



# Horde



30 min



2 - 4



10 +

**STÉPHANE PIGNEUL**  
**OLIVIER FAGNÈRE**

**CASTELmore**

**TOUS LES CLANS SONT RASSEMBLÉS.  
DANS LES RANGS, LA CONFUSION RÈGNE.  
SAUREZ-VOUS ORGANISER LA HORDE AFIN  
QU'ELLE N'OBÉISSE QU'À VOUS SEUL?**



Dans ce jeu, les joueurs posent à tour de rôle des cartes représentant des gobelins afin de former les rangs d'une horde combattante.

Leur objectif est d'aligner les cartes de leur couleur, mais, chaque fois qu'une carte est mise en jeu, d'autres changent de place.



Visuels non contractuels

**1**

Vous seul savez qui vous jouez.

**2**

À tour de rôle, introduisez un goblin dans la horde.

**3**

Quand tous les gobelins sont en place, révélez votre identité, puis comptez les points de victoire que vous rapportent les lignes où vos gobelins sont majoritaires.

**CONTENU**

**52 CARTES GOBELIN  
2 CARTES AIDE DE JEU  
1 REFERENCE CARD  
RÈGLES / RULES**



© Bragelonne 2019  
CASGAMED003-1 — EAN : 3770011038046



3 770011 038046

CASGAM003



30 min



2 - 4



10+

[www.facebook.com/Bragelonne.games](https://www.facebook.com/Bragelonne.games)

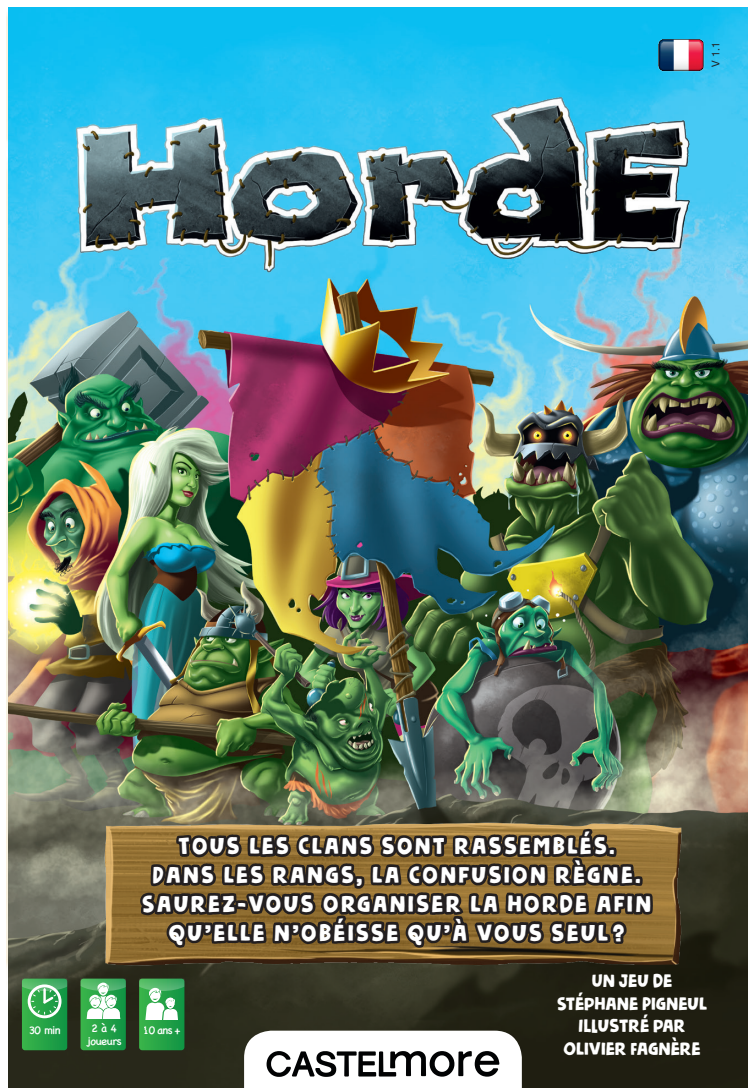
Bragelonne — 60-62, rue d'Hauteville  
75010 Paris — France



Illustrations : Olivier Fagnère  
Traduction : Tom Clegg

**CASTELmore**





## 1. BUT DU JEU

Chaque joueur incarne le Roi ou la Reine d'un clan de gobelins. Chaque clan est reconnaissable à la couleur de sa gemme de prédilection. Au cours de la partie, les joueurs disposent en rectangle des cartes représentant des gobelins afin de former des **lignes de combat**, c'est-à-dire des rangées de douze cartes. Leur objectif est d'aligner les cartes de leur couleur dans le but d'être majoritaire dans le plus de lignes de combat possible afin de marquer des **points de victoire**. Le joueur du clan qui a le plus de points de victoire en fin de partie est déclaré vainqueur.

## 2. LES GOBELINS

Il y a douze personnages par clan. Chaque clan réunit les mêmes. Le pouvoir d'un personnage est déclenché uniquement quand il arrive en jeu ou quand la carte le représentant est retournée face visible (voir les effets de la **Guérisseuse**). Les pouvoirs **PASSIFS** sont automatiques. Les pouvoirs **ACTIFS** sont résolus au bon vouloir du joueur. Il est recommandé d'utiliser les pouvoirs des personnages (si possible) car ils ont une forte influence sur le déroulement du jeu. Ces personnages sont présentés au dos de cette règle du jeu.

## 3. MISE EN PLACE

Dans une partie à quatre joueurs, chaque joueur joue avec un clan.

- 1) Les **Rois/Reines** et les **Bannières** sont écartés.
- 2) Les autres cartes sont mélangées sans distinction de couleur.
- 3) Quatre cartes sont distribuées à chaque joueur. Les cartes restantes sont réunies face cachée pour constituer une pioche.
- 4) Les **Rois/Reines** sont mélangés. Chacun des joueurs en reçoit un face cachée, qu'il découvre ensuite secrètement. Tous les

2

**Rois/Reines** restent face cachée sur la table jusqu'à la fin de la partie.

- 5) Les **Bannières** sont mélangées, puis réparties aléatoirement face visible au centre de la table pour former une colonne.

Dans une partie à trois joueurs, chaque joueur joue avec un clan.

- 1) Une des quatre couleurs n'est pas mise en jeu. Toutes les cartes de cette couleur sont rangées dans la boîte.
- 2) Les **Rois/Reines** et les **Bannières** des couleurs en jeu sont écartés.
- 3) Les cartes des autres couleurs sont mélangées sans distinction.
- 4) Quatre cartes sont distribuées à chaque joueur. Les cartes restantes sont réunies face cachée pour constituer une pioche.
- 5) Les **Rois/Reines** sont mélangés. Chacun des joueurs en reçoit un face cachée, qu'il découvre ensuite secrètement. Tous les **Rois/Reines** restent face cachée sur la table jusqu'à la fin de la partie.
- 6) Les **Bannières** sont mélangées, puis réparties aléatoirement face visible au centre de la table pour former une colonne.

Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur joue avec un clan.

- 1) Une des quatre couleurs n'est pas mise en jeu. Toutes les cartes de cette couleur sont rangées dans la boîte.
- 2) Les **Rois/Reines** et les **Bannières** des couleurs en jeu sont écartés.
- 3) Les **Rois/Reines** sont mélangés. Chaque joueur en reçoit un (face cachée). Chaque joueur découvre secrètement celui qui lui a été attribué. Le troisième **Roi** ou **Reine** est mis de côté face cachée.
- 4) Les **Bannières** sont mélangées. Deux d'entre elles sont disposées en colonne au milieu de la table. La troisième est intégrée au reste des cartes, qui sont ensuite mélangées. Chaque joueur reçoit ensuite quatre cartes. Les cartes restantes sont réunies en une pioche commune.

3

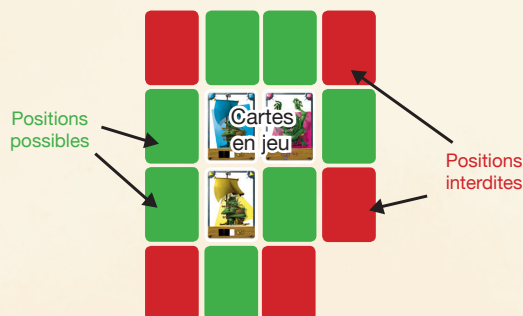
## 4. DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs ont en main des cartes des différents clans (et parfois aucune de la couleur de leur carte **Roi/Reine**) et donc de différentes couleurs. Chacun doit se débrouiller afin que le clan dont il a le **Roi** (ou la **Reine**) soit majoritaire dans au moins une des lignes de combat à la fin de la partie, c'est-à-dire qu'il ait le plus de cartes possible de sa couleur dans chaque ligne. Les joueurs peuvent compter sur les pouvoirs des gobelins qu'ils ont en main pour atteindre leur objectif.

À son tour de jeu, chaque joueur suit les trois étapes suivantes :

### 1) Poser une carte face visible

Chaque carte posée doit être adjacente à une carte déjà en place. La carte posée doit respecter la configuration de la horde définie en début de partie. Dans une partie à 4 joueurs, les cartes seront peu à peu réparties sur 4 lignes pour au plus 12 colonnes (3 lignes à 3 ou 2 joueurs). **Il n'est pas autorisé de poser une carte de sorte qu'elle crée une treizième colonne.**



4



### Règle d'or

**À tout moment, une carte posée doit être en contact par au moins un de ses côtés avec une autre carte, quelle que soit sa couleur.**

#### 2) Utiliser le pouvoir du goblin

- Le joueur **peut** ensuite utiliser le pouvoir du goblin mis en jeu.
- Les pouvoirs **PASSIFS** sont néanmoins résolus automatiquement.
  - Les pouvoirs **ACTIFS** sont résolus au bon vouloir du joueur.

#### 3) Piocher

Le joueur pioche les cartes une à une pour en avoir toujours quatre en main. Quand la pioche est épuisée, on joue avec les cartes restantes en main jusqu'à ce que la dernière carte soit posée.

## 5. FIN DE PARTIE

Une fois que toutes les cartes sont posées, la horde est totalement constituée. La partie prend alors fin.

Les joueurs identifient quel clan est majoritaire dans chaque ligne de combat en comptant les cartes face visible de chaque couleur.

- Le joueur majoritaire reçoit trois points de victoire.
- S'il y a une égalité, les joueurs concernés ne gagnent qu'un seul point de victoire.
- Si un clan majoritaire possède une Bannière dans la ligne, son joueur gagne un point de victoire supplémentaire.

Le joueur qui a le plus de points de victoire voit son clan remarqué par le seigneur de guerre des gobelins. Il est déclaré vainqueur.

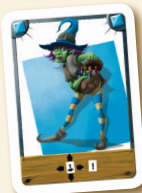
5



#### Le Gros

*Il est gros. Il est lourd. Il est quasi indestructible. Et il est impossible de le déplacer quand il s'est installé quelque part.*

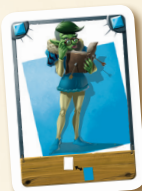
**POUVOIR PASSIF.** Une fois mis en jeu, le Gros reste à la même place jusqu'à la fin de la partie et sa carte ne peut jamais être déplacée ou retournée.



#### La Guérisseuse

*Grâce à sa besace remplie de fioles et de potions, elle est capable de ravigoter le plus comateux des blessés et de lui rendre toutes ces capacités.*

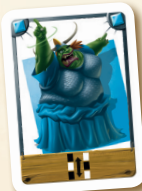
**POUVOIR ACTIF.** Le joueur peut retourner une carte de sa ligne ou de sa colonne face visible. La carte ne peut pas être consultée avant d'être retournée. Une fois qu'elle est face visible, le joueur peut en activer le pouvoir.



#### L'Intello

*Il possède l'unique once d'intelligence de son clan. Cela lui permet d'avoir quelques notions de stratégie et de repositionner un membre de la horde à une place où il sera moins inutile.*

**POUVOIR ACTIF.** Quand L'Intello est mis en jeu, le joueur peut échanger les positions de deux cartes dont au moins une de la couleur de ce goblin.



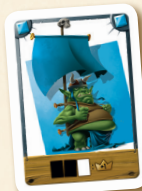
#### La Cheffe

*Elle crie plus fort que tout le monde. C'est fort utile pour se faire entendre, notamment pour mettre un peu d'ordre dans les rangs de la horde.*

**POUVOIR ACTIF.** Le joueur peut faire coulisser n'importe quelle colonne ne contenant pas de Gros d'une position vers le haut ou vers le bas. Si une carte se retrouve en dehors des limites du jeu, elle est replacée ailleurs dans la horde. Le joueur peut la poser n'importe où dès lors qu'il ne rompt pas l'intégrité de la horde (voir la règle d'or).

7

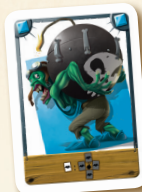
## LES GOBELINS



#### La Bannière

*Ce petit être chétif s'est vu confier la lourde tâche de brandir la bannière du clan. Charge à lui de la maintenir fièrement à la vue de tous.*

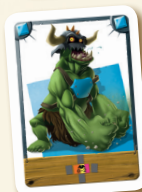
**POUVOIR PASSIF.** À la fin de la partie, si la Bannière est dans une ligne où les cartes de sa couleur sont majoritairement présentes, elle rapporte un point de victoire supplémentaire.



#### La Bombe

*Cette arme absolue a deux défauts majeurs : l'extrême sensibilité de son mécanisme et la maladresse légendaire de son porteur.*

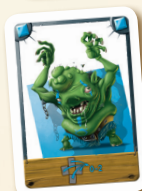
**POUVOIR PASSIF.** Une fois en jeu, si cette carte est retournée face cachée, les cartes adjacentes sont retournées.



#### La Brute

*Il est fort, très fort même. Lui, ce qu'il aime, c'est cogner pour montrer qu'il est le plus fort.*

**POUVOIR ACTIF.** Quand la Brute est mise en jeu, le joueur peut retourner face cachée jusqu'à deux cartes adjacentes à la Brute dès lors qu'elles sont d'une autre couleur.

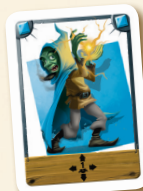


#### La Chose

*Ce petit être laid et difforme est la honte de son clan. Aucun membre ne veut combattre à son côté.*

**POUVOIR ACTIF.** Quand la Chose est mise en jeu, jusqu'à deux cartes adjacentes de sa couleur peuvent être déplacées ailleurs dans la horde, mais sans que cela rompe l'intégrité de ladite horde (voir la règle d'or).

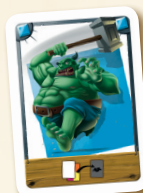
6



#### Le Mage

*Aussi instable que sa magie, cet apprenti a beaucoup de mal à maîtriser le seul sortilège qu'il connaît, c'est-à-dire la boule de feu.*

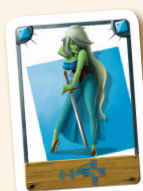
**POUVOIR ACTIF.** Quand le Mage est mis en jeu, le joueur peut retourner une carte face cachée, quelle que soit sa couleur, au sein de la rangée ou de la colonne de ce goblin.



#### Le Marteau

*Sa mauvaise humeur n'a d'égale que son habilité au marteau. D'un coup circulaire, il peut expulser n'importe quel adversaire.*

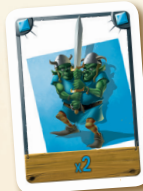
**POUVOIR ACTIF.** Le Marteau peut être mis en jeu en lieu et place d'une carte d'un autre clan déjà posée. Le joueur prend alors cette carte et la replace face cachée à un emplacement libre dans la horde.



#### La Vamp

*Grâce à ses formes généreuses et à sa beauté enivrante, la Vamp attire les regards des membres de son clan. Tous rêvent de combattre à côté d'elle.*

**POUVOIR ACTIF.** Quand la Vamp est mise en jeu, elle peut attirer sur les positions libres qui lui sont adjacentes jusqu'à deux cartes de sa couleur, mais sans que cela rompe l'intégrité de la horde (voir la règle d'or).



#### Les Siamois

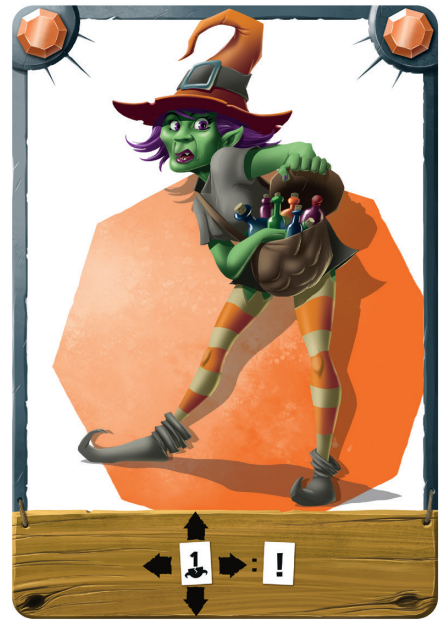
*Plus hargneux et surtout plus stupides que leurs congénères, leur présence est annonciatrice d'une catastrophe assurée.*

**POUVOIR PASSIF.** Les Siamois comptent pour deux cartes lors du calcul des points de la ligne où se trouve leur carte.





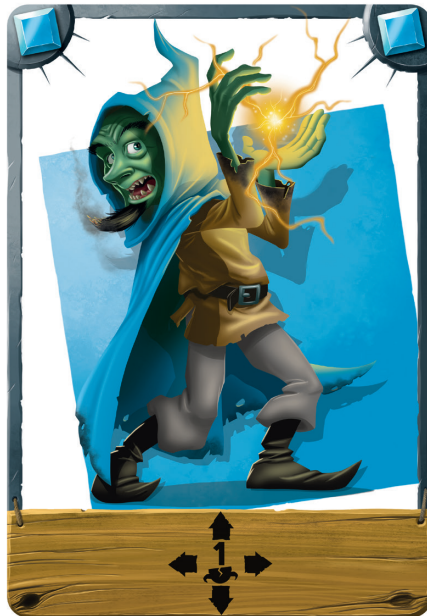




















**La Chose : POUVOIR ACTIF**  
Quand la Chose est mise en jeu, jusqu'à deux cartes adjacentes de sa couleur peuvent être déplacées ailleurs dans la horde, mais sans rompre l'intégrité de ladite horde (voir la règle d'or).

**La Bombe : POUVOIR PASSIF**  
Une fois en jeu, si cette carte est retournée, face cachée, les cartes adjacentes sont retournées.

**La Bannière : POUVOIR PASSIF**  
À la fin de la partie, si la Bannière se trouve dans une ligne où les cartes de sa couleur sont majoritairement présentes, elle rapporte un point de victoire supplémentaire.

**Le Marteau : POUVOIR ACTIF**  
Le Marteau peut être mis en jeu en lieu et place d'une carte d'un autre clan déjà posée. Le joueur prend alors cette autre carte et la replace face cachée à un emplacement libre dans la horde.

**La Vamp : POUVOIR ACTIF**  
Quand la Vamp est mise en jeu, elle peut attirer sur les positions libres adjacentes jusqu'à deux cartes de sa couleur, mais sans rompre l'intégrité de ladite horde (voir la règle d'or).

**Les Siamois : POUVOIR PASSIF**  
Les Siamois comptent pour deux cartes lors du calcul des points de la ligne où se trouve leur carte.

**La Chose : POUVOIR ACTIF**  
Quand la Chose est mise en jeu, jusqu'à deux cartes adjacentes de sa couleur peuvent être déplacées ailleurs dans la horde, mais sans rompre l'intégrité de ladite horde (voir la règle d'or).

**La Bombe : POUVOIR PASSIF**  
Une fois en jeu, si cette carte est retournée, face cachée, les cartes adjacentes sont retournées.

**La Bannière : POUVOIR PASSIF**  
À la fin de la partie, si la Bannière se trouve dans une ligne où les cartes de sa couleur sont majoritairement présentes, elle rapporte un point de victoire supplémentaire.

**Le Marteau : POUVOIR ACTIF**  
Le Marteau peut être mis en jeu en lieu et place d'une carte d'un autre clan déjà posée. Le joueur prend alors cette autre carte et la replace face cachée à un emplacement libre dans la horde.

**La Vamp : POUVOIR ACTIF**  
Quand la Vamp est mise en jeu, elle peut attirer sur les positions libres adjacentes jusqu'à deux cartes de sa couleur, mais sans rompre l'intégrité de ladite horde (voir la règle d'or).

**Les Siamois : POUVOIR PASSIF**  
Les Siamois comptent pour deux cartes lors du calcul des points de la ligne où se trouve leur carte.

**La Chose : POUVOIR ACTIF**  
Quand la Chose est mise en jeu, jusqu'à deux cartes adjacentes de sa couleur peuvent être déplacées ailleurs dans la horde, mais sans rompre l'intégrité de ladite horde (voir la règle d'or).

**La Bombe : POUVOIR PASSIF**  
Une fois en jeu, si cette carte est retournée, face cachée, les cartes adjacentes sont retournées.

**La Bannière : POUVOIR PASSIF**  
À la fin de la partie, si la Bannière se trouve dans une ligne où les cartes de sa couleur sont majoritairement présentes, elle rapporte un point de victoire supplémentaire.

**Le Marteau : POUVOIR ACTIF**  
Le Marteau peut être mis en jeu en lieu et place d'une carte d'un autre clan déjà posée. Le joueur prend alors cette autre carte et la replace face cachée à un emplacement libre dans la horde.

**La Vamp : POUVOIR ACTIF**  
Quand la Vamp est mise en jeu, elle peut attirer sur les positions libres adjacentes jusqu'à deux cartes de sa couleur, mais sans rompre l'intégrité de ladite horde (voir la règle d'or).

**Les Siamois : POUVOIR PASSIF**  
Les Siamois comptent pour deux cartes lors du calcul des points de la ligne où se trouve leur carte.

**Le Gros : POUVOIR PASSIF**  
Une fois mis en jeu, le Gros reste à la même place jusqu'à la fin de la partie et sa carte ne peut jamais être déplacée ou retournée.

**Le Mage : POUVOIR ACTIF**  
Quand le Mage est mis en jeu, le joueur peut retourner une carte face cachée, quelle que soit sa couleur, au sein de la ligne ou de la colonne de ce gobelin.

**La Cheffe : POUVOIR ACTIF**  
Le joueur peut faire coulisser n'importe quelle colonne ne contenant pas de Gros d'une position vers le haut ou vers le bas. Si une carte se retrouve en dehors des limites du jeu, elle est replacée ailleurs dans la horde. Le joueur peut la poser n'importe où dès lors qu'il ne rompt pas l'intégrité de la horde (voir la règle d'or).

**L'Intelto : POUVOIR ACTIF**  
Quand l'Intelto est mis en jeu, le joueur peut échanger les positions de deux cartes dont au moins une de la couleur de ce gobelin.

**La Guérisseuse : POUVOIR ACTIF**  
Le joueur peut retourner une carte de sa ligne ou de sa colonne face visible. La carte ne peut pas être consultée avant d'être retournée. Une fois qu'elle est face visible, le joueur peut en activer le pouvoir.

**La Brute : POUVOIR ACTIF**  
Quand la Brute est mise en jeu, le joueur peut retourner face cachée jusqu'à deux cartes adjacentes à la Brute dès lors qu'elles sont d'une autre couleur.

**Le Gros : POUVOIR PASSIF**  
Une fois mis en jeu, le Gros reste à la même place jusqu'à la fin de la partie et sa carte ne peut jamais être déplacée ou retournée.

**Le Mage : POUVOIR ACTIF**  
Quand le Mage est mis en jeu, le joueur peut retourner une carte face cachée, quelle que soit sa couleur, au sein de la ligne ou de la colonne de ce gobelin.

**La Cheffe : POUVOIR ACTIF**  
Le joueur peut faire coulisser n'importe quelle colonne ne contenant pas de Gros d'une position vers le haut ou vers le bas. Si une carte se retrouve en dehors des limites du jeu, elle est replacée ailleurs dans la horde. Le joueur peut la poser n'importe où dès lors qu'il ne rompt pas l'intégrité de la horde (voir la règle d'or).

**L'Intelto : POUVOIR ACTIF**  
Quand l'Intelto est mis en jeu, le joueur peut échanger les positions de deux cartes dont au moins une de la couleur de ce gobelin.

**La Guérisseuse : POUVOIR ACTIF**  
Le joueur peut retourner une carte de sa ligne ou de sa colonne face visible. La carte ne peut pas être consultée avant d'être retournée. Une fois qu'elle est face visible, le joueur peut en activer le pouvoir.

**La Brute : POUVOIR ACTIF**  
Quand la Brute est mise en jeu, le joueur peut retourner face cachée jusqu'à deux cartes adjacentes à la Brute dès lors qu'elles sont d'une autre couleur.

**Le Gros : POUVOIR PASSIF**  
Une fois mis en jeu, le Gros reste à la même place jusqu'à la fin de la partie et sa carte ne peut jamais être déplacée ou retournée.

**Le Mage : POUVOIR ACTIF**  
Quand le Mage est mis en jeu, le joueur peut retourner une carte face cachée, quelle que soit sa couleur, au sein de la ligne ou de la colonne de ce gobelin.

**La Cheffe : POUVOIR ACTIF**  
Le joueur peut faire coulisser n'importe quelle colonne ne contenant pas de Gros d'une position vers le haut ou vers le bas. Si une carte se retrouve en dehors des limites du jeu, elle est replacée ailleurs dans la horde. Le joueur peut la poser n'importe où dès lors qu'il ne rompt pas l'intégrité de la horde (voir la règle d'or).

**L'Intelto : POUVOIR ACTIF**  
Quand l'Intelto est mis en jeu, le joueur peut échanger les positions de deux cartes dont au moins une de la couleur de ce gobelin.

**La Guérisseuse : POUVOIR ACTIF**  
Le joueur peut retourner une carte de sa ligne ou de sa colonne face visible. La carte ne peut pas être consultée avant d'être retournée. Une fois qu'elle est face visible, le joueur peut en activer le pouvoir.

**La Brute : POUVOIR ACTIF**  
Quand la Brute est mise en jeu, le joueur peut retourner face cachée jusqu'à deux cartes adjacentes à la Brute dès lors qu'elles sont d'une autre couleur.





**La Chose : POUVOIR ACTIF**  
Quand la Chose est mise en jeu, jusqu'à deux cartes adjacentes de sa couleur peuvent être déplacées ailleurs dans la horde, mais sans rompre l'intégrité de ladite horde (voir la règle d'or).

**La Bombe : POUVOIR PASSIF**  
Une fois en jeu, si cette carte est retournée, face cachée, les cartes adjacentes sont retournées.

**La Bannière : POUVOIR PASSIF**  
À la fin de la partie, si la Bannière se trouve dans une ligne où les cartes de sa couleur sont majoritairement présentes, elle rapporte un point de victoire supplémentaire.

**Le Marteau : POUVOIR ACTIF**  
Le Marteau peut être mis en jeu en lieu et place d'une carte d'un autre clan déjà posée. Le joueur prend alors cette autre carte et la replace face cachée à un emplacement libre dans la horde.

**La Vamp : POUVOIR ACTIF**  
Quand la Vamp est mise en jeu, elle peut attirer sur les positions libres adjacentes jusqu'à deux cartes de sa couleur, mais sans rompre l'intégrité de ladite horde (voir la règle d'or).

**Les Siamois : POUVOIR PASSIF**  
Les Siamois comptent pour deux cartes lors du calcul des points de la ligne où se trouve leur carte.

**Le Gros : POUVOIR PASSIF**  
Une fois mis en jeu, le Gros reste à la même place jusqu'à la fin de la partie et sa carte ne peut jamais être déplacée ou retournée.

**Le Mage : POUVOIR ACTIF**  
Quand le Mage est mis en jeu, le joueur peut retourner une carte face cachée, quelle que soit sa couleur, au sein de la ligne ou de la colonne de ce goblin.

**La Cheffe : POUVOIR ACTIF**  
Le joueur peut faire coulisser n'importe quelle colonne ne contenant pas de Gros d'une position vers le haut ou vers le bas. Si une carte se retrouve en dehors des limites du jeu, elle est remplacée ailleurs dans la horde. Le joueur peut la poser n'importe où dès lors qu'il ne rompt pas l'intégrité de la horde (voir la règle d'or).

**L'Intello : POUVOIR ACTIF**  
Quand l'Intello est mis en jeu, le joueur peut échanger les positions de deux cartes dont au moins une de la couleur de ce goblin.

**La Guérisseuse : POUVOIR ACTIF**  
Le joueur peut retourner une carte de sa ligne ou de sa colonne face visible. La carte ne peut pas être consultée avant d'être retournée. Une fois qu'elle est face visible, le joueur peut en activer le pouvoir.

**La Brute : POUVOIR ACTIF**  
Quand la Brute est mise en jeu, le joueur peut retourner face cachée jusqu'à deux cartes adjacentes à la Brute dès lors qu'elles sont d'une autre couleur.

**Les Rois/Reines sont mélangés.**

**Chacun des joueurs en reçoit un face cachée, qu'il découvre ensuite secrètement.**

**Tous les Rois/Reines restent face cachée sur la table jusqu'à la fin de la partie.**







