

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Go! Z'heroes



L'éminent Gob'Vinci entama des recherches sur les Gob'z. Nul ne sait comment il recueilli autant d'informations sur Gob'Da lui-même ou de ses Gob'z'heroes.

Gob'Vinci a disparu il y a bien longtemps laissant son projet inachevé. Il aurait été soit capturé et torturé par Gob'Capone, soit se serait retiré aux côtés de Gob'Da (de gré ou de force). La version de l'histoire étant changeante selon l'interlocuteur (qui se fie à un Gob'? Vraiment...?). Ce qui est certain, c'est que disparurent avec Gob'Vinci les dernières preuves de l'existence de matière grise sur les terres des Gob'z...

Il se murmure que les Gob'z'heroes seraient les fils de Gob'Da, Le Grand Gob'Sage* ou encore Le Créateur...

Les pouvoirs des Gob'z'heroes semblent être innés mais différents pour chacun d'entre eux, rendant chaque élément de l'équipe unique. Il apparaît difficile de croire que ces Gob'z aux pouvoirs surnaturels seraient d'origine biologique, Gob'Da n'ayant semble-t-il, jamais eu une quelconque alliance féminine.

Il paraît plus probable qu'ils soient les « enfants » de l'île, associée aux pouvoirs de Gob'Da. (Si si...)

La diversité de ces Gob'z'heroes est étonnante, et les quelques recherches au contact de certains montrent qu'il existerait même des Gob'z géants faisant preuve d'une effrayante stupidité mais possédant néanmoins une force physique dépassant l'entendement...

Finalement, les Gob'z ne seraient que "d'heureuses erreurs" dans la recherche effrénée du Fils parfait.

De plus, Gob'Da semble considérer ses « fils » de manière assez inégale, sûrement en fonction du degré de « réussite » de ses créations. Certains sont rejetés dès la naissance et se rassemblent en bandes de Vilains, lorsqu'ils parviennent à survivre... Appelé Gob'Da Le Sage ou encore Gob'Da Le Sauveur, il est apparu pour la première fois suivi de plusieurs guerriers, sur l'île de Gob'Tham. L'île est dominée depuis plus longtemps qu'on s'en souvienne par l'horrible et cruel Darth'Gob.

L'histoire de Gob'Da est entourée de mystères. Il se dit qu'il est le dernier survivant de la Gob'Tham paisible, prospère et rayonnante. Nul ne connaît les raisons de sa longévité, la rumeur prétend qu'il serait devenu immortel...

*À prendre avec des pincettes...

La légende raconte que durant son enfance, Gob'Da voyagea de part le monde et découvrit ses inégalités, prit conscience de l'équilibre de la vie, et que sa ville natale n'était qu'une exception. En opposition à la magie de Gob'Tham, la désolation régnait partout ailleurs. Mais tout cela était sans compter le triste destin de Gob'Tham.

Au retour de son long périple, Gob'Da découvrit la ville en proie aux flammes, et de ce temps naquit au plus profond de Gob'Da un mal être qui ne le quittera jamais. Il promit qu'il se vengerait et qu'il redonnerait un jour à Gob'Tham son innocence des beaux jours.

Gob'Da s'exila non loin de Gob'Tham, sur l'île de Gob'Wood. De cette période dont nous ne savons rien. Ni de ce qu'il s'y passa, ni de la durée de sa retraite, ni comment il en ressortit accompagnés de guerriers que nous connaissons tous aujourd'hui sous le nom de « Gob'z'heroes ». Il ne fait nul doute que Gob'Da possède des pouvoirs psychiques. Il semble tirer sa puissance de liquides inconnus contenu dans des fioles qu'il trimbale partout avec lui. À la vue de tous, Gob'Da fume les vapeurs de ses mélanges et en tirera un bénéfice psychique sans commune mesure. Il se pourrait même que ce soit la raison de son immortalité. De son exil prolongé sur l'île de Gob'Wood, il apprit à utiliser les essences de la nature à son avantage...

...ou pas. Car Gob'Da peut parfois abuser des quantités ou de la concentration de ses mélanges. Pour certains il médite, pour d'autres il planerait...



MATÉRIEL

- 7 Figurines de Gob'z'heroes et leurs cartes de caractéristiques
- 4 Plaques de jeu Recto/Verso
- 8 Cartes Gob'jectif
- 40 Cartes Combo
- 15 Cartes Équipement
- 2 Compteurs de Points de Victoire
- 4 Marqueurs Zombi
- 25 Marqueurs Chatouilles
- 3 Dés à 6 Faces en Mousse
- + marqueurs de scénarios



I - MISE EN PLACE

A - BUT DU JEU

Être le premier à marquer le nombre de Points de Victoire défini en début de partie.

Rien que ça....!!

POINTS DE VICTOIRE

Le compte de *Points de Victoire* (PV) sera tenu sur un disque compteur de point.
Le nombre de PV à remporter dépend de la durée de la partie que vous voulez jouer :

Partie rapide (moins de 30 min) : 6 PV

Partie normale (45 min environ) : 9 PV

Partie longue (1h - 1h30) : 12 PV

Les *Points de Victoire* sont remportés lors de certaines actions d'éclat réalisées par le joueur pendant son tour, et dont voici la liste ci-après.



MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE

Vidange : sacrifier 3 cartes combo	1 PV
KO par <i>Mort de rire</i> ou par <i>Coups Bas</i> sur un Gob'	1 PV
Mettre KO un Gob'	2 PV
KO par <i>Mort de rire</i> ou par <i>Coup Bas</i> sur un Troll	2 PV
Remplir son <i>Gob'jectif</i>	2 PV
Mettre KO un Troll	3 PV

B - CHOISIR VOTRE PLATEAU DE JEU

En concertation avec les autres joueurs, choisissez l'agencement du plateau de jeu. Placez selon votre souhait les plaques. Il n'y a pas de règles de placement, hormis les limites de votre imagination !

Vous utiliserez 4 plaques à 2 joueurs et 6 plaques à 3 et 4 joueurs. (voir page 4)

Puis, lorsque le plateau est choisi, placez à votre convenance :

- Un jeton *Égout / Trappe* par plaque,
- 2 jetons *Caisses de Munitions* sur le plateau, quelque soit le nombre de joueurs,
- Les *Téléporteurs* sur le plateau, où vous le souhaitez, au nombre de :
 - 3 *Téléporteurs* à 2 joueurs,
 - 5 *Téléporteurs* à 3 joueurs,
 - 4 *Téléporteurs* à 4 joueurs.

C - DISPOSITION : PLACEZ À CÔTÉ DU PLATEAU

LE BANC DE TOUCHE

Les Gob'z non sélectionnés par les joueurs seront placés pour former le *Banc de Touche*. C'est également ici que seront placés les Gob'z KO à venir.

GOB'JECTIFS - Objectifs Cachés

En début de partie, **avant la sélection du Crew**, chaque joueur tire une carte *Gob'jectif*. Cette carte ne sera connue que de lui seul et sera placée face cachée à côté des cartes de Gob'z de son *Crew*. Dès que la condition de cette carte est remplie, le joueur marque **immédiatement** 2PV et retourne alors la carte face visible de façon à ce que tout le monde la voit. ATTENTION : Un seul *Gob'jectif* par joueur et par partie.

Note : Les Gob'objectifs sont uniques pour plus de tactique. Il peut arriver qu'un Gob'objectif soit irréalisable (Exemple : Mettre KO un Troll alors qu'aucun Troll n'est présent dans l'équipe adverse). Dans ce cas mettez la carte de côté et piochez-en une nouvelle.

CARTES ÉQUIPEMENTS ET CARTES COMBO

Regroupez la totalité des *Cartes Équipements* de tous les Gob'z disponibles (de tous les joueurs) pour former une pile "Équipement". De plus, regroupez les *Cartes Combo* en une pile Combo.

DÉS ET MARQUEURS

Gardez à disposition les trois dés, ainsi que les marqueurs *Chatouille* et *Zombi*.

Vous aurez remarqué que les dés sont en mousse... Oui, ce choix est effectivement "Gobelinement incorrect". Vous découvrirez assez rapidement, que ces dés peuvent vous porter chance...ou pas !

D - CONSTITUER SON CREW

LES BANDES DE GOB'Z

Gob'z'Heroes et Gob'Vilains

Une bande de Gob'z, appelée *Crew*, est constituée de **3 à 6 Gob'z** (1 Troll Maximum). Chaque Gob' est une bouche à nourrir et occupe une ou plusieurs *Rations* du *Crew*.

Les Gob'z sont des êtres dispersés et bruyants. Il faut sans cesse user d'une certaine autorité pour maintenir leur concentration et la cohésion du *Crew*.

Un Troll se joue comme n'importe quel autre Gob'. Enfin presque... Toutes les règles concernant les Gob'z s'appliquent également pour les Trolls, à moins que le contraire ne soit spécifié. Tous les Gob'z ayant une valeur de *Rations* supérieur ou égale à 5 sont des Trolls.

Par la suite, au cours de la partie, la valeur de *Rations* d'un Gob' sera utilisée pour déterminer si un Gob' peut être activé ou non, à chaque tour de joueur.

Le nombre de *Rations* à dépenser pour la constitution de chaque *Crew* dépend du nombre de joueurs :

- À 2 joueurs : jusqu'à **12 Rations** par *Crew*
- À 3 et 4 joueurs : jusqu'à **10 Rations** par *Crew*



QUI CHOISIT EN PREMIER ? ...Faites un Shi-Fu-Mi :)

Le gagnant choisit le coin de plateau où il se déploiera (voir Déploiement ci-après).

Puis, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le gagnant, chaque joueur choisit un Gob' encore disponible dans la limite du nombre de *Rations* choisi pour la partie, et le place dans son coin de plateau.

Procédez de cette façon jusqu'à ce que tous les *Crews* soit constitués.

"Tous point de Ration restant ne pouvant être utilisés pour recruter un Gob' de votre réserve sera perdu !"

À 3 ET 4 JOUEURS, VOUS PROCÉDerez DIFFÉREMMENT !

Réalisez le jet du *Gob' à Queue Cendrée de la Montagne Chiko** : un dé à 6 faces sera lancé pour déterminer qui choisit en premier son Gob'. Le plus haut jet de dé l'emporte.

CHAQUE GOb' EST UNIQUE !!

Vous ne pouvez pas jouer simultanément deux fois le même Gob'z au sein d'une même partie. Si un joueur a déjà intégré un Gob' identique à un des vôtres à son équipe, vous ne pourrez pas sélectionner ce Gob'.



GOB'Z ÉQUIPÉS

Certains Gob'z possèdent de base de l'équipement. Pendant la constitution du Crew, allez chercher ce dernier dans la pile Équipement dès leur entrée en jeu.

LES GOb'Z CARACTÉRISTIQUES...

Cette capacité indique l'appétit du Gob'. Plus elle est élevée, plus un *Charisme* important sera nécessaire pour le canaliser.

Le *Charisme* est la faculté du Gob' à diriger le *Crew* (et à pouvoir nourrir vos Gob'z). Plus le *Charisme* est grand, plus vous pourrez jouer de Gob'z à chaque tour.

Le *Mouvement* représente la vitesse du Gob'. Généralement, plus un Gob' est petit, plus il est rapide et plus il est gros, plus il est lent.

Cette capacité indique la *Force* (attaque) et la *Résistance* (défense) d'un Gob', donc sa capacité à donner / encaisser des coups. Plus cette valeur est haute, plus il fera mal et sera difficile à *Sonner*.

Rations

Charisme

Mouvement

Capacité Physique



Capacités

Gob'Joker est PRÉCIS
Commence avec un FLINGUE LONG

TRICHEUR : À n'importe quel moment, modifiez de 1 le résultat de n'importe quel jet de dé (ami ou ennemi) pour chaque Carte Combo sacrifiée.

LES CAPACITÉS GÉNÉRIQUES

PRÉCIS : le Gob' réussit son Jet de Dextérité sur un 3+

MALADROIT : le Gob' réussit son Jet de Dextérité sur un 5+

VÉLOCE : le Gob' peut poursuivre son déplacement après avoir changé de niveau (monter / descendre)

LOURD : le Gob' ne peut pas utiliser les échelles (uniquement les *Téléporteurs*). *Lourd* annule *Vol*.

GRAND : un Gob' Grand situé au sol est considéré comme adjacent à un Gob' situé en bord de plateforme et peut tirer sur le niveau supérieur comme s'il y était [lui-même].

Un Gob' Grand peut tirer par dessus un Gob' situé au même niveau [que lui].

VEINARD : le Gob' gagne un point de victoire pour chaque « 6 » obtenu sur un de ses jets de dé

POISSEUX : le Gob' perd un point de victoire pour chaque « 1 » obtenu sur un de ses jets de dé

BOURRIN : en attaquant, les conditions du KO s'appliquent sur/en obtenant un résultat de 5 ou 6 sur le Jet de Dextérité.

POINT FAIBLE : en étant attaqué, les conditions du KO s'appliquent sur un résultat de 5 ou 6 sur le Jet de Dextérité.

VOL : le Gob' n'est pas affecté par les changements de niveaux.

CAPACITÉS GÉNÉRIQUES

En plus des 4 caractéristiques de base, certains Gob'z ont accès à des capacités génériques issues de la liste ci-contre. Plusieurs Gob'z peuvent avoir accès à une même capacité générique.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Chaque Gob' dispose d'une (et une seule) Capacité Spéciale, décrite sur sa carte.

Plus ce pouvoir est puissant, plus les caractéristiques de base du Gob' sont faibles. À contrario, moins ce pouvoir est puissant, plus les caractéristiques de base du Gob' sont fortes.



*Oui il fallait bien lui donner un nom à ce jet !!

E - À CHACUN SON COIN

À **2 joueurs** (plateau de 10x14 cases - 4 plaques), les *Crews* seront déployés dans les coins opposés.

À **3 joueurs** (plateau de 15x14 cases - 6 plaques), les *Crews* se déploient de la façon suivante :

- Un *Crew* dans une longueur de plateau la première figurine en son milieu. Les autres autour.
- Les deux autres *Crews* seront déployés dans les deux coins opposés

À **4 joueurs** (plateau de 15x14 cases - 6 plaques), les *Crews* seront déployés dans chaque coin de plateau.

Une fois tous les *Gob'jectifs* distribués, les *Crews* sélectionnés et les *Gob'z* déployés, chaque joueur pioche 2 *Cartes Combo* !! Puis, le joueur ayant le *Gob'* avec le plus haut *Charisme* sur le plateau commence la partie. En cas d'égalité, celui ayant les deux *Gob'z* avec les plus hauts *Charismes*, etc...



2 JOUEURS

"À deux joueurs, chaque coin peut être utilisé. Seule contrainte, les deux joueurs doivent se déployer dans des coins opposés."



3 JOUEURS



4 JOUEURS

II - LE TOUR DE JEU

LES ÉTAPES D'UN TOUR DE JEU

Le 1er joueur commence et joue un tour entier. Puis vient le tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

[Optionnel] Si vous n'avez plus qu'un Gob'z valide un *Renfort* arrive.

- 1 - **RATIONNEMENT** : Identifier le Gob' valide le plus *Charismatique* de son *Crew*.
- 2 - **JOUER SES GOB'Z** dans la limite des points de *Rationnement*.
- 3 - **REMISE EN ÉTAT DU CREW** : Remettre en état son *Crew* pour le prochain tour.

1 - RATIONNEMENT

À chaque tour, un joueur va pouvoir jouer tout ou partie des Gob'z de son *Crew*. Pour se faire vous devrez d'abord les nourrir ! Le *Rationnement* fait le lien entre le *Charisme* le plus élevé du *Crew* et les *Rations* nécessaires à la gestion du *Crew*.

Au début du tour, on retient la plus grande valeur de *Charisme* parmi les Gob'z valides du *Crew*. Cette valeur, dites de "*Rationnement*", va indiquer combien de *Rations* de Gob'z pourront être utilisées pour nourrir vos Gob'z.

2 - JOUER SES GOB'Z

À la manière d'une réserve de *Rations*, à chaque Gob' nourri, on soustrait au total du *Rationnement* disponible le nombre correspondant de *Rations* utilisées.

Jouer un Gob' revient à le déplacer puis à le faire attaquer (si possible). Si le Gob'z commence par attaquer, il ne pourra pas se déplacer ensuite. Inclinez les cartes des Gob'z joués pour vous rappeler que vous avez déjà dépensé leurs *Rations*. Les Gob'z affamés refuseront de participer !

ATTENTION MESSAGE POUR LES PETITS MALINS : Toute *Ration* non utilisée à votre tour est perdue. Vous ne pouvez pas conserver de *Rations* pour les utiliser à un prochain tour.

" Chaque Gob' ne peut être joué qu'une fois par tour (sauf capacité spéciale et combo) "

EXEMPLES

Le *Crew* du joueur X est composé de 4 Gob'z :

- Gob' 1 – *Rations* : 1 / *Charisme* : 3
- Gob' 2 – *Rations* : 3 / *Charisme* : 2
- Gob' 3 – *Rations* : 2 / *Charisme* : 8
- Gob' 4 – *Rations* : 2 / *Charisme* : 6



EXEMPLE 1 : Le joueur dispose de 8 *Rations*. Il décide de jouer Gob' 2 (*Ration* : 3). Après avoir joué Gob' 2, il lui reste 5 *Rations* à dépenser.

EXEMPLE 2 : Le joueur dispose d'au moins un Gob' de *Charisme* « 8 » (Gob' 3) soit 8 *Rations* à dépenser. Tant qu'il sera valide, le joueur pourra jouer tous ses Gob'z.

- Si Gob' 3 est *Sonné* ou *KO* au début de son tour, le joueur disposera d'un *Charisme* de 6 au maximum (Gob' 4) et ne pourra donc jouer que Gob' 1, Gob' 2 et Gob' 4.
- Si Gob' 3 et Gob' 4 sont *Sonnés* ou *KO* au début de son tour, le joueur disposera d'un *Charisme* de 3 au maximum (Gob' 1) et ne pourra donc jouer que Gob' 1 ou Gob' 2.



DÉPLACER UN GOB'

SE DÉPLACER SUR UN MÊME NIVEAU

Chaque Gob' dispose d'une caractéristique de mouvement. Ce chiffre indique le nombre de cases que peut parcourir un Gob' à chaque tour sur un même niveau. Les déplacements s'effectuent case par case, dans les huit directions (orthogonales et diagonales). Un Gob' n'est pas obligé de se déplacer du nombre exact de cases indiqué sur sa carte : il peut terminer son déplacement avant.

Obstacle : on ne peut pas passer à travers un Gob' ami ou ennemi.



SE DÉPLACER D'UN NIVEAU À L'AUTRE

La zone de jeu comporte deux niveaux distincts. Ces deux niveaux sont définis par deux zones graphiques, clairement identifiables.

Pour changer de niveau, les Gob'z doivent utiliser les *Échelles* représentées sur le plateau. Pour monter ou descendre d'un niveau, il suffit de terminer le déplacement du Gob' sur la case du niveau atteint, en contact avec l'*Échelle*.

Des Gob'z qui ne sont pas sur un même niveau ne seront jamais considérés comme adjacent. (sauf mention contraire. Exemple: *Grand*)

Attention : le Gob' stoppe son déplacement sur la case du niveau atteint. L'éventuel excédant de mouvement est alors perdu. Au début de son prochain tour, le Gob' pourra se déplacer normalement.



SE DÉPLACER SUR UNE CASE SPÉCIALE : voir page 10

ATTAQUER UN GOB' ADVERSE

Important : on ne peut utiliser qu'une seule attaque par Gob' à chaque tour, au corps à corps OU à distance.

Si un Gob' possède plusieurs armes, vous devrez choisir laquelle sera utilisée ce tour-ci.

RÈGLES DE BASE

- JET DE DEXTÉRITÉ

Pour déterminer si un coup porte ou non, il faut réussir un *Jet de Dextérité*.

Par défaut, le résultat nécessaire à obtenir par un Gob' pour réussir un *Jet de Dextérité* est 4+ Cela implique que pour toucher, le joueur devra réaliser un jet de 4, 5 ou 6 (4 ou plus) sur un D6.

- MODIFICATEURS

Les capacités génériques *Précis* ou *Maladroit* (voir page 3), ainsi que certaines *Cartes Combo* et/ou *Cartes Équipement* viennent apporter un bonus ou un malus à cette valeur. Ces modificateurs s'appliquent aussi pour les *Coups Bas*.

- GÉNÉRALITÉS

On ne peut attaquer qu'une cible à la fois (sauf mention explicite).

Si vous devez effectuer simultanément plusieurs *Jet de Dextérité* (cas des armes à répétition par exemple), vous devez lancer tous les dés correspondants en même temps. Chaque dé lancé compte pour une attaque! De plus, on appliquera les résultats dans l'ordre souhaité par l'attaquant.

ATTAQUES AU CORPS À CORPS

Le Gob' ciblé doit être situé dans une case adjacente à l'attaquant et au même niveau, diagonale incluse (sauf cas particuliers) - Voir illustration ci-contre

- Lancez un *Jet de Dextérité* pour déterminer si le coup porte.
- Déterminez le niveau de blessure (voir page suivante)

CAS PARTICULIER DES TROLLS

Un troll lance toujours 2 dés lorsqu'il attaque au corps à corps.

Il peut également attaquer deux cibles différentes (un dé contre chacune). Ce choix devant être fait avant de lancer les dés.



ATTAQUES À DISTANCE (AKA "TIRER")

Une attaque à distance, via une *Carte Équipement* de type «arme» ou une *Capacité Spéciale*, se fait sur le même principe qu'une attaque au corps à corps, mais on prend en compte la portée indiquée sur la Carte Équipement.

La portée se mesure en nombre de cases en ligne droite, orthogonalement donc, jamais en diagonale, depuis le Gob' utilisant l'arme jusqu'à la case de sa cible.

Pour attaquer un gob' avec lequel vous êtes au contact, vous pouvez donc soit l'attaquer au corps à corps, soit utiliser une arme (mais pas en diagonale).

Un Gob' ne peut utiliser qu'une seule arme par tour (sauf mention contraire).



LIGNES DE VUE

- On ne peut pas tirer à travers un obstacle : un Gob' ennemi... ou ami, ni à travers un obstacle du décor. Seules les cases spéciales *Caisses de Munitions* bloquent les lignes de vue.
- **Case vide :** Un tir s'effectue uniquement sur un Gob', ami ou ennemi ! On ne peut pas effectuer de tir sur une case vide (Sauf mention contraire).
- Les Gob'z *Sonnés* ne bloquent pas les lignes de vue. On peut donc tirer à travers comme si la case était vide.



TIRS ENTRE LES DIFFÉRENTS NIVEAUX

- **Vers un même niveau :** si vous effectuez un tir du sol vers le sol, ou d'une plateforme vers une autre plateforme, vous êtes uniquement restreint par la portée de votre arme (indiquée sur sa carte), ainsi que par les obstacles.
- **D'une plateforme vers le sol :** pour effectuer un tir depuis une plateforme vers le sol, le Gob' doit être sur une case située au bord de la plateforme. Dans ce cas, la ligne de vue n'est pas obstruée par les Gob'z. Le joueur peut alors cibler un Gob' dans la limite de la portée de son arme.
- **Du sol vers une plateforme :** pour cibler un Gob' situé sur une plateforme depuis le sol, votre cible doit se trouver au bord de la plateforme.



LES DIFFÉRENTS DEGRÉS DE BLESSURES

Lorsqu'un Gob' a été touché par une attaque, il faut définir quel type de dégât il a subi. Pour représenter ceci, les Gob'z vont passer (ou pas...) par plusieurs stades : *Chatouillé*, *Sonné* ou *KO*, en fonction de la *Force* des coups qu'ils reçoivent et de leur *Résistance*.

La *Capacité Physique* est toujours utilisée après application des modificateurs (*Capacités Spéciales*, *Cartes Combo*...)

CHATOUILLER : Si la *Force* de l'attaquant est **inférieure ou égale** à la *Résistance* de la cible, l'attaque ne produit pas de blessure mais on place un marqueur *Chatouille* sur la carte du Gob' ciblé par l'attaque.



SONNER : Si la *Force* de l'attaquant est **supérieure** à la *Résistance* de la cible, le Gob' qui subit l'attaque est *Sonné*. Pour représenter ceci on couche alors la figurine du Gob'.



Celui-ci ne sera pas utilisable par le joueur qui le contrôle avant la fin de son prochain tour (voir Remise en état du Crew). De plus, sa Capacité Spéciale et son Charisme ne pourront pas être utilisés.

KO : si l'action de *Sonner* a été effectuée via un « 6 » sur le lancé de dé (lors du *Jet de Dextérité*) **ET** par un Gob' dont la *Force* est **supérieure ou égale au double** de la *Résistance* de la cible, le Gob' ciblé n'est pas considéré comme *Sonné* mais comme *KO*. Elle est alors retirée du plateau et placée sur le *Banc de Touche*.

Gain : 2 PV si la cible était un Gob' et 3 PV si c'était un Troll.

KO PAR MORT DE RIRE : un Gob' qui a 4 marqueurs *Chatouille* sur lui est mort de rire. Il est considéré comme *KO*.

Gain : le joueur ayant placé le 4^{ème} marqueur marque 1 PV.

Les Trolls étant plus endurcis, ils peuvent encaisser 6 *Chatouilles* avant de mourir de rire. *Gain : le joueur ayant placé le 6^{ème} marqueur marque 2 PV.*



COUPS BAS

Les Gob'z sont des petits êtres vils et sournois, ils adorent frapper les ennemis à terre ou sans défense. Pour représenter ceci, **quelle que soit la Force de l'attaquant**, si vous réussissez un *Jet de Dextérité* sur un Gob' *Sonné*, ce dernier subira automatiquement une *Chatouille* ! De plus, si vous obtenez un « 6 » sur votre jet de *Coup Bas*, le Gob' *Sonné* sera directement considéré comme *KO*.

Gain : Dans le cas d'un KO par coup bas, vous marquez seulement 1 PV pour un Gob' et 2 PV pour un Troll.

DOMMAGES COLLATÉRAUX

Certaines attaques peuvent atteindre des Gob'z alliés. Dans ce cas, les *Jets de Dextérité* seront effectués par le joueur adverse. Le joueur qui n'est pas à l'origine de l'attaque ne marquera pas de points de victoire si cela entraîne un *KO* mais pourra toutefois piocher une *Carte Combo* pour chaque « 6 » obtenu sur ces jets. (Voir *Cartes Combo* page 9)

Bien qu'une telle action soit possible, on ne marque pas de PV à mettre KO des Gob'z de son propre Crew !! Il ne faut pas pousser...



RENFORT

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'un Gob' valide en jeu au début de son tour, un **Renfort** entre **automatiquement** en jeu. Le joueur choisit alors un des Gob'z du *Banc de Touche* comme *Renfort*, qu'il ait déjà prit part au jeu ou non.

Attention : Vous ne pouvez pas faire entrer de *Renfort* dont la valeur en *Ration* (additionnée à celle des Gob'z en jeu) ferait dépasser la valeur initiale du rationnement de l'équipe.

L'arrivée du Gob' se fait au début du tour du joueur. Le joueur place son *Renfort* **sur une case Égout / trappe disponible** et peut le jouer immédiatement.



CAS PARTICULIERS :

- 1 - Un joueur qui commence son tour avec tous ses Gob'z *Sonnés* pioche automatiquement une *Carte Combo* en plus du *Renfort*.
- 2 - S'il vous est impossible de faire entrer un *Renfort*, piochez 2 *Cartes Combo* à la place.
- 3 - Si vous choisissez un Gob' avec un Équipement spécial.
 - S'il a déjà été joué ET mit KO, il entre en jeu sans son équipement.
 - S'il n'a pas encore été joué, allez chercher son équipement dans la pile d'Équipement.
- 4 - Si une partie de son équipement a déjà été piochée par un autre Gob' il entre en jeu sans celui-ci.

SEUL CONTRE TOUS

Si, pour une raison ou pour une autre, vous ne disposez plus que d'un seul Gob' en jeu, vous pourrez le jouer même si son *Charisme* ne couvre pas sa valeur de *Rations*.

3 - FIN DE TOUR - REMISE EN ÉTAT DU CREW

Une fois tous ses Gob'z joués, on remet son *Crew* en état. Pour se faire, on redresse en position verticale les figurines des Gob'z « *sonnés* ».

Pendant cette phase de **Remise en État du Crew**, divers évènements spécifiques peuvent avoir lieu.

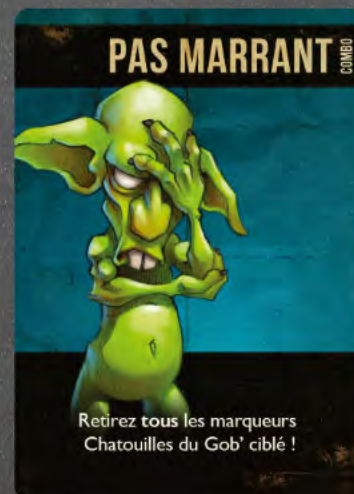


COMBOS, VIDANGE ET ÉQUIPEMENTS

CARTES COMBO

Les *Cartes Combo* peuvent être utilisées à tout moment. *Oui, vraiment à tout moment !!!* L'effet d'une *Carte Combo* peut donc s'appliquer même après que les dés aient été lancés...

L'effet d'une *Carte Combo* ne s'applique que pour une action (sauf mention contraire).



Comment obtient-on des cartes combos ?

À chaque fois que vous obtenez un « 6 » sur un jet de dé, piochez une *Carte Combo*. Vous pouvez la jouer immédiatement ou la conserver pour plus tard. Vous ne pouvez en revanche conserver plus de 3 cartes en main.

Attention : Un joueur qui a déjà 3 cartes en main et qui doit en piocher une 4^{ème} devra se défausser d'une carte (ou en jouer une) avant de piocher, ou décider de ne pas piocher.

VIDANGE

Un joueur qui possède 3 *Cartes Combo* peut choisir de s'en défausser en une fois, et ainsi marquer 1 PV.

CARTES ÉQUIPEMENT



Les *Cartes Équipement* peuvent être récupérées en terminant son déplacement sur une case *Caisse de Munitions* indiquée sur la map. (Voir page 10 Les Cases "Caisse de Munitions")

Attention : Les Trolls ne peuvent pas recevoir d'équipements car il ne sauraient pas s'en servir ... *trop stupides !!* De plus, un Gob' qui récupère un équipement ne pourra pas attaquer lors de ce tour ... *trop compliqué !!*

Certains Gob'z commencent la partie avec une, voire deux *Cartes Équipement* sur eux. Après avoir équipé tous vos Gob'z, constituez la pile *Équipement* avec le reste des *Équipements* dont vous disposez.



UTILISER LES CARTES ÉQUIPEMENTS

 **Répétition** : Si plusieurs dés sont lancés, considérez-les comme autant d'attaques distinctes à l'encontre d'un même Gob'.

De plus, résolvez ces attaques dans l'ordre souhaité !

 **Portée** : Nombre de cases maximum pour atteindre la cible (le point d'impact).

 **Force** : Utilisée pour déterminer le degré de blessure. Remplace la *Capacité Physique* du Gob' lors de l'attaque.

 **Zone d'effet** : Représente la capacité de l'arme à causer des dégâts autour de la case ciblée :

- En rouge, le point d'impact = Force maximale de l'arme.

- En gris, l'aire d'effet = Force de l'arme divisée par 2 (arrondie au supérieur)

GÉNÉRALITÉS

Les équipements sont utilisables tant qu'ils sont en possession du Gob'. Pour être jouée, la Carte Équipement doit être placée sur un Gob'.

Un Gob' ne peut pas disposer de plus de 2 Cartes Équipement. S'il en possède déjà 2 il ne pourra pas en piocher de nouveaux, ni détrousser un adversaire.

Pour blesser des Gob'z situés dans l'aire d'effet d'une arme, il faudra toutefois lancer un *Jet de Dextérité* pour chacun d'entre eux.

"Et c'est qui le plus Malin ?" : Lorsqu'un Gob' met KO un autre Gob' au corps à corps, il en profite pour lui piquer son équipement. Les éventuelles *Cartes Équipement* du Gob' mis KO sont alors placées sur le nouveau propriétaire, dans la limite de 2 *Cartes Équipement*. Les *Cartes Équipement* en surplus du Gob' mis KO seront défaussées.

Lorsqu'un Gob' est mis KO par une attaque à distance, ses *Cartes Équipement* sont défaussées. Si ce Gob' revient en jeu comme *Renfort* ou *Remplaçant*, il reviendra sans son équipement.

Répétition : Si plusieurs dés sont lancés, considérez-les comme autant d'attaques distinctes à l'encontre d'un même Gob'. De plus, résolvez ces attaques dans l'ordre souhaité !

LES CASES SPÉCIALES

Les cases spéciales sont des cases du plateau qui réagissent lorsqu'on place un Gob' dessus.

Un Gob' qui débute son tour sur une case spéciale doit obligatoirement se déplacer.



LES CASES ÉGOUTS / TRAPPES

Les cases Égouts / Trappes sont réparties sur le plateau avant la partie.

Les cases Égouts / Trappes servent à faire entrer et sortir des remplaçants du banc de touche.

Un joueur qui place un Gob' sur une case Égout / Trappe doit sacrifier une *Carte Combo* pour remplacer ce Gob' placé sur la case égout / trappe par un Gob' du Banc de Touche **de Ration inférieure ou égale**. Cette action est appelée « Remplacement ».

Il n'est pas autorisé de terminer son mouvement sur une case Égout / Trappe sans effectuer un remplacement. Le Gob' remplaçant peut être joué dès son arrivée en jeu (vous prenez en compte normalement son coût en *Ration* !)

LES CASES CAISSES DE MUNITIONS

Les cases caisses de munitions sont réparties sur le plateau avant la partie.



Un Gob' qui termine son déplacement sur une case *Caisse de Munitions* pioche une *Carte Équipement* et doit la conserver. Si le Gob' possède déjà deux équipements, vous devrez défausser une *Carte Équipement* pour n'en conserver que deux.

L'action de piocher une carte équipement remplace l'attaque.

LES ÉCHELLES

Les Échelles servent de point de passage pour changer de niveau. Un Gob' qui veut monter ou descendre vers/d'une plateforme doit impérativement passer par **les deux cases** contenant l'Échelle (pas de déplacement en diagonale). Les Gob'z *Lourds* ne peuvent pas les emprunter les Échelles.



LES CASES TÉLÉPORTEURS

Les cases Téléporteurs sont réparties sur le plateau avant la partie.

Les Téléporteurs ont plusieurs utilités. Essentiellement, ils servent aux Gob'z *Lourds* à changer de niveau. Ils permettent également de parcourir de grandes distances en très peu de temps.



Un Gob' qui termine son déplacement sur une case *Téléporteurs* se téléportera vers une autre case *Téléporteurs*. La téléportation a lieu pendant la phase de *Remise en État du Crew*. À la fin d'un tour de joueur donc.

REMARQUES :

- Si un Gob' veut se déplacer sur une case *Téléporteurs* déjà occupée, il prend la place de l'occupant et ce dernier est placé sur le *Téléporteurs* d'origine du Gob' qui vient de se téléporter.
- Un Gob' *sonné* ne peut pas se téléporter, sauf indirectement si un autre Gob' utilise le *Téléporteur*.



LES CASES PASSERELLES

Les cases *Passerelles* autorisent un passage sur ou sous la *Passerelle*.

Seule contrainte : On ne peut jamais terminer son mouvement sur une case *Passerelle*, au-dessus ou en-dessous. (Oui, n'oublions pas que ça a été fabriqué par des Gob'z ; eux-mêmes sont conscients du danger!!)

FEUILLE DE RÉFÉRENCE

MISE EN PLACE

- 1 - Choisir le Plateau
- 2 - Tirez les Cartes Gob'jectif
- 3 - Shi-Fu-Mi (Pierre-Papier-Ciseaux)
- 4 - Sélection et Déploiement des Crews

CONSTITUER SON CREW

- À 2 joueurs : 12 Rations par Crew
- À 3 joueurs : 10 Rations par Crew
- À 4 joueurs : 10 Rations par Crew

DURÉE DE LA PARTIE

- Partie rapide (moins de 30min) : 6 PV
- Partie normal (45min/1h environ) : 9 PV
- Partie longue (1h-1h30) : 12 PV

MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE

Vidange : sacrifier 3 cartes combo	1 PV
KO par <i>Mort de rire</i> ou par <i>Coups Bas</i> sur un Gob'	1 PV
Mettre KO un Gob'	2 PV
KO par <i>Mort de rire</i> ou par <i>Coup Bas</i> sur un Troll	2 PV
Remplir son Gob'jectif	2 PV
Mettre KO un Troll	3 PV

LE TOUR DE JEU

1 - Renfort

- S'il ne reste qu'un Gob'z valide ou moins dans votre Crew
Le Renfort ne doit pas faire dépasser la valeur initiale du Crew, en fonction des Gob'z restant sur le plateau (valide et non valides)
- Pas de Trolls en Renfort

2 - Identifier le plus *Charismatique* de vos Gob'z valides = valeur de *Rationnement*

3 - Jouer ses Gob'z dans la limite du *Rationnement*

- Jouer ses Gob'z un par un
- Toutes les actions du Gob'z doivent être réalisées (mouvement et attaque)

4 - Remettre son Crew en état et appliquer les règles spéciales (ex: *Marqueurs Zombi*)

ATTAQUER UN GOB

JET DE DEXTÉRITÉ : 4+ hors modificateurs

COMPARER LES CAPACITÉS PHYSIQUES

- Force inférieure ou égale à la Résistance = 1 Chatouille
- Force supérieure à la Résistance = *Sonné*
- Force double de la Résistance et Jet de Dextérité de 6 = KO

KO PAR MORT DE RIRE = 4 Chatouilles (6 pour un Troll)

CHATUILLE PAR « COUPS BAS » : Quelle que soit la Force, un Jet de Dextérité inflige une Chatouille à un Gob'z *Sonné*.

KO PAR « COUP BAS » = Jet de Dextérité de 6, peu importe la Force de l'attaquant lorsque vous attaquez un Gob' *Sonné*.

SPÉCIFICITÉ DE L'ATTAQUE À DISTANCE

LIGNES DE VUES : toujours en ligne droite (orthogonalement)

TIRER D'UN PLAN À UN AUTRE

Supérieur vers inférieur : être sur une case au bord de la plateforme

Inférieur vers supérieur : la cible doit être sur une case au bord de la plateforme.

MÊME PLAN : ligne de vue illimitée

LES CAPACITÉS GÉNÉRIQUES

PRÉCIS : le Gob' réussit son Jet de Dextérité sur un 3+

MALADROIT : le Gob' réussit son Jet de Dextérité sur un 5+

VÉLOCE : le Gob' peut poursuivre son déplacement après avoir changé de niveau (monter / descendre)

LOURD : le Gob' ne peut pas utiliser les échelles (uniquement les *Téléporteurs*). *Lourd* annule *Vol*.

GRAND : un Gob' Grand situé au sol est considéré comme adjacent à un Gob' situé en bord de plateforme et peut tirer sur le niveau supérieur comme s'il y était.

Un Gob' Grand peut tirer par dessus un Gob' situé au même niveau.

VEINARD : le Gob' gagne un point de victoire pour chaque « 6 » obtenu sur un de ses jets de dé

POISSEUX : le Gob' perd un point de victoire pour chaque « 1 » obtenu sur un de ses jets de dé

BOURRIN : en attaquant, les conditions du KO s'appliquent sur/en obtenant un résultat de 5 ou 6 sur le Jet de Dextérité.

POINT FAIBLE : en étant attaqué, les conditions du KO s'appliquent sur un résultat de 5 ou 6 sur le Jet de Dextérité.

VOL : le Gob' n'est pas affecté par les changements de niveaux.



Gob' Z'heroes

Tous les coups sont permis, y compris les plus grotesques...



Plus de 40 Gob'z disponibles
DÈS MAINTENANT !!

À découvrir sur
www.gobzheroes.com



Gob' Z'heroes Gob Bots



*Vous souhaitez explorer de nouvelles possibilités de jeu ?
Faites appel aux GOB'BOTS !!*

Plus d'infos sur www.gobzheroes.com

CRÉDITS

Auteurs : Fabien FRIESS et Antoine ROFFÉ

Illustrateurs : Kevin DE CASTRO

Ainsi que la participation de Regis TORRES, Stephano MORONI et Jean-Michel BRISSET

Améliorations / Relecture : Cécil HIS-MAHIER

Relecture : Martin Darras, Laurent Grière, Philippe Melot, Fabien Poex, Cruz-Familly, Stéphane Mathieu, Namsham, Noel Vigourt, Renaud Delille, Joel Liottet, Marc !, François Puissant, Dimitri Powlas, Chris Neumayer, Wakoun et Benoît Fatgrow.

Traduction : Oliver GEORGE

Remerciements "goblinement" chaleureux : Edouard Nègre, Eric Schaeffert et Clément Roussel.

Nous remercions également tous les Gob'z, venus d'une lointaine contrée, qui ont acceptés de se faire tripoter la tête par les doigts (salles, gras, mouillés, doux, sensibles, bleus, ou encore rugueux) de nombreux joueurs !! Merci à eux...

