-ci est trop éloigné.

Dragon heureux

Si votre Dragon est entouré de huit kobolds heureux, retournez votre carte. Vous gagnerez **5 points supplémentaires** à la fin de la partie.

Les Kobolds

Les kobolds de base sont répartis en sept couleurs/ressources :



Bonus chromatique

En fin de partie, si vous avez dans votre caverne au moins une carte (dragon compris) de chacune des sept ressources de base, vous gagnez **10 points supplémentaires**.

Bonus de triplet

Avoir trois exemplaires de la même ressource (Dragon compris) vous accorde **5 points supplémentaires** en fin de partie. Les kobolds n'ont pas besoin d'être heureux pour que le bonus soit effectif. Ce bonus augmente si vous l'accomplissez plusieurs fois (avec des ressources différentes à chaque fois).

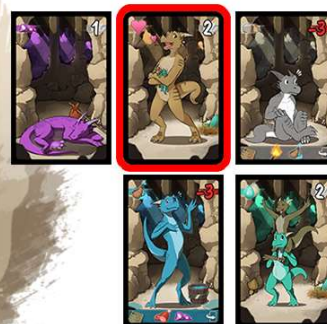
☛ **2ème triplet : +7 points bonus (12 points au total)**

☛ **3ème triplet : +8 points bonus (20 points au total)**

Maman Kobold

Lors de votre tour de jeu, vous pouvez jouer votre carte Maman Kobold au lieu d'adopter l'un des kobolds de la file d'attente. La Maman Kobold se joue comme une carte standard mais elle agit comme un joker et **remplace une ressource** de votre choix pour contribuer à rendre chaque kobold autour d'elle heureux.

La ressource fournie peut varier d'une carte à l'autre :



Dans cet exemple, le kobold gris demande du **feu** (orange) et de l'**eau** (bleu). Il est voisin d'un kobold bleu qui, lui, demande des **cristaux** (violet) et de la **viande** (rouge). La Maman Kobold **remplace une ressource manquante** à chaque kobold autour d'elle, donc le kobold bleu et le kobold gris deviennent heureux.

Pour être heureuse, la Maman Kobold souhaite être placée à côté d'Enfants Kobolds ou du Garde-Œuf.

Enfants Kobolds et Garde-Œuf

Pour être heureux, ces kobolds doivent être placés à côté d'autres enfants, ou à côté de la Maman Kobold. Si vous avez le Garde-Œuf et deux cartes Enfants Kobolds, vous gagnez le **bonus de triplet**.

Kobolds fans de Dragons

Pour être heureux, ces kobolds doivent être placés directement autour du dragon. La Maman Kobold remplace n'importe quelle ressource, à l'exception du « Dragon » : elle ne peut pas rendre un Kobold Fan de Dragons heureux.



Cueilleurs de Champignons

Ces kobolds sont à la recherche des champignons cachés sur les cartes des autres kobolds (entre 0 et 2). Ils sont heureux dès qu'un de leurs voisins a un champignon. En fin de la partie, vous gagnez **1 point par champignon** présent sur les cartes autour du Cueilleur de Champignons.

La Maman Kobold compte comme fournissant un champignon aux Cueilleurs de Champignons, et deux Cueilleurs de Champignons voisins se donnent mutuellement un champignon.



Gobelins déguisés

Des gobelins facétieux se sont déguisés en kobolds pour essayer de se faire adopter par les Dragons. Méfiance ! Les gobelins ne rapportent aucun point et ne peuvent pas être rendus heureux.

Pouvoirs des Dragons

Durant votre tour, avant d'adopter un kobold, vous pouvez jouer un ou plusieurs de vos **Pouvoirs de Dragon**. Chaque carte Pouvoir de Dragon est à usage unique : défaussez les après les avoir utilisées.

Les joueurs gardent leurs cartes Pouvoir de Dragon face cachée au cours de la partie. À vous de vous souvenir si un joueur a déjà utilisé un pouvoir !

Variante à deux joueurs : chaque joueur peut commencer la partie avec deux cartes de chaque Pouvoir de Dragon.



Choix du Dragon (à jouer au lieu d'adopter un kobold de la tête de file)

Annoncez une **couleur** (ou une ressource) qui n'est **pas dans la tête de file**, puis allez chercher dans la **file d'attente des kobolds** la première carte de cette couleur. Vous êtes obligé d'adopter ce kobold. Ne mélangez pas la file d'attente.



Réaménagement de la caverne

Prenez une carte kobold déjà placée dans votre caverne et placez-la ailleurs en respectant les **règles de placement**.

Déplacer un kobold heureux ne le rend pas timide à nouveau. Les kobolds heureux qui étaient autour de lui demeurent heureux. Vous ne pouvez pas déplacer votre **Dragon** ou la **Maman Kobold**.



Rugissement du Dragon

Vous rugissez à en faire trembler les murs de la caverne, ce qui fait s'agiter les petits kobolds qui sont venus se faire adopter. Mélangez toutes les cartes de la **file d'attente des kobolds** et de la **tête de file** puis constituez une nouvelle **tête de file** avec les quatre premières cartes de la file d'attente.

Fin de partie

La partie prend fin lorsque tous les joueurs ont rempli leur caverne en y plaçant une quinzième carte.

À **5 joueurs**, la fin de partie correspond à la fin du paquet de cartes Kobolds. Vous êtes obligés de jouer votre Maman Kobold afin de compléter votre caverne.

Afin de compter les points, procédez dans cet ordre :

- ☛ Comptez les points donnés par les Cueilleurs de Champignons.
- ☛ Ajoutez les points des **bonus chromatiques** (10 points) et de **triplets** (5, 12 ou 20 points).
- ☛ Ajoutez les points de chaque **kobold heureux** et retirez les points négatifs des **kobolds timides**.

Le Dragon avec le plus de points gagne la partie ! Si vous avez au moins 65 points, vous êtes un excellent Dragon !