



BRÖWL

un jeu de
REINER
KNIZIA

Les cinq peuples du royaume de Bröwl se sont donné rendez-vous pour en découdre. **Un pour tous et chacun pour soi !**

INTRODUCTION ET BUT DU JEU

BRÖWL est un jeu de majorité, de prise de risques et d'opportunisme dans lequel les joueurs devront envoyer différents peuples au combat afin de remporter la victoire. Assurez-vous de miser sur le bon peuple !

Comptez vos points à la fin de chaque manche. Le premier joueur à atteindre 100 points remporte la partie.

MATÉRIEL

- La présente règle
- **65 cartes Peuple** (9 cartes Mages (3), 11 cartes Elfes (4), 13 cartes Orcs (5), 15 cartes Barbares (6), 17 cartes Nains (7))
- **12 cartes Forteresse** (extension décrite à la fin de ces règles)



◆ MISE EN PLACE ◆

Mélangez les 65 cartes Peuple et distribuez-en 6 à chaque joueur. Formez une pioche face cachée avec le reste des cartes.

◆ TOUR DE JEU ◆

Les manches se succèdent tant qu'un joueur n'a pas atteint le score nécessaire pour remporter la partie (100 points).

Le joueur le plus sournois commence, puis les joueurs se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur se déroule ainsi :

1- JOUER UNE CARTE

À son tour, le joueur place une carte de sa main sur la table, devant lui face visible. Les cartes de chaque Peuple sont regroupées en colonne.

2- PIOCHER UNE CARTE

Le joueur finit son tour en piochant une carte afin d'en avoir toujours 6 en main.

◆ REMPORTER UNE BATAILLE ◆

Dès qu'il y a autant de cartes d'un Peuple posées sur la table (parmi tous les joueurs) que sa valeur, alors ce Peuple remporte la bataille.

Exemple : Il doit y avoir 3 cartes Mages (3) pour que les Mages remportent la bataille, ou 7 cartes Nains (7) pour que les Nains l'emportent.

Chaque joueur gagne alors les cartes de ce Peuple posées devant lui et les place face cachée devant lui. Toutes les autres cartes sur la table sont défaussées et le joueur suivant joue pour débiter une nouvelle bataille.

• LES CARTES SPÉCIALES •

Pour chaque Peuple, vous trouverez 1 carte "Dobröwl" et 1 carte "Pas de Bröwl !". Ces cartes ont les effets suivants :

CARTE "DOBRÖWL"

Chaque carte "Dobröwl" compte comme 2 cartes pour ce Peuple.

Exemple : Deux cartes Elfes (4) et la carte « Dobröwl » Elfe permettent aux Elfes de remporter la bataille.





CARTE "PAS DE BRÖWL !!!"

Si un joueur joue la carte "Pas de Bröwl !!!" d'un Peuple, toutes les cartes de ce Peuple posées sur la table sont défaussées. La carte "Pas de Bröwl !!!" est également défaussée. Les autres cartes restent sur la table et le jeu continue normalement.

◆ FIN DE MANCHE ◆

Dès que la pioche de cartes Peuple est vide, le jeu continue sans que personne ne pioche de nouvelles cartes. La manche prend fin lorsque la première bataille victorieuse après l'épuisement de la pioche a lieu. Les joueurs gagnent les cartes concernées par cette bataille et défaussent les cartes qu'ils ont encore en main.

Chaque joueur compte alors ses points. Chaque carte Peuple gagnée rapporte un nombre de points égal à sa valeur : les Mages rapportent 3 points, les Elfes rapportent 4 points, les Orcs rapportent 5 points, etc...

Chaque carte "Dobröwl" rapporte le même nombre de points qu'une autre carte de ce Peuple, les points ne sont pas doublés.

Si aucun joueur n'a atteint 100 points, la partie se poursuit avec une nouvelle manche. Le joueur à gauche de l'ancien premier joueur débute la manche.

◆ FIN DE PARTIE ◆

Dès qu'un joueur atteint 100 points à l'issue d'une manche, la partie s'arrête. Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points remporte la partie.

Vous pouvez également décider de jouer un nombre défini de manches, autant que le nombre de joueurs par exemple (3 manches à 3 joueurs, 4 manches à 4 joueurs, etc...). Le joueur qui a le score le plus élevé à l'issue de ce nombre de manches remporte la partie.

Après quelques parties du jeu de base, vous serez assez aguerris pour jouer avec l'extension "Bröwl-bas de combat" ! (voir ci-contre).



◆ BRÖWL-BAS DE COMBAT ◆

Pour pimenter vos parties de BRÖWL nous vous conseillons d'inclure les cartes "Forteresses".

Lors de la mise en place, mélangez les cartes "Forteresse" séparément et placez-les face cachée sur la table pour former une seconde pioche.

Au début de chaque manche, piochez une carte "Forteresse" et posez-la face visible sur la table de manière à ce que tous les joueurs puissent la consulter.

Chaque carte "Forteresse" indique une manière particulière de remporter la bataille pour la manche en cours.

Les indications de la carte "Forteresse" prévalent toujours sur les règles de base.

Le tour de jeu se déroule de la même manière que pour le jeu de base et dès que la condition de victoire de la carte "Forteresse" est remplie, les cartes correspondantes sont gagnées par les joueurs et toutes les autres cartes sont défaussées - comme dans les règles de base.

Au début de chaque manche, une nouvelle carte "Forteresse" est piochée pour remplacer la précédente et on applique la nouvelle condition de victoire.

Si la pioche de carte "Forteresse" est épuisée, mélangez les cartes "Forteresse" défaussées pour former une nouvelle pioche.

La partie se déroule en plusieurs manches et prend fin de la même manière que dans le jeu de base.

