



Pour 8 et plus

Nombre de joueurs: 2 à 6

Temps de jeu : 15 minutes

Posez une ou plusieurs cartes Golem avec le même nombre. Si les nombres ne correspondent pas, vous pouvez placer une pile de jetons magiques pour augmenter le nombre sur la carte Golem. Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes Golem et de ses jetons magiques remporte la partie !

Composants

40 cartes Golem de couleur menthe (2 de chaque, de 2 à 21), 20 cartes Golem de couleur violette (2 de chaque, de 2-11), 54 jetons magiques (24 de 1 point, 15 de 2 points et 15 de 3 points).

Mise en place

Mélangez toutes les cartes ensemble et distribuez-les aux joueurs, face cachée, en fonction du nombre de joueurs.

Players	3 Players	4 Players	5 Players	6 Players
Cards	15 cards	15 cards	12 cards	10 Cards

- Si trois joueurs sont présents, remettez les cartes que vous n'utilisez pas dans la boîte – Vous n'en aura pas besoin pour cette partie.
- Placez les jetons magiques à la portée de tous les joueurs. Chaque joueur prend des jetons magiques d'une valeur de 3 points pour commencer. (La valeur des jetons que vous prenez n'a pas d'importance tant que la valeur totale est de 3 - vous pouvez les échanger librement tout au long du jeu).
- Mettez vos jetons à l'abri de vous pour que tous les joueurs puissent les voir.

Le jeu !

Chaque partie se compose de plusieurs tours. Au premier tour, le plus jeune joue en premier, puis les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est votre tour, choisissez l'une de ces actions :

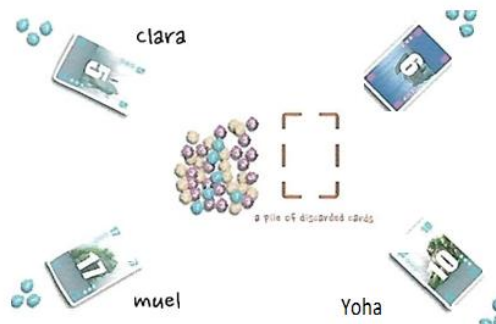
- Jouer une combinaison de cartes Golem,
- Passer et se défausser des jetons magiques.

Le tour se termine lorsqu'une combinaison de cartes Golem jouée fait passer tous les autres joueurs.

1. Jouer une combinaison de cartes Golem

Si vous êtes le premier joueur à jouer des cartes dans le tour en cours, vous pouvez placer n'importe quelle combinaison de cartes de votre main devant vous. Une combinaison de cartes peut être composée d'une seule carte ou de plusieurs cartes de la même valeur. Les couleurs des cartes n'ont pas d'importance. Toutefois, si un autre joueur a déjà joué des cartes dans le tour en cours; S'il y a des jetons magiques sur la/les carte(s), prenez-les et placez-les devant de vous. (L'effet des jetons magiques sont décrits en détail plus loin).

Exemple



Clara joue en premier avec une carte de valeur 5. Les autres joueurs doivent maintenant jouer aussi des cartes (une seule) et la combinaison des deux cartes doit être supérieure à celle de la précédente, ainsi ils jouent donc un 9, un 10 et un 17. Lorsque c'est à nouveau le tour de

Clara, elle défausse sa carte 5. Elle peut désormais jouer n'importe quelle carte d'une valeur de 18 (>à 17) ou supérieure.

Utiliser des jetons magiques pour augmenter la valeur d'une carte



Dans de nombreux cas, vous n'aurez pas de cartes en main et vous ne remplirez pas les conditions requises pour jouer des combinaisons de cartes. Cependant, vous pouvez augmenter leurs valeurs en utilisant des jetons magiques de la réserve commune.

- La valeur des cartes de couleur menthe est toujours augmentée de 1 par jeton magique placé dessus.
- La valeur des cartes violettes est augmentée de la valeur d'origine de la carte pour chaque jeton magique placé dessus.
- Prenez le nombre requis de jetons magiques dans la réserve commune et placez-les sur les cartes devant vous pour le moment.

*Lorsque vous vous défaussez ces cartes, retirez-en les jetons magiques et placez-les devant vous.

2. Passer et se défausser des jetons magiques Exemple



Florian démarre la manche en jouant un 4-4. Yohana prend un jeton magique de valeur 1 pour augmenter la valeur de son 11 de 1 afin de pouvoir jouer 12-12. Samuel prend deux jetons magiques pour augmenter deux fois la valeur de son 5, ce qui lui permet de jouer un 15-15.

Clara double la valeur de son 11 en prenant un jeton magique de valeur 1 et prend un jeton magique de valeur 1 et un jeton magique de valeur 2 pour augmenter la valeur de son 19, créant ainsi un 22-22. Si Florian veut jouer une autre combinaison, ses deux cartes doivent être au moins des 23.

Si vous ne pouvez pas jouer de cartes de votre main ou si vous choisissez de ne pas le faire, vous devez **passer**. Passer vous permet de défausser jusqu'à deux points et de remettre les jetons magiques dans la réserve commune.

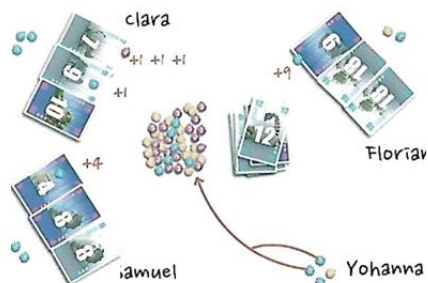
Remarque : Vous rendez deux jetons magiques de valeur 1 ou un jeton magique de valeur 2. Si vous rendez un jeton magique de valeur 3, vous recevez en retour un jeton magique de valeur 1. Si vous avez des cartes devant vous, mettez-les sur la défausse comme d'habitude. Si elles contiennent des jetons magiques, placez-les devant vous comme d'habitude.

Remarque : Si vous commencez un tour, mais que vous n'avez pas de cartes en main, vous devez passer.

vous devez passer votre tour. Cela permet au joueur suivant de jouer n'importe quelle combinaison de cartes.

Remarque : Ce n'est pas parce que vous avez passé que vous êtes éliminé de la partie ! Lorsque c'est à nouveau votre tour, vous pouvez à nouveau décider de passer ou de jouer une combinaison de cartes.

Exemple



Samuel commence le tour et joue un 8-8-8. Clara relance avec un 10-10-10 et Florian relance à nouveau avec un 18-18-18. Johanna choisit de passer. Elle remet deux jetons magiques de valeur 1 dans la réserve

commune. Ensuite, Samuel devra décider s'il veut passer aussi, ou s'il veut jouer les trois cartes pour une valeur de 19 ou plus.

Un tour se termine, le prochain commence ! Si c'est votre tour et qu'aucun des autres joueurs n'a relancé sur la dernière combinaison de cartes que vous avez jouée (ils ont passé), le tour se termine. Mettez les cartes devant vous sur la défausse, prenez tous les jetons magiques qui se trouvent dessus, et commencez un nouveau tour.

Fin du jeu

Le jeu prend fin immédiatement lorsque l'un d'entre vous parvient à **se débarrasser de toutes ses cartes et jetons magiques. C'est ce joueur qui gagne** ! Si vous préférez savoir comment se débrouillent les autres joueurs, continuez le jeu comme d'habitude et ignorez tous les joueurs qui sont déjà à court de cartes et de jetons.

Variante

1. Tournoi de Golem It

Jouez autant de parties qu'il y a de joueurs et de sorte que chaque joueur soit premier joueur au moins une fois. N'arrêtez pas de jouer dès qu'un joueur gagne, mais continuez à jouer pour et donner à chaque joueur des points de tournoi comme suit.

Place	1st	2nd	3rd	4-6th
Tournament Points	4 points	2 points	1 point	0 point

Notez vos points de tournoi après chaque partie. Le joueur avec le plus de points est le gagnant. S'il y a égalité, vous pouvez avoir plusieurs vainqueurs.

2. Golem pour deux joueurs

Quatre matchs au total. Au début de chaque partie, distribuez 12 cartes à chaque joueur et choisissez le premier joueur. Donnez à ce joueur deux jetons magiques, puis commencez à jouer vos cartes comme d'habitude. Si vous perdez une partie, vous recevez **3 points** de malus pour chaque carte restante dans votre main, et les points indiqués sur les jetons magiques restants. Notez les points des joueurs et commencez la partie suivante. Cette fois, c'est l'autre joueur qui devient premier joueur. Après quatre tours. Le joueur avec le moins de points au total remporte la partie.

3. Jouer avec des modifications de la règle initiale

a) Lorsque vous jouez une combinaison de cartes golem, vous devez utiliser les jetons magiques devant vous au lieu de prendre des jetons magiques dans la réserve commune. Dans cette variante, vous ne pouvez utiliser que les jetons magiques dont vous disposez. Au début de votre tour, si vous avez déjà une ou plusieurs cartes devant vous, défaussez-les dans la défausse et remettez les jetons magiques dans la réserve commune.

b) Si vous passez, vous prenez un jeton magique dans la réserve commune. Une fois que vous avez passé, vous ne jouez plus pendant ce tour. Vous gagnez si vous n'avez plus cartes ni de jetons magiques.

Le reste des règles et des conditions de fin de partie sont les mêmes que les règles normales.

Conçu par Chikasuzu
Illustré par Wanjin Gill
Publié par **Playte/For Games**

Golem it est un produit comprenant une licence d'agrément entre l'auteur, FourGames et Gameology inc.