

AVIS A TOUS LES AVENTURIERS DU ROYAUME!

Moi, le Roi Tenkin, vient de me saire dérober ma précieuse couronne par Titus le fourbe! Aussi cruel que voleur, ce vil dragon se terre à présent au fond de sa sombre caverne. J'offre, à qui osera défier ses flammes. une place de choix dans mon armée de chevaliers.



20 cartes Attaque du Dragon

Contenu 109 cartes dont:

32 cartes Allié



















1 Plateau Dragon





Face commune à tous

les plateaux





Mise en place:

- **l.** Chaque joueur choisit le héros de son choix et reçoit ensuite un plateau individuel. pour vos premières parties, utilise la face commune à tous les joueurs, elle est plus facile pour se lancer.
- 2. Chaque joueur reçoit un jeton Cœur qu'il dispose sur son plateau à sa valeur maximale de points de vie.
- **3.** Placez au centre de la table le plateau *Dragon*. Disposez un jeton Cœur sur la case 20 des points de vie de Titus.
- 4. Chaque joueur reçoit un paquet de départ composé de 8 cartes 1 Or et 2 cartes Chevalier Niveau 1. Pour cela, prenez les cartes estampillées d'une mention «base» dans le coin supérieur gauche. Ce paquet est mélangé et placé, face cachée, à gauche du plateau Joueur.
- **5.** Mélangez les cartes restantes en un paquet unique, placez ce paquet, face cachée, sur le plateau Dragon.

Il s'agit de la pioche Caverne. Assurez-vous d'avoir le bon nombre de cartes.

Pour cela, remettez dans la boite les cartes non utilisées en fonction du nombre de joueurs.

Exemple: dans une partie à 3 joueurs, les cartes 2+ et 3+ sont utilisées, les cartes 4+ sont remises dans la boîte. Mélangez les cartes restantes en un paquet unique, et placez le paquet, face cachée, au centre de la table. Il s'agit de la pioche Caverne.

- 6. Piochez ensuite les 5 premières cartes de la pioche Caverne et placez-les sur les emplacements libres du plateau de jeu de manière à former le Chemin de la Caverne. S'il y a des cartes Attaque du Dragon dans les cartes tirées, remélangez les dans la pioche et recommencer pour n'avoir que des cartes Allié et/ou Or.
- 7. Le dernier joueur à avoir terrasser un dragon devient le premier joueur. La partie peut maintenant commencer..

















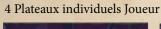






Principe:

KIBRUL est un jeu coopoératif dans lequel vous devez récupérer des cartes Allié pour renforcer votre équipe et attaquer Titus pour faire baisser ses points de vie et récupérer la couronne du roi.







56 cartes Pièce d'Or





Déroulement de la partie :

Les joueurs effectuent chacun de leur tour dans le sens horaire. A ton tour, effectue deux phases de jeu : la phase de rencontre et la phase du Dragon.

Phase de rencontre:

Au début de ton tour, tire 5 cartes de ta pioche et place les faces visibles devant toi. C'est ta Zone de Jeu. Si tu n'as plus assez de cartes dans ta pile pour en piocher 5, pioche autant de cartes que possible, puis prend ta défausse, retourne la face cachée pour former une nouvelle pile et piocher le nombre de cartes restant.

Variante pour les experts : avant de former une nouvelle pioche avec ta défausse, tu peux la mélanger.

Tu peux maintenant effectuer l'une de ses 3 actions. Chaque action peut être effectuer plus d'une fois, mais elles doivent être jouée dans l'ordre suivant.

1. Achète de nouvelles cartes grâce à ton or !

Tu as possibilité d'utiliser les cartes Pièces d'Or de ta zone de jeu pour acquérir de nouvelles cartes. Les cartes récupérées proviennent du Chemin de la Caverne. Plus un allié est fort, plus son salaire est élevé.

Achetez de nouvelles cartes :

Allié:

Plus un allié est fort, plus son coût est élevé.

Si tu souhaites recruter un allié comme celui-ci : il te faudra donc utiliser

Or: Tu peux également acheter des cartes pièces d'Or de plus grande valeur depuis le Chemin de la Caverne, en t'acquittant de son coût.







au moins 4 pièces d'Or de ta zone de jeu.

Les cartes ainsi utilisées sont placées face visible dans ta défausse.

Un allié recruté ne peut pas se battre dès son arrivéedans ton équipe! On se présente d'abord. Place le dans ta défausse, tu pourras le jouer plus tard.

Les cartes d'Or que tu achètes te permettront d'acquérie de meilleurs alliés par la suite.

2. Reprends des forces avant de replonger dans la mêlée!

Si tu as subi des blessures, tu peux dépenser 2 pièces d'or de ta zone de jeu pour récupérer 1 point de vie grâce à la carte Potion. Tu ne peux pas dépasser ton nombre initial de points de vie. La carte Potion reste toute la partie au centre de la table. Si tu l'utilises, les autres joueurs pourront également l'utiliser pendant leur tour. Tu peux l'utiliser autant de fois que tu le souhaites durant ton tour, à condition, d'avoir suffisamment de pièces d'or.

3. Attaquer Titus à l'aide de ton équipe!

Tu as pioché des cartes Allié ce tour-ci? A l'attaque!

Tes chevaliers sont bien élevés! Ils attaquent les uns après les autres en rang d'oignons. Pour chaque chevalier dans ta zone de jeu, lance autant de dés que d'icônes de force (1) indiquées sur la carte.

Le(s) dé(s) indique(nt) :



: Oh non... le dragon évite ton allié et t'attaque! Tu perds 1 point de vie par face Griffe présente sur l'ensemble des dés que tu as jeté.

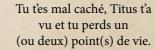
: Bravo! le dragon perd un point de vie par épée présente sur le dés. Si tu lances plusieurs dés, tu ne peux choisir qu'un seul dé. Choisis-le dès que tous tes alliés ont attaqués, retourne te cacher dans un des recoins de la caverne. Toutes les cartes encore posées devant toi sont placées dans ta défausse.

Phase du Dragon:

C'est maintenant au dragon de jouer, Titus mange une carte de la caverne. Pour cela, prends la carte la plus proche de la pile de défausse et place la face cachée dans cette dernière. Décale ensuite toutes les cartes Alliés et Pièce d'Or du Chemin de Caverne. Inspirés par vos prouesses, de nouveaux alliés montrent le bout de leur nez sur le Chemin de la Caverne. Dévoile de nouvelles cartes afin qu'il y en ait de nouveau 5 visibles

•L'une des deux cartes apparait? Titus attaque!







Titus s'énerve et crache un jet de flamme! Tous les aventuriers perdent 1 points de vie!

Ces cartes sont résolues de suite et placées dans la défausse. Il ne faut pas remettre de cartes sur le chemin de la Caverne après avoir résolu les cartes attaque du Dragon. Ton tour est maintenant fini, c'est maintenant à un autre aventurier de jouer. Continuez ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Fin de partie:

Le dragon n'a plus de point de vie ? Bravo! il est sonné! Vous récupérez la couronne et partez réclamer au roi votre place de chevalier royal! Vous gagnez la partie!



L'un de vous n'a plus de point de vie ? Aïe aïe aïe, vous sortez de la caverne pour rejoindre le guérisseur. Vous perdez la partie... mais vous devriez retenter votre chance!

Variante Mode Héroique:

Pour les aventuriers expérimentés, nous vous conseillons de jouer avec les faces de personnages différents des plateaux individuels. Chaque joueur a maintenant un rôle différent. Titus débute avec 30 points de vie. Le déroulement de la partie reste identique.



Le Chevalier, protecteur des faibles, est l'aventurier qui saura intercepter un coup pour ses camarades.

Effet: Pendant la phase de rencontre, tu peux défausser une carte Allié pour donner un jeton bouclier à un autre joueur. Ce jeton permettra de transférer le prochain dégât infligé à ce joueur sur toi



Le Mage est le soutien du groupe, c'est grâce à lui que tous les aventurier doivent leur survie. Alliant magie destructrice et magie de soin, il saura trouver l'équilibrez. Effet: Pendant une attaque, tu peux décider de soigner un aventurier à la place d'infliger des dégâts au dragon. Soigne un aventurier au choix d'autant de points que le nombre de dégâts que tu aurais dû infliger lors de ton attaque.



L'Archer, aventurier rusé et furtif, attaque sa cible à distance, ce qui lui évite d'être blesser par une contre-attaque de Titus.

Effet: Evites les symboles
Griffe présents sur les dés lors d'une attaque.



La Barbare, véritable force de frappe du groupe, représente le bras armé du groupe. Elle s'entraîne depuis toujours pour affronter des monstres du calibre de Titus.

Effet : Lance un dé de plus à chacune de tes attaques.

Adventurers, Beware!

I, King Tenkin, have been robbed of my precious gold crown by the Treacherous Titus. This cruel thief of a dragon is now hiding in the depths of his dark cave. To you who will defy his flames, I offer a prominent place among the knights of my army. Find allies on your way to form your team but don't underestimate the Treacherous Titus!



Contents 109 Cards, including:

32 Ally Cards



1 Potion Card





1 Dragon Board





59 Gold Cards







20 Dragon Attack Cards

Face commune à tous les plateaux



5 Heart Tokens 2 Shield Tokens





4 Player Boards











4 Dice

6

Setup:

1. Each player chooses a hero and receives the matching player board. For your first games, use the standard side, which is easier to use.

2. Each player receives a heart token and places that token on the maximum value of their health points (HP) on their player mat.

3. Place the dragon board in the middle of the table. Titus starts the game with **20 HP**: place a heart token on the matching space of the board.

4. Each player receives their starting deck of 8x 1 gold cards and 2x knight level 1 cards. These cards are marked "base" in their upper right corner. Shuffle your starting deck and place it face down on the left of your player board.

5. Now, shuffle the rest of the cards to form a drawing pile. From now on, these cards

will be called the cave cards. Make sure that you use the proper amount of cave cards, depending on the number of players.

For instance, in a 3-player game, use only the cards marked "2+" and "3+". Put the "4+" cards back in the box. Shuffle the cave cards to form a drawing pile on the dragon board, face down.

6. Draw the first 5 cave cards from the drawing pile and place them on the dragon board. This is the cave display. If you reveal dragon attack cards on this occasion, shuffle them back to the drawing pile until there are only ally cards and/or gold cards in the cave display.

7. The last player to slay a dragon plays first. You are now ready to begin.

Object of the Game:

Kibrul is a cooperative game in which you collect ally cards to reinforce your team and attack the treacherous Titus in order to decrease his health Points and recover the king's crown!

The Game Turn

Players take turns clockwise, starting from the first player. On your turn, you will resolve two steps: the payer phase and the dragon phase. After the dragon phase, the player on your left takes their turn, and so on.

Player Phase

Draw 5 cards from your deck and place them face up in front of you. This area is called your play area. If you're out of cards, turn your discard pile face down to form a new deck, then draw as many cards as necessary to have 5 cards in your hand. Variant for experienced players: before placing your discard pile face down to form your new deck, shuffle your discard pile. You may now take any of the following 3 actions. You may take the same action more than once, but they need to be completed in the following order.

1. Buy New Cards

Discard any number of gold cards from your play area to buy new cards from the cave display. You may buy allies and/or gold cards. Any gold that you use is discarded: it goes to your discard pile, face up, next to your deck.

Allies:

Cost Strength

If you want to recruit that ally, you need to discard a value of 4 gold from the gold cards of your play area. When recruited, place your ally in your discard pile: that ally needs some time to prepare, and is not available to fight right away!

Gold: You may also buy better gold cards (or purses) from the cave display. Discard as many gold cards as required and place the gold card(s) that you bought in your discard pile. having purses in your deck will allow you to recruit better allies later.

2. Have Some Rest

If you're wounded, you may discard 2 gold from your play area to recover 1 HP. You cannot exceed your maximum number of HP. You cannot use this action to heal another player.

The potion card always stays in the middle of the table. Using it does not prevent the other players from using it during their turn. You can use it as many times as you want during your turn, as long as you have enough gold..





3. Fight the Dragon

If you have some Allies in your play area, then you can fight the dragon. Your allies fight in an orderly fashion: one at a time, all lined up. Each ally from your play area rolls as many dice as they have swords () on their card. When an ally rolls dice, apply the following results:





: Oh, no! The dragon dodges your ally's blade and strikes back! Lose 1 HP for each claw face.



: If there is at least one sword symbol among the results, the dragon is hit! however, you can only apply one Sword face to the dragon: all other swords are ignored. The dragon loses 1 HP for each sword symbol on the die that you choose to apply.

Then, your next ally rolls their dice, and so on until all of them fought. Any remaining cards are then discarded from your play area, and you hide in the shadows of the cave, waiting for the next turn.

Phase du Dragon:

The treacherous Titus now reacts! First, he eats one card from the cave. Take the rightmost card from the cave display and discard it face down (create a separate discard pile for the cave display). Then, shift all ally and gold cards from the cave display one step to the right. Inspired by your feats, new allies appear: reveal the top card from the drawing pile and place it on the leftmost space of the cave display.

• If the revealed card is a dragon attack card, then Titus attacks!



Titus finds you in the shadows of the cave and you lose 1 or 2 HP, depending on the card.



Titus loses his nerve and breathes fire! All players lose 1 HP

These cards must be resolved immediately, then discarded. Do not replace them in the cave display. When your turn is over, the player on your left takes their turn

Game End

The game immediately ends once one of the following requirements is fulfilled: titus loses his last HP: all players win the game! Congratulations, you have slain the dragon! You can recover the crown and give it back to the king! Prepare to join the royal knights!



One of you loses their last HP: all players lose!

Too bad! One of you fell in battle. The group retreats and bring him to the healer. You should try again! You run out of cards to complete the cave display: all players lose!

Variant: Time for Heroes

For experienced adventurers: for a different experience, use the reverse side of your player mat (each player mat features a different hero). Each player now has a specific role. Titus howevers starts with 30 HP. The rest of the rules remain unchanged.



Knight, The Knight always stands up to protect the weak. If necessary, he can take one for the team, and save the lives of his fellow adventurers. Effect: during the player phase, you may discard an ally card to give a shield token to any other player. When that player should lose 1 HP, they can discard the shield token so that you lose these HP instead.



Wizard, the wizard is the group's healer. All other adventurers rely on him and his powerful spells to either unleash hell on the dragon, or saving them from Titus's terrible claws Effect: when fighting, you may heal a player instead of inflicting damage to the dragon. Apply the swords symbols of the sword face that you rolled to any player. That player gains as many HP as there are swords on that Sword face.



Archer, The Archer is a cunning, stealth adventurer. He attacks from a safe distance, which prevents him from being wounded by Titus's deadly counter-attacks.

Effect: ignores any claw Symbol on the dice when fighting the dragon.



Barbarian, the barbarian is the muscle of the group. She can deliver terrible blows and has been training since childhood to be able to defeat monsters like Titus.

Effect: roll one extra die for all of your attacks.

10



Xero vention eveles ilis alia ius res rendiae offictet aspit, corum ligenis imillantorum earum ium doluptincte nobitius dem fugit odi conemodicte magnati oremquatem. Et laborem faccabore comnitiam quia voluptat.

Cid mi, quiaectat. Ovid minctium am reruptium rem re nos as in nusaece ptatatquias et aligname voluptatecus nonsequi assed et que nimus magnis cum quam, to inction cusdaerest landitium quis quo quo commod erum faccum fugit, od et resequis se si aut laborion nos es quati dolupta speremq uundis aut eum et erum hillis cus sum in ratur, simaximod quodit explamus.

Equuntium is exerum resequa sperum quae volor adio beribus cienihi tiandistis mos adis qui re nonsernati temposs intenima nusam vellupt iasitio quam harit et que latectet aut que nobis cus, untet as etus si officid evendanda quae laut molor aliqui sunt volorum eossita ssitati aut laborest aspit essim dolupitati officip samendandae nam consed molenem faci ulluptibere odit aliquis acia verem cullab ius sanditiae lam, cus. Reptur? Net a volo verumqu ibusae veles illabo. Bis denis eume net magnisquos aliquos issitae ctotaquatius alia dolenim faceatio omni comnim aliquas escim ratur as demporem iundit quo bearitatem ulparch

