

Les héros de Kaskaria, la règle du jeu.

Les joueurs débutent avec 5 cartes chacun. Attention, la couleur des cartes est indépendante de la couleur des équipes.

Pour les cartes, il existe 9 couleurs différentes et il y a 6 cartes par couleur. Sur la photo, vous avez les 6 cartes de couleur bleu clair. Elles sont belles, non ?

Détail de 6 cartes de même couleur :



2 cartes 'pépite'. Une carte 'pépite' posée fait gagner...1 pépite!

2 cartes 'arpenteur'. Poser une carte 'arpenteur' permet à votre arpenteur d'avancer d'une case.

1 carte 'griffon'. Poser une carte 'griffon' permet à votre griffon d'avancer d'une case.

1 carte '2 cartes en plus'. La poser permet de choisir 2 nouvelles cartes (soit parmi les 3 cartes visibles sur le plateau de jeu, soit sur le tas de cartes retournées si aucune des 3 cartes visibles ne vous convient).

Le détail qui tue : vous ne pouvez poser de cartes qu'à la condition d'en avoir au moins 2 de la même couleur. À chaque tour vous avez le choix entre :
Poser des cartes de la même couleur (entre 2 et 6 cartes)

Piocher une carte (une des trois présentes sur le plateau face visible ou bien la première de la pile face cachée). Un joueur peut piocher une carte en sachant qu'il ne peut pas en posséder plus que 10. S'il en a déjà 10, il doit obligatoirement poser (comme il n'existe que 9 couleurs différentes de cartes, le joueur en possède donc au moins 2 de la même couleur). Précision : lorsqu'une carte présente sur le plateau face visible est prélevée, la carte du dessus de la pile est retournée et la remplace.

Prêt pour jouer ?