

# DRONES

VS

# Goelands

RÈGLES  
DU JEU

UN JEU DE DELPHINE ROBERT & LÉO BLANDIN  
ILLUSTRÉ PAR ROMAIN LUBIERE

# L'HISTOIRE

« Depuis des années, une guerre secrète fait rage entre **drones** et **goélands** pour la conquête des littoraux.

Choisissez votre camp et rejoignez la lutte pour conquérir les Avant-Postes et ainsi contrôler le ciel ! »



# MATÉRIEL



Force de la carte

Répartition  
des cartes :

1 : 2	4 : 2
2 : 3	5 : 1
3 : 3	

Nombre de cartes  
par joueur

- 11 cartes goélands.
- 11 cartes drones.
- 12 jetons Avant-Poste.
- 1 livret de règles.



# LE BUT DU JEU

Réalisez des combos et prenez l'avantage !

La partie se joue en deux manches gagnantes. L'objectif est de contrôler simultanément les sept Avant-Postes ou la majorité en fin de manche.

Les joueurs posent tour à tour des cartes de forces variables devant les différents Avant-Postes. Ils bénéficient du pouvoir de l'Avant Poste s'ils en prennent le contrôle à leur adversaire.

**DÉFIS SOLO** Améliorez votre technique en résolvant les défis solo



<https://cutt.ly/lJkgxDw>



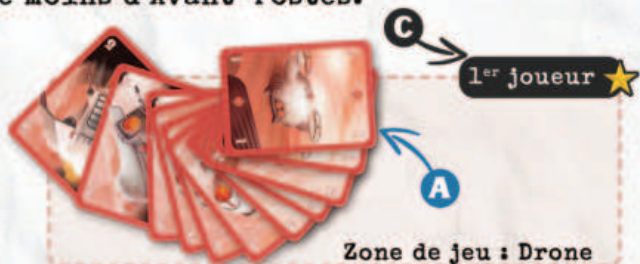
3

# MISE EN PLACE

**A** Chaque joueur prend les onze cartes de son camp dans sa main.

**B** Piochez sept jetons Avant-Poste au hasard et disposez-les en ligne sur la zone de jeu, en alternant les côtés Drone (**rouges**) et les côtés Goéland (**bleus**).

**C** Le premier joueur est celui qui possède le moins d'Avant-Postes.



# TOUR DE JEU

**1 - Jouez une carte devant un jeton Avant-Poste sur votre zone de jeu. Sans conquête, votre tour se termine ici.**

**2 - Conquérir un Avant-Poste adverse :**  
Si votre force totale sur l'Avant-Poste ciblé dépasse la force adverse en présence, vous en prenez le contrôle. Retournez-le du côté de votre couleur et vous devez appliquer le pouvoir indiqué.

**3 - Combos :**  
Si le pouvoir permet au joueur de prendre le contrôle d'un autre Avant-Poste, l'étape 2 se répète jusqu'à épuisement de tous les combos. Il est possible de perdre le contrôle d'un Avant-Poste pendant son tour. Dans ce cas, l'adversaire en prend le contrôle sans déclencher le pouvoir.

**Exemple : 1**

Le joueur "Goéland" joue une carte de force 5, il est donc plus fort que le "Drone" d'une force 3.

**2**



**3**

Il gagne donc et il doit appliquer le pouvoir.

**5**

# FIN DE MANCHE

Si un joueur contrôle simultanément les sept Avant-Postes, il remporte la manche immédiatement.

Quand un joueur pose sa dernière carte sans mettre fin au jeu, il choisit un des jetons Avant-Poste qu'il contrôle et le met de côté pour empêcher son adversaire d'en reprendre le contrôle. Ce dernier effectue son dernier tour, puis on compte les Avant-Postes contrôlés, celui qui en possède le plus remporte la manche.

## Exemple :

Le joueur "Drone" joue sa dernière carte, il met de côté un jeton Avant-Poste, pour essayer d'empêcher son adversaire d'avoir la majorité.



Le vainqueur de la manche précédente devient le premier joueur.



# FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur a gagné deux manches, il est déclaré vainqueur.

## FAQ

### AJOUTER DES FORCES :

Si vous avez plusieurs cartes sur un avant-Poste, la force totale se cumule (exemple : vous avez une carte de valeur 2 et une carte de valeur 3, votre force totale est donc de 5). Il n'y a aucune limite de cartes sur un Avant-Poste.

### EGALITÉ SUR UN AVANT-POSTE :

Sauf avec cet Avant-Poste :  
*(Lire l'effet complet en page 9)*



Vous devez dépasser la valeur totale de l'Avant-Poste adverse pour le conquérir, sinon il reste sous le contrôle de l'adversaire.

Vous ne pouvez pas conquérir un Avant-Poste si vous n'avez pas de carte posée devant.

### POUVOIRS DE CONQUÊTE :

Les pouvoirs de conquête ne s'appliquent que si la conquête a lieu durant votre tour.

Si votre adversaire perd un de ses jetons Avant-Poste durant son tour, prenez-en le contrôle sans appliquer le pouvoir de conquête.

Durant votre tour, les pouvoirs de conquête s'appliquent immédiatement après avoir conquis l'Avant-Poste. En général, les Avant-Postes sont conquis de manière séquentielle et les pouvoirs de conquête sont donc appliqués l'un après l'autre.

En cas de conquêtes simultanées, l'ordre de résolution des pouvoirs de conquête est choisi librement par le joueur actif.

Placer une carte sur un Avant-Poste que vous contrôlez déjà est possible mais ne vous permet pas d'en activer le pouvoir.

### **VOL D'UNE CARTE :**

Si vous prenez le contrôle d'une carte de votre adversaire grâce à l'effet d'un pouvoir de conquête, la carte passe dans votre zone de jeu et compte pour votre couleur.

### **RÉSOLUTION DES PERTES ET DES CONQUÊTES :**

L'ordre de résolution est choisi librement par le joueur actif.





# JETONS AVANT-POSTE

Le camp qui contrôle ce jeton peut conquérir les Avant-Postes adverses en égalant la force adverse en présence. Attention, si l'Avant-Poste change de camp, tous les Avant-Postes où il y avait égalité des forces changent de camp également.



Retournez face cachée n'importe quelle carte adverse, sa force devient égale à 1.



Détruisez n'importe quelle carte adverse en jeu, elle est retirée de la partie.



Recrutez une carte adverse présente sur n'importe quel jeton Avant-Poste. (Elle passe de votre côté au même Avant-Poste, sa force et sa couleur deviennent vôtres).

**Exemple :**

*Ici, le Drone de force 3 passe du côté Goéland. La force totale du joueur Goéland devient 4.*



Détruisez une de vos cartes sur n'importe quel Avant-Poste pour en activer le pouvoir.



Dans votre zone de jeu, déplacez une carte de n'importe quel Avant-Poste à un autre.



Dans la zone de jeu adverse, déplacez une carte de n'importe quel Avant-Poste à un autre.



Rejouez immédiatement un tour.



Dans votre zone de jeu, déplacez un lot de minimum deux cartes de n'importe quel Avant-Poste à un autre.



Dans la zone de jeu adverse, déplacez un lot de minimum deux cartes de n'importe quel Avant-Poste à un autre.



**Exemple :**

Ici, le joueur *Goéland* décide de déplacer uniquement ses cartes de force 2 et 3 pour garder la majorité.



Interchangez deux cartes  
de votre adversaire.



Interchangez  
deux de vos cartes.



### Exemple :

Ici, le joueur Drone place  
une carte de force 1 pour  
interchanger ses cartes de  
force 4 et 2, et ainsi gagner  
l'Avant-Poste "Rejouer" et  
garder la majorité sur  
l'Avant-Poste "Égalité".



## REMERCIEMENT ET ENGAGEMENTS :

Auteur(s) : Delphine  
Robert & Léo Blandin  
Illustrateur : Romain  
Lubière  
Graphiste : Léo Blandin  
© 2022 - Chèvre Edition  
& Moon Editions.  
Tous droits réservés

Merci à toutes les  
personnes qui nous ont  
apporté leur soutien,  
en particulier :  
Fabienne Travaux pour la  
musique, Cédric Saillant  
pour la version Tabletop,  
Benjamin Bergé, Xavier  
Laurent et Marianne Foiselle  
pour les règles, l'équipe de  
MAD : Mounia, Stéphane,  
Aristophanis, Alexandre,  
Marie, Nizar.  
Enfin merci encore à tous les  
joueurs et joueuses qui ont  
essayé le jeu et donné leurs  
avis ou conseils.

### TRAÇABILITÉ POUR 1.000 JEUX



Chèvre Edition s'engage  
à reverser 1% par boîte  
vendue à l'association :

**NATUR'  
ACTION**

11

**SOLIDAIRE GAME**

# AIDE DE JEU

Conquête en cas  
d'égalité, valable  
sur tous les autres  
Avant-Postes.



Retournez face  
cachée une carte  
adverse, sa force  
devient égale à 1



Détruisez une  
carte adverse.



Recrutez une carte adverse  
présente devant n'importe  
quel Avant-Poste.  
*(Elle passe de votre côté  
et devient vôtre).*



Détruisez une de  
vos cartes puis  
copiez le pouvoir  
de l'Avant-Poste où  
elle se trouvait.



Déplacez une  
carte de la  
couleur indiquée.



Rejouez  
immédiatement  
un tour.



Déplacez un lot  
de cartes de la  
couleur indiquée.



Interchangez  
deux cartes de la  
couleur indiquée.



Nous vous conseillons pour vos premières parties d'utiliser  
cette configuration dans l'ordre de votre choix.

