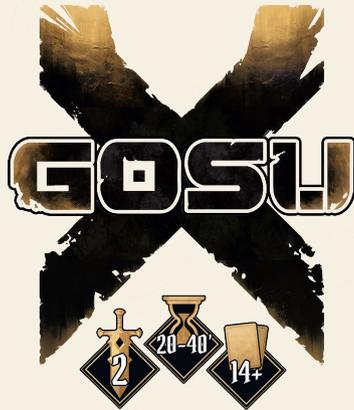


The image features a stylized title 'GOSSU' in a bold, blocky font with a white outline and a dark, textured fill. The background is a white topographic map with brown contour lines. A large, dark, textured brushstroke graphic, resembling a map of a region, is overlaid on the map, with the title 'GOSSU' centered within it.

GOSSU

Règles du jeu



Un jeu développé par Sorry We Are French d'après Gosu et Gosu Tactics de Kim Sato
Illustrations de David Sitbon

Merci aux nombreux testeurs qui nous ont suivi pendant ces 4 années de développement et ces plus de 4000 parties.

A 20.100.

L'univers de Gosu X est dominé par 8 Immortels qui s'affrontent dans une lutte de pouvoir à la fois politique et militaire. Parfois alliés, souvent ennemis, ces 8 Immortels sont les représentants des 8 clans jouables de Gosu X. Mais attention, un 9^{ème} Immortel viendra troubler ces temps obscurs. Prenant toutes formes, il est présent dans chaque clan et offre d'autres moyens de remporter la victoire !

Comment gagner ?

Dans Gosu X, les joueurs bâtissent une armée à l'aide des cartes de leur deck, formé de 3 clans parmi les 8 du jeu. Ils jouent chacun leur tour pendant plusieurs rondes, 3 maximum. A la fin de chaque ronde, a lieu une Grande Bataille, au terme de laquelle le joueur avec l'armée la plus puissante gagne un jeton Suprémie.

- Le premier joueur qui possède deux jetons Suprémie  gagne immédiatement la partie.
- Le premier joueur qui devrait débloquer son 5^{ème} jeton d'activation  (hors phase de Chant des Morts) gagne immédiatement la partie.
- Le premier joueur à contrôler 15 cartes **face visible** dans son armée gagne immédiatement la partie.
- Goan Sul et Justice proposent une condition de victoire alternative (voir Glossaire).

Matériel

- 120 cartes (15 par clan)
- 8 tuiles Immortel



face aide



face active

- 16 jetons en bois

8 jetons d'activation



recto



verso

1 jeton Merveille



3 jetons Suprémie



1 jeton Compte-Tours



2 jetons Éthéré



1 jeton Prime



- 1 plateau



- 1 sac en tissu
- 1 livret de règles





Mise en place

- 1 Placez le plateau entre les joueurs, sur le côté.
- 2 Placez les éléments en bois comme indiqué sur le schéma de mise en place.
- 3 Triez les 8 clans et placez-les sur l'espace de jeu, face visible, avec l'Immortel représentant chaque clan au sommet. Placez les 8 tuiles Immortel juste en dessous, face aide.
- 4 Chaque joueur prend 2 jetons d'activation et les places devant lui : ces jetons sont considérés comme étant **"en main"**.



Déterminez au hasard le premier joueur. Celui-ci sera le premier à choisir lors de la phase de Choix des Clans mais aussi le premier à commencer la partie.

Zone de jeu d'Ulysse

Zone de jeu de Martin

Le choix des clans

Résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

- 1 - A Le premier joueur choisit 1 deck de clan parmi les 8 disponibles.
- B Le second joueur choisit 2 deck de clan parmi les 7 restants.
- C Le premier joueur choisit 2 deck de clan parmi les 5 restants.
- D Le second joueur choisit 1 deck de clan parmi les 3 restants.

- 2 Chaque joueur récupère les tuiles Immortel des clans qu'il a sélectionnés et les place sur les emplacements dédiés du plateau, face aide visible.
- 3 Les 2 tuiles des clans non-choisis sont placées face active sur les emplacements dédiés du plateau. Les effets permanents de ces tuiles affectent les 2 joueurs pendant toute la partie !
- 4 Remettez les decks des 2 clans non-choisis dans la boîte, ils ne seront pas utilisés pour cette partie.
- 5 Enfin, chaque joueur mélange les decks des 3 clans qu'il a sélectionnés pour former un seul deck de 45 cartes, puis pioche les 7 premières cartes du dessus de son deck.



IMPORTANT : si dans sa main de départ un joueur n'a aucune **ou** une seule **Troupe** (carte de niveau 1), il peut décider de montrer sa main à son adversaire, la mélanger dans son deck et piocher à nouveau 7 cartes. Il peut faire cela autant de fois que nécessaire, tant qu'il n'a pas au moins **deux Troups** en main.

Composition d'un clan

Les 8 clans du jeu sont :



Justice



Abhilasha



Tomorrow



Narashima



Galmi



Phoenix



Goan Sul



Xi'an

Chaque clan est composé de 15 cartes, elles-mêmes divisées en 3 types :

- Les **Troupes**, de niveau I, forment la base de l'armée : il y en a 8 par clan (4 différents en 2 exemplaires chacun).
- Les **Héros**, de niveau II, sont uniques et possèdent des capacités puissantes : il y en a 5 par clan.
- Les **Immortels**, de niveau III, composés du représentant du clan et d'une variation du 9^{ème} Immortel (*Byun Hyun Ja*) : il y en a 2 par clan.



Anatomie d'une carte

1 Nom

2 Niveau

3 Symbole de clan

4 Coût de relève

5 Valeur militaire

6 Mot-clé

7 Effet

8 Symbole d'activation



Ronde de jeu

Pendant une ronde de jeu, les 2 joueurs vont jouer tour à tour jusqu'à ce qu'ils passent. Lorsqu'un joueur passe, son adversaire ne peut jouer que 3 tours maximum (voir, « **Passer** »).

Pendant son tour, le joueur ne peut effectuer qu'une **seule action**. Certaines actions peuvent entraîner plusieurs effets, qu'il faudra alors résoudre.

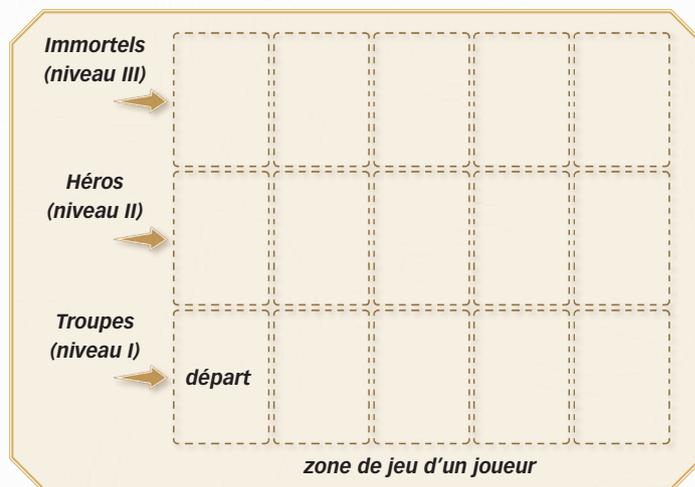
- Les tuiles des clans non sélectionnées pendant le Choix des Clans possèdent un effet permanent qui affecte les 2 joueurs pendant toute la partie.
- La taille de main maximale des joueurs **à la fin de leur tour** est de 7 cartes, ou 5 cartes si Narashima est en jeu. Si, à la fin de son tour, un joueur a plus de cartes que sa taille de main maximale, il défausse les cartes excédentaires.

Les actions possibles sont :

- Poser une carte dans votre armée
- Effectuer une relève
- Utiliser un ou plusieurs jetons d'Activation
- Passer

Poser une carte dans votre armée

L'action la plus fréquente est de poser une carte devant vous depuis votre main, pour constituer votre armée. Votre armée correspond à un alignement de cartes sur trois lignes et cinq colonnes. La première ligne, celle du bas, est la ligne des **Troupes** (niveau I), puis au-dessus la ligne des **Héros** (niveau II) et enfin tout en haut la ligne des **Immortels** (niveau III). Votre armée sera donc constituée au maximum de **15 cartes**.



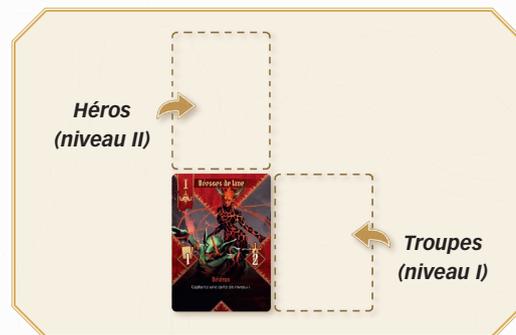
COMMENT POSER DES CARTES EN JEU ?

La première carte que vous poserez en jeu sera obligatoirement une **Troupe** (niveau I). En tant que base de votre armée, vous devez la poser en bas à gauche de votre tableau. La toute première **Troupe** que vous posez est « gratuite », peu importe son clan.

S'il y a un effet inscrit sur la carte (mots-clé et/ou effet), appliquez-les et résolvez tous les effets qui en découlent. Votre tour est terminé, c'est à votre adversaire de jouer.

A partir de votre prochain tour, vous pourrez poser un **Héros** (niveau II) ou une autre **Troupe** (niveau I).

IMPORTANT : *Quel que soit leur niveau, toutes les cartes se posent de la gauche vers la droite.*



Pour poser d'autres **Troupes**, les règles suivantes s'appliquent :

- Si le clan de la **Troupe** que vous souhaitez poser est différent de ceux des autres **Troupes** visibles que vous avez posées précédemment, alors vous **DEVEZ** défausser 2 cartes de votre main pour payer le coût de pose.
- S'il y a au moins une **Troupe** face visible du même clan posé à sa gauche dans la ligne, et ceci même s'il n'est pas directement en contact, posez votre **Troupe** gratuitement : ne défaussez aucune carte de votre main.

IMPORTANT : Les cartes défaussées sont placées face visible dans la défausse.



Exemple 1 : Martin souhaite poser une **Troupe** appartenant à un autre clan : il défausse 2 cartes de sa main **1** et place cette **Troupe** juste à droite de sa dernière **Troupe** posée **2**.



Exemple 2 : Martin souhaite poser une **Troupe** du clan Goan-Sul. Comme il possède au moins une **Troupe** appartenant à ce clan **1**, il la joue gratuitement **2**.

IMPORTANT :

- Si votre première **Troupe** de la partie est détruite, alors la suivante sera considérée comme la première **Troupe** de votre armée et sera donc gratuite.
- Si vous posez une **Troupe** et que **TOUTES** les **Troupes** précédentes dans cette ligne sont capturées, alors celle-ci est considérée comme la première **Troupe** de votre armée et est donc gratuite.

COMMENT POSER UN HÉROS (NIVEAU II) ?

Il y a deux règles pour poser un **Héros** :

- Il ne peut jamais y avoir plus de **Héros** que de **Troupes** dans votre tableau (capturés y compris). Il est donc impossible d'avoir deux **Héros** au-dessus d'une seule **Troupe**.
- Vous pouvez poser un **Héros** seulement si au moins une **Troupe** de son clan est présente dans la première ligne de votre armée. La **Troupe** n'a pas besoin d'être située directement sous le **Héros**.

IMPORTANT : vous pouvez poser plusieurs **Héros** du même clan, même si vous ne contrôlez qu'une seule **Troupe** de ce clan.



Exemple : Martin souhaite poser un **Héros** du clan Xi'an. Comme au moins une **Troupe** appartenant à ce clan est présente dans son armée **1**, il joue son **Héros** au-dessus de sa **Troupe** la plus à gauche qui n'a pas de **Héros** au-dessus d'elle **2**.

COMMENT POSER UN IMMORTEL (NIVEAU III) ?

Il y a deux règles pour poser un **Immortel** :

- Il ne peut jamais y avoir plus d'**Immortels** que de **Héros** dans votre armée (capturés ou non). Il est donc impossible d'avoir deux **Immortels** au-dessus d'un seul **Héros**.
- Vous pouvez poser un **Immortel** seulement si une **Troupe** ET un **Héros** de son clan sont présents dans votre armée. Le **Héros** n'a pas besoin d'être situé directement sous l'**Immortel**.

IMPORTANT : vous pouvez poser plusieurs **Immortels** du même clan, même si vous ne contrôlez qu'un seul **Héros** de ce clan.

Exemple : Martin souhaite poser un **Immortel** du clan Xi'an. Comme au moins une **Troupe** ET un **Héros** appartenant à ce clan sont présents dans son armée **1**, il le joue au-dessus du **Héros** le plus à gauche qui n'a pas d'**Immortel** au-dessus de lui **2**.

Si une **Troupe** (ou un **Héros**) venait à quitter le jeu via un effet ou une action et qu'elle était la dernière carte de son clan en jeu dans cette ligne, les autres cartes de ce clan encore en jeu ne quittent pas le jeu.

2 Effectuer une relève

La plupart des cartes possède un coût de relève : cela signifie qu'elles peuvent être remplacées (relevées) par une autre carte de **même niveau et de n'importe quel clan** depuis votre main. S'il n'y pas de coût de relève indiqué sur une carte, celle-ci ne peut pas être relevée.

Pour effectuer une relève, défaussez un nombre de cartes de votre main égal au coût de relève de la carte que vous souhaitez remplacer. Ce coût est **réduit de 1 carte** pour chaque jeton d'Activation **X** posé sur la carte que vous souhaitez relever. Défaussez la carte relevée et remplacez-la par une carte de même niveau depuis votre main, qui occupe désormais son emplacement.

Si vous effectuez une relève sur un **Héros**, il n'est pas nécessaire d'avoir une **Troupe** du même clan dans son armée pour poser ce nouveau **Héros**.

Résolvez l'effet de la carte que vous venez de jouer, si elle en possède un.

IMPORTANT : Une carte ne peut **JAMAIS** être relevée par une carte identique. Cela ne s'applique qu'aux **Troupes**, car ce sont les seules cartes en double exemplaire.

Exemple : Ulysse effectue une relève sur un **Héros** du clan Justice : il défausse le nombre de cartes indiqué sur le **Héros** à relever **1**. Il défausse alors le **Héros** relevé puis le remplace par n'importe quel autre **Héros** de sa main. Il pose un **Héros** du clan Abhilasha, même si aucune **Troupe** de ce clan n'est présente dans son armée **2**.

Utiliser un ou plusieurs jetons d'activation

Choisissez l'une des 3 possibilités suivantes :

- Dépenser un jeton d'activation pour piocher une carte.
- Dépenser deux jetons d'activation pour piocher trois cartes.

IMPORTANT : Les jetons dépensés de cette manière sont placés dans votre zone du plateau prévue à cet effet.



Exemple : Ulysse dépense deux jetons d'activation \blacklozenge pour piocher trois cartes \blacklozenge .

- Poser un jeton d'activation sur une carte possédant un symbole \blacklozenge pour activer son effet. Chaque symbole \blacklozenge sur la carte indique combien de fois elle peut être activée. Il ne peut pas y avoir plus de jetons d'activation que de symboles sur une carte.

IMPORTANT : Tant qu'un jeton d'activation n'est pas joué, il est considéré comme étant "en main".



Exemple : Ulysse place l'un de ses jetons d'activation en main sur l'une de ses cartes avec un symbole \blacklozenge , puis active son effet \blacklozenge .

Comme la carte activée n'a qu'un symbole \blacklozenge \blacklozenge , elle ne pourra plus être activée tant que le jeton d'activation s'y trouve.

- Certains effets vous permettent de reprendre un jeton d'activation en main. Dans ce cas, reprenez-en un se trouvant sur l'une de vos cartes (cette dernière pourra être réactivée), ou dans votre zone des jetons dépensés du plateau.
- Lorsqu'une carte avec un ou plusieurs jetons d'activation sur elle est capturée ou détruite, placez tous les jetons d'activation qui s'y trouvent dans votre zone des jetons dépensés du plateau.
- Les cartes Byun Hyung Ja vous permettent de débloquent vos 3^{ème} et 4^{ème} jetons d'Activation : dans ce cas, prenez un jeton disponible dans votre zone du plateau et ajoutez-le à votre main. Si vous devez débloquent votre 5^{ème} jeton d'Activation, vous gagnez immédiatement la partie.

Jetons d'activation débloqués d'un joueur



Passer

Vous pouvez être le premier joueur à passer uniquement si vous n'avez **plus aucun** jeton d'activation \blacklozenge en main. Lorsque vous passez, votre adversaire ne peut jouer que 3 tours maximum : utilisez le jeton Compte-Tours \blacklozenge du plateau pour l'indiquer.

IMPORTANT : Les tours additionnels comptent dans les 3 tours maximum après qu'un joueur a passé. De plus, si vous passez via l'effet de **Galmi**, vous devez avoir utilisé tous vos \blacklozenge pour le faire.





La Grande Bataille

Après que les deux joueurs ont passé, c'est la fin de la ronde et la Grande Bataille a lieu. Réolvez ces étapes dans l'ordre :

- Chaque joueur additionne la valeur militaire de son armée, ainsi que les divers bonus de force obtenus : mot-clé **Vétéran**, les cartes **Galmi (Avatar)**, **Phoenix**, etc.
- Le joueur avec la valeur militaire la plus haute remporte la Grande Bataille et gagne un jeton Suprématie . En cas d'égalité, si l'un des joueurs contrôle le , il remporte la Grande Bataille. Sinon, les deux joueurs gagnent .

Si un joueur remporte son second , il **gagne immédiatement la partie**.

IMPORTANT : dans le cas très improbable où les deux joueurs remportent en même temps leur second , alors la partie se termine sur une égalité parfaite !

Lorsque le vainqueur de la Grande Bataille est désigné et si la partie n'est pas terminée, passez à la phase du « **Chant des Morts** ».



Ulysse

=7

=8

=1

=3

=2

=6

=3

Les cartes capturées n'ont pas de valeur militaire, voir Glossaire, Capturer

=5

=1

=2

=3

=5

=2

=2

=2

Martin

Exemple : Martin totalise une force de 17 : 5 pour son **Immortel**, 6 pour ses **Héros** et 6 pour ses **Troupes** car la valeur militaire de la carte du clan Goan Sul est doublée grâce à l'effet **Vétéran**.

Ulysse totalise également une force de 17 : 6 pour ses **Héros**, 8 pour ses **Troupes** et 3 pour ses cartes en main grâce à l'effet de la tuile **Immortel Phoenix** du plateau. Comme Ulysse possède le , il remporte l'égalité et gagne un .

Le Chant des Morts

Résolvez ces étapes dans l'ordre :

- Les joueurs libèrent toutes leurs cartes capturées, cela ne déclenche **aucun** effet.
- En commençant par le joueur qui a gagné la Grande Bataille, chaque joueur sacrifie la moitié de ses cartes en jeu, arrondi au supérieur.
- Ensuite, le joueur qui a perdu la Grande Bataille fait de même.

IMPORTANT : Les joueurs doivent toujours sacrifier **une à une** leurs cartes LIBRES. Si les deux joueurs ont gagné un jeton Suprématie pendant cette Grande Bataille à la suite d'une égalité, déterminez au hasard qui sacrifie en premier.

- Chaque joueur pioche jusqu'à avoir 7 cartes en main.
- Chaque joueur reprend en main ses jetons d'activation : ses 2 jetons d'Activation de début de partie + ceux éventuellement débloqués pendant la partie.
- Remplacez le sur le plateau.
- Commencez une nouvelle ronde : le joueur qui a perdu la Grande Bataille jouera en premier.

IMPORTANT : Si les deux joueurs ont gagné un jeton Suprématie pendant cette Grande Bataille, c'est le joueur qui a été déterminé pour sacrifier ses cartes en premier qui jouera aussi la prochaine ronde en premier.



Ulysse

Martin

Exemple : Ulysse sacrifie en premier la moitié des cartes de son armée (arrondi au supérieur) car il vient de remporter la Grande Bataille. Comme il y a 7 cartes dans son armée, il doit sacrifier 4 de ses cartes LIBRES, en les défaussant une à une. C'est ensuite à Martin de faire de même. Comme il y a 6 cartes dans son armée, il doit en sacrifier 3.

Glossaire

CONCEPTS ET MOTS-CLÉS

Byun Hyung Ja

Chaque clan possède une carte Byun Hyung Ja, qui offre une condition unique pour débloquent un jeton d'Activation , vous rapprochant ainsi d'une condition de victoire.

Capturer

Choisissez une carte (adverse ou non) et retournez-la face cachée. Une carte capturée perd sa valeur militaire, n'a plus de capacité et n'appartient plus à aucun clan.

- Une carte capturée peut être détruite si elle est LIBRE.
- On ne peut pas effectuer de relève sur une carte capturée.
- Il est possible de poser une carte au-dessus d'une carte capturée.

Si une carte capturée avait un jeton d'activation sur elle, ce jeton retourne dans votre zone des jetons dépensés du plateau.

Carte LIBRE

Une carte LIBRE est une carte qui n'a ni carte au-dessus d'elle ni carte à sa droite.

Ce mot-clé sera souvent utilisé dans un effet de carte, comme par exemple, « détruisez une carte LIBRE ». Seules les cartes LIBRES peuvent être détruites, au contraire de la capture, qui peut cibler n'importe quelle carte en jeu.



Carte miroir

La carte miroir d'une de vos cartes est la carte située au même emplacement que celle-ci dans l'armée de votre adversaire.



Défausse

Les cartes dans la défausse de chaque joueur sont toujours visibles et peuvent être consultées à tout moment par tous les joueurs.

Détruire

Choisissez une carte LIBRE (adverse ou non) et placez-la dans la défausse de son contrôleur.

Si une carte détruite a un jeton d'Activation sur elle, ce jeton retourne dans la zone du plateau où se trouvent vos jetons d'Activation dépensés.

Écho

Lorsqu'un joueur pose une carte avec le mot-clé **Écho**, il peut résoudre son effet d'arrivée en jeu une seconde fois. Il est possible de choisir des cibles différentes au cours de cette seconde résolution, le cas échéant. **Écho** ne se déclenche pas lorsque vous placez un jeton d'Activation sur une carte avec ce mot-clé.

Effet d'arrivée en jeu

Lorsqu'une carte arrive en jeu, vous **devez** réaliser son effet (**texte écrit en blanc**), sauf si le texte de la carte vous donne un choix (**Exemple** : "vous pouvez...").

Effet permanent

Les effets d'une carte écrits en **italique jaune** représentent un effet permanent : cet effet s'applique tant que cette carte est en jeu face visible.

Élééré

Une carte avec le mot-clé **Élééré** ou avec un jeton  sur elle ne peut être **ni détruite ni capturée**. Elle peut toutefois être sacrifiée.

Force de Volonté

Lorsque la condition d'une carte avec le mot-clé **Force de Volonté** est déclenchée, vous pouvez la défausser de votre main pendant le tour de n'importe quel joueur pour appliquer son effet.

Goan Sul

Lorsque Goan Sul est en jeu, il vous offre l'opportunité d'obtenir une victoire immédiate au cours de la Grande Bataille.

Si le clan Goan Sul n'a pas été sélectionné, cette opportunité est offerte à tous les joueurs dès le début de la partie.



Justice

Lorsque Justice arrive en jeu, et uniquement à ce moment, elle vous offre l'opportunité d'obtenir une victoire immédiate.

Les tuiles Immortel retournées via l'effet d'arrivée en jeu de Justice deviennent actives.

Si le clan Justice n'a pas été sélectionné, utilisez les 2 jetons  pour indiquer que la carte LIBRE la plus haute de chaque joueur est **libérée**.

Libérer

Retournez une carte capturée (adverse ou non) sur sa face visible. Elle pourra de nouveau être activée plus tard dans la partie.

Une carte libérée ne déclenche pas son effet au moment où elle est retournée face visible, sauf si le texte l'indique spécifiquement.

Même nom, carte différente

Certaines cartes portent le même nom avec un complément d'information entre parenthèses. Ces cartes sont considérées comme ayant le même nom mais ne sont pas des cartes identiques.

Merveilleux /

Lorsque vous posez une carte en jeu avec le mot-clé **Merveilleux**, prenez le  depuis le plateau ou chez votre adversaire.

Le jeton  a deux utilités :

- Pendant votre tour, vous pouvez dépenser le  (en le remettant sur son emplacement du plateau) pour **réduire le coût de pose ou de relève d'une carte de 1** : vous défaussez donc une carte de moins.
- Lors de la Grande Bataille, en cas d'égalité, si vous avez le , vous remportez la Grande Bataille.

Piocher

Prenez dans votre main la carte du dessus de votre deck. S'il n'y a plus de carte dans votre deck et que vous devez piocher, mélangez votre défausse pour former votre deck, puis piochez.

Prime

Lorsqu'un joueur capture ou détruit une carte adverse avec le mot-clé **Prime**, il peut piocher une carte.

Recruteur

La prochaine carte que vous posez (ne fonctionne pas avec une relève) juste à droite d'une carte avec le mot-clé **Recruteur** sera gratuite, même si elle est d'un clan qui n'est pas encore présent dans votre ligne. Ce mot-clé n'est présent que sur des cartes de niveau I.

Relève secrète

Les cartes avec le mot-clé **Relève secrète** peuvent être relevées par une carte provenant de votre défausse à la place de votre main.

Une carte avec **Relève secrète** NE PEUT JAMAIS être relevée par une carte identique.

Retirer de la partie

Remettez la carte retirée de la partie dans la boîte : elle ne fait plus partie du jeu pour le restant de la partie, sauf si un effet de carte indique spécifiquement qu'elle peut être récupérée.

Révéler

Retournez face visible le nombre de cartes indiqué depuis le sommet de votre deck.

S'il ne reste par exemple que 2 cartes dans votre deck et que vous devez en révéler 4, vous n'en révélez que 2. Révéler ne fait pas mélanger votre défausse avec votre deck.

Sacrifice

Choisissez une carte LIBRE (capturée ou non) de votre armée et placez-la dans votre défausse. Elle n'est pas considérée comme une carte détruite.

Tour additionnel

Jouez un nouveau tour après celui-ci : vous jouez donc 2 tours de suite.

Vous ne pouvez pas jouer un tour additionnel après un tour additionnel, mais vous pouvez poser une carte possédant une telle capacité, que vous ne résolvez donc pas. Les tours additionnels comptent dans les 3 tours maximum après qu'un joueur a passé.

Vétéran

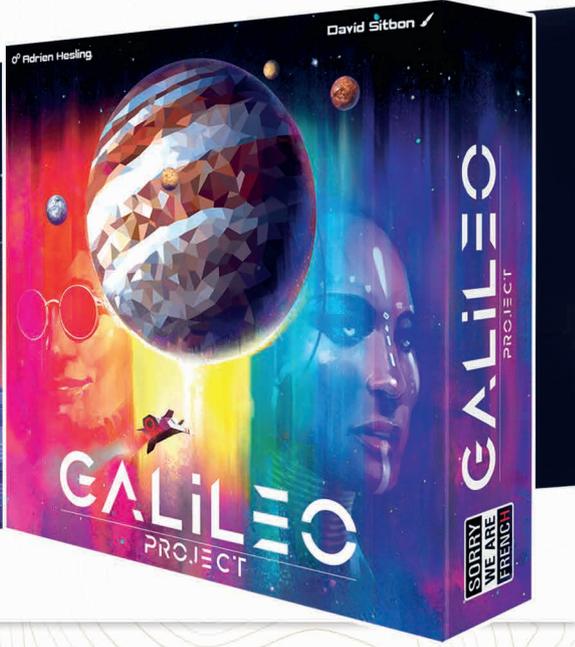
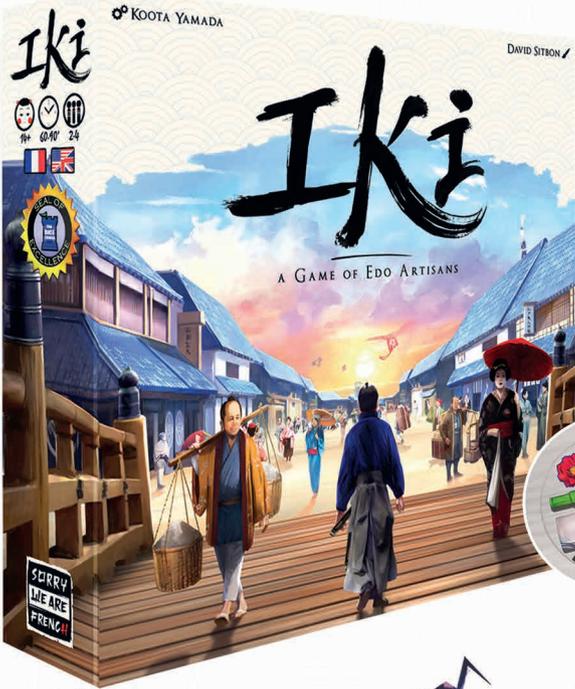
Lorsqu'un jeton d'activation est placé sur une carte avec le mot-clé **Vétéran**, retournez ce jeton sur sa face x2 . Pendant la Grande Bataille, la valeur militaire de cette carte est doublée.

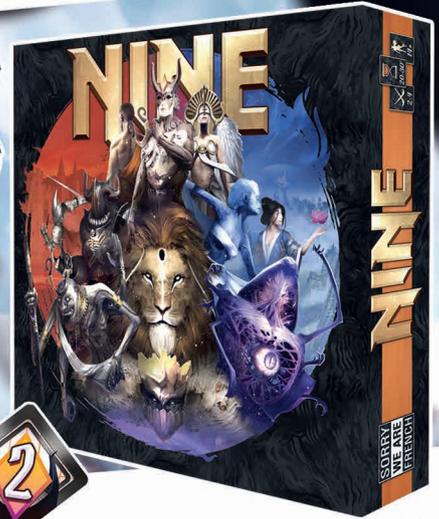
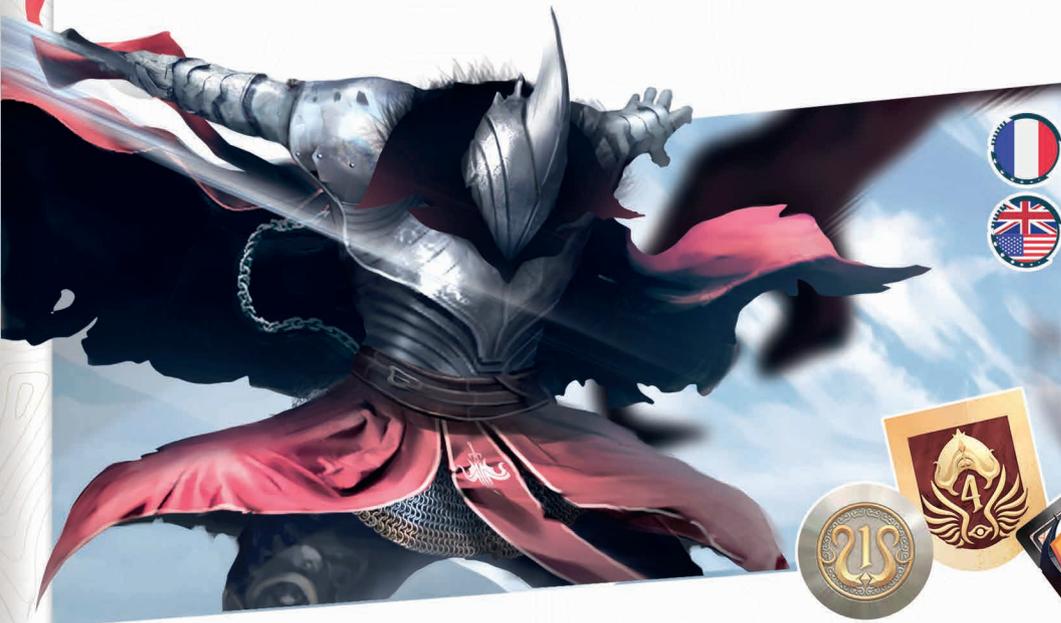
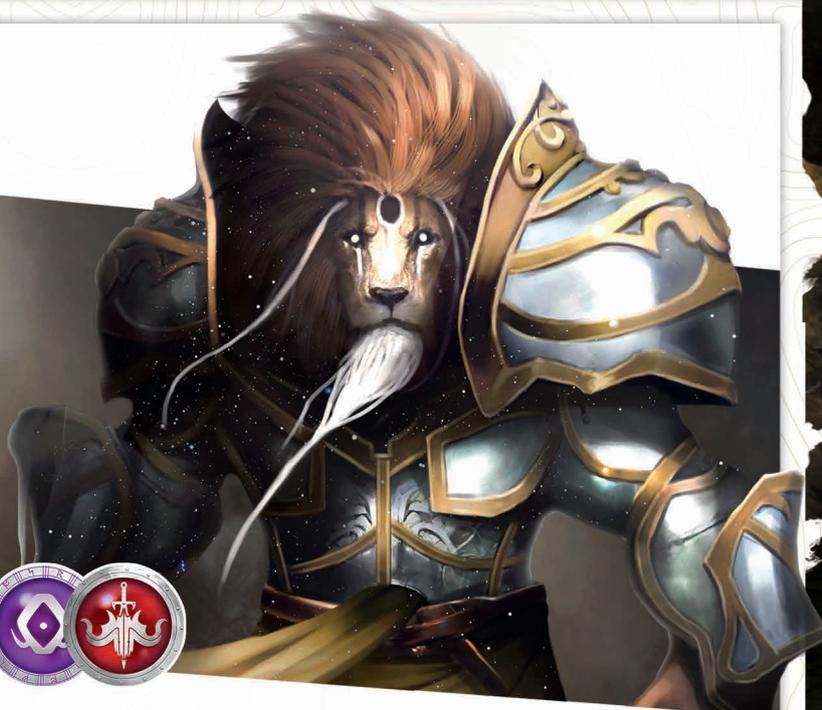


Cette valeur correspond au nombre total de jetons d'activation que vous **possédez** : en main, sur les cartes de votre armée, dans votre zone des jetons dépensés du plateau.

En début de partie, **X** est égal à 2. Vous pourrez augmenter cette valeur jusqu'à 4 en déclenchant les capacités de vos cartes Byun Hyung Ja.

Vous pouvez retrouver la FAQ à propos des règles et des cartes sur notre site : www.sorryweare.fr







www.sorryweare.fr

 www.facebook.com/SorryWeAreFR

 Sorry We Are French

 twitter.com/srywearefr

 instagram.com/sorrywearefrench



Crédits

Un jeu développé par Sorry We Are French
d'après Gosu et Gosu Tactics de Kim Sato

Illustrateur : David Silbon

PAO : Good Heidi

Rédaction des règles : Emmanuel Beltrando & Matthieu Verdier

Réalisation : Emmanuel Beltrando