



66 cartes combat

Les cartes combat sont marquées par des bordures rouges.

Ces cartes permettent aux joueurs d'augmenter les valeurs de SAP de leurs animaux en jeu (la valeur indiquée dans le coin supérieur gauche de la carte). La valeur de la carte combat est ajoutée à la somme des puissances des animaux, pour devenir le SAP total. Certaines cartes combat ont des fonctions spéciales, elles sont expliquées en détail sur les textes des cartes.

Cartes combat « Lié »

Certaines cartes combat sont liées à un animal. Cela signifie qu'après la bataille la carte n'est pas mise sur le dépotoir, mais placée sous son animal et reste de façon permanente pour augmenter son SAP. L'animal n'a pas besoin d'être désigné comme leader pour avoir un carte combat lié. Les textes sur les cartes indiquent si la carte combat peut être liée à un animal. Par exemple, l'aiguille de drogue augmente de façon permanente le SAP du Junkie hérissron une fois qu'elles sont liées.

38 cartes événement

Une carte avec des bordures brunes et un point d'exclamation indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte, indique une carte événement. Les cartes événement peuvent être jouées à tout moment, du moins si les jouer à une utilité. Le texte sur chaque carte événement décrit l'effet (s) de cette carte sur une autre carte, une situation dans le jeu, ou un animal. Si un adversaire interfère avec votre stratégie en jouant une carte événement sur vous, votre seule défense est une carte de contre.

Prenez cet exemple :

Tommy joue une pie voleuse, espérant voler les restes de pique-nique d'Andy. Andy joue des lentilles d'eau pour se défendre et contrecarrer la tentative de vol. Tommy ne parvient pas à voler la nourriture, et Andy arrive à garder les restes de pique-nique.

Des cartes événement peuvent être jouées par des joueurs ne participant pas à une bataille. Cependant, les jouer doit encore avoir un sens : si vous ne participez pas à la bataille du tout, vous ne pouvez pas gagner en jouant simplement une carte événement !

Cependant, vous pouvez provoquer un match nul pour tous les joueurs concernés en jouant une carte événement. Bien sûr, les autres joueurs peuvent également jouer des cartes événement contre des joueurs qui ne sont pas impliqués dans une bataille.



**R1
BRO LEON**



**The Igels
card game
INSTRUCTIONS**

Game Development, Illustrations, and Graphic Design:
Waro Gooomann

Guest Cards by:
Vince Wenzel (Buzard Boltzy)
Walter Scherzinger (Fog Bag Baron)

Editing:
Jan Christian Stehnes,
Stefan Städtler-Ley, Thorsten Doe,
Vadim Heister

Translation:
Dr. Rainer Nage (Jules),
Alexandra Velen (cards)

Proofreading:
Andrew Dawson

Layout and Typesetting:
Waro Gooomann

Publisher:
Pegasus Press Germany
phone: ++49 8031 7217-0,
email: contact@pegasus.de,
Internet: www.pegasus-web.com

Our special thanks for supporting the game go to:
Andreas Frennberg
Doris and Heinz-W. Gooomann,
André Gooomann, Marja Vogel,
Markus Becker, Jürgen Voigt,
Thomas and Kat L'awan,
Berjan Hübsewe, Cord Nejoeson

© 2005 by Pegasus Press.
All rights reserved.



Introduction

Bientôt, ce sera l'hiver et les petits animaux de la forêt ont besoin de faire leur provision. Jadis la forêt pouvaient subvenir aux besoins l'ensemble des animaux, sans provision de trouble... Maintenant, ils doivent se battre, être plus rusés que leurs adversaires et utiliser tous les moyens nécessaires pour se nourrir.

Dans Igels, les joueurs se battent pour les derniers restes de nourriture de la forêt, côte à côte les hérissons, les écureuils, les lapins et les souris. Tous les animaux utilisent des capacités spéciales, et des outils qui peuvent être trouvés dans la forêt, ou qui ont été "oubliés" là par les humains.

Ils jettent des « Boulettes de boue », utilisent leurs « Queues comme des fouets », font trébucher leurs adversaires sur des « Pièges à ours », ou les plongent dans de l'« Huiles usagées », ou les attirent sur une « Route de forêt » avec beaucoup de trafic. Dans le même temps, ils recrutent des alliés comme « Bernie l'ours », « Runaway l'éléphant » ou le « Boy Scouts », dont les talents de pistage scoutisme laisse à désirer. Et quand leurs adversaires estiment que la bataille est déjà gagnée, ils jettent « Flex le renard » contre eux, invoquent des « Pluies acides », ou leurs font avaler des « Mégots ».

Goal of the Game

Une fois qu'un joueur a capturé la dernière des 32 cartes nourriture, le jeu se termine. Après avoir compté les restes de la nourriture ramassés, celui qui a le plus de points de nourriture gagne la partie.

Quelques termes de base:
Cartes soutien : combat et événement
Forêt = cartes nourriture placées face cachée sur la table
Pioche générale = cartes combat et événement pas encore en jeu
Pioches espèces = cartes animaux pas encore en jeu
Dépotoir = toutes les cartes défaussées
Pool = cartes animaux du joueur déjà en jeu
SAP = Puissance des Petits Animaux
SAP total = Somme de toutes les puissances des animaux participant à une bataille, plus les valeurs de cartes combats jouées
Adversaires = Joueurs participant à une bataille spécifique



Nombre de joueurs: 3-4 joueurs
Age: 10 ans +
Temps de jeu: env. 60 minutes
Contenu:
• 168 cartes (32 cartes animaux, 32 cartes de nourriture, 104 cartes de soutien)
• 1 marqueur de jeu
• des règles

Préparation
Les 32 cartes nourriture sont mélangées et placées face cachée au centre de la table. Cette pile de cartes représente la forêt. Pour un jeu plus court, réduire le nombre de cartes nourriture avant de commencer à jouer.
Ensuite, toutes les cartes soutien sont soigneusement mélangées et placées face cachée à côté de la forêt pour servir de pioche générale. Chaque joueur décide alors quelles espèces il veut mener à la victoire. Si les joueurs n'arrivent pas à s'entendre, les espèces sont réparties par tirage au sort. Les pioches des 4 espèces sont ensuite mélangées et placées à côté de la pioche générale.
Le propriétaire du jeu devient le premier joueur. Il distribue cinq cartes de soutien face cachée à chaque joueur pour former leurs mains de départ. Chaque joueur prend également la carte du dessus de la pioche de son espèce et la place face visible devant lui dans son pool.

Now it's Time to Start ...

Un tour de jeu de Igels se compose de quatre phases. Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, puis en passant au joueur à sa droite, participe à chaque phase, ou chaque action, avant de passer à la phase ou action suivante.

- Les phases d'un tour de jeu :
1. Construire
 2. Combattre
 3. Récupérer le butin
 4. Organiser

1st Phase: Build-Up

Chaque phase Construire commence par le changement de premier joueur, ce dernier joueur passe le marqueur au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence toutes les phases.

Au début de chaque tour de jeu, chaque joueur peut piocher deux nouvelles cartes de son choix. Par exemple, il peut piocher carte animal de son espèce et une carte de la pioche générale. Il peut également choisir deux cartes de la pioche générale, ou deux cartes animaux de son espèce.

Les cartes espèces piochées sont toujours placées face visible dans le pool du joueur. Les cartes soutien de la pioche générale sont toujours ajoutés à la main du joueur, sans les montrer aux autres joueurs.

- Phase : Construire
- Changement de premier joueur
 - Chaque joueur pioche deux cartes dans l'une des deux types pioches ou dans un seul type de pioche



Species Draw Pile Pool Forest
General Draw Pile

