Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

''MISSIONS ACCOMPLIES - TINTIN''

Se joue de 2 à 4 joueurs

Le but du jeu est de réussir un maximum de missions. Elles consistent à récupérer des personnages ou des objets détenus par Rastapopoulos et représentés par des cartes d'enjeu. Il convient de les ramener dans leur pays d'origine, précisé sur la carte de mission.

LE JEU COMPREND :

- 1 plateau représentant un planisphère dont les points sont les hauts-lieux des Aventures de Tintin et Milou;
- Les figurines des 4 joueurs : Tintin, le Capitaine Haddock, le Professeur Tournesol, Dupont;
- La figurine de Rastapopoulos;
- 26 cartes de missions à accomplir;
- 26 cartes d'enjeux à récupérer;
- 5 dés.

I - AU DÉBUT DE LA PARTIE,

(I-1) Les joueurs choisissent leur personnage en tirant avec un dé. Celui qui obtient le nombre de points le plus élevé choisit le premier et ainsi de suite par ordre décroissant. Ceci à l'exception de Rastapopoulos qui sera joué à la fin de chaque tour, et dans le sens des aiguilles d'une montre, successivement par un joueur différent.

(I-2) Au début de la partie, toutes les cartes d'enjeu (avec verso rouge Rastapopoulos) sont retournées et posées sur l'emplacement prévu sur le plateau. Elles sont la propriété de Rastapopoulos qui partira de son yacht, le SHEHERAZADE (case 38).

(I-3) Tous les joueurs partent de MOULINSART (case 1). Celui qui commence à jouer en premier est celui qui, pour le choix de son personnage, aura obtenu le plus faible nombre de points.

(I-4) UNE CARTE DE MISSION (verso Tintin et Milou) est distribuée au début de la partie à chacun des joueurs, sans la montrer. Il la gardera secrète, retournée devant lui. Toutes les autres cartes de missions seront placées, retournées, à leur emplacement, sur le plateau. Un joueur ne dévoilera sa mission que pour justifier qu'il l'a bien accomplie. Il prendra alors une nouvelle carte de mission sur le dessus du paquet pour continuer à jouer.

(I-5) EXEMPLE DE MISSION : *N° 20. ''Dénicher Al Capone et enfermez-le dans la prison de Chicago''.*

- *L'enjeu est : Al Capone.*
- *La destination est : Chicago.*

Le joueur partira de l'endroit où se trouve son pion. Il devra passer, après avoir lancé les dés pour s'approcher, par la case où se trouvera Rastapopoulos. En sacrifiant un dé, (voir III-2 acquisition des cartes d'enjeu), il achètera l'enjeu de sa mission (dans ce cas : la carte représentant Al Capone) et devra le ramener à sa destination prévue (dans cet exemple : à Chicago), toujours en avançant son pion au moyen du tirage des dés (voir III-1).

Le joueur dévoilera sa carte de mission, jusqu'alors cachée. Sa mission sera ainsi réussie et il tirera une nouvelle carte de mission pour continuer à jouer. Les 2 cartes N° 20 (mission + enjeu) seront placées découvertes devant ce joueur.

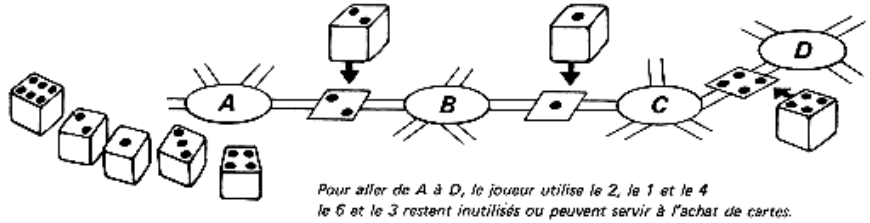
II - EN COURS DE PARTIE,

Les joueurs récupéreront les cartes d'enjeu qui les intéressent auprès de Rastapopoulos ou des autres joueurs qui en auront déjà fait l'acquisition et qui les auront placées, bien visibles, devant eux.

III - LES DÉS,

Chacun à son tour, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs lancent les 5 dés à la fois. Ils ont alors un certain nombre de possibilités :

(III-1) SE DÉPLACER à condition que la valeur de chaque dé corresponde aux valeurs indiquées sur le trajet choisi. Chacun des dés sera utilisé une seule fois et placé sur le nombre correspondant marqué sur la portion de trajet; il n'est pas obligatoire d'utiliser tous les dés.



Pour aller de A à D, le joueur utilise le 2, le 1 et le 4
le 6 et le 3 restent inutilisés ou peuvent servir à l'achat de cartes.

Plusieurs joueurs peuvent se retrouver sur une même case.

Si un joueur n'a aucun dé correspondant à un trajet possible, le tour est considéré comme joué. Il ne se déplace pas et le tour passe au joueur suivant.

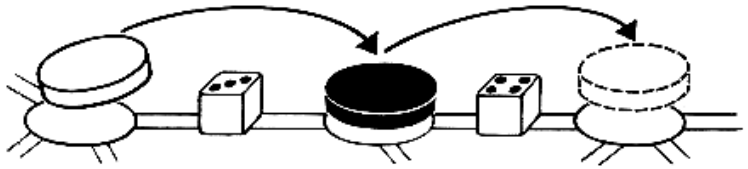
(III-2) ACQUISITION DES CARTES D'ENJEUX par l'échange d'un dé pour chaque carte, quelle que soit la valeur du ou des dés.

En un coup, on ne peut acheter que 3 cartes au maximum, en payant avec 3 dés. Les deux autres dés doivent être utilisés pour le déplacement (passage, voir ci-dessous - C)

a - au début de la partie, puisque Rastapopoulos possède toutes les cartes d'enjeu, il faudra effectuer un ''passage'' sur le lieu où il se trouve pour lui racheter des cartes. Le joueur choisit, en les demandant, la ou les cartes qu'il désire acquérir.

b - en cours de partie il faudra, de même, effectuer un ''passage'' sur la case d'un autre joueur qui possède la carte qu'il est intéressant de lui racheter.

c - on entend par ''passage'' l'arrivée suivie immédiatement du départ de la case où se trouve Rastapopoulos ou un autre joueur, sans s'y arrêter.



d - au cours d'un même tour de jeu, un joueur peut prendre un ou plusieurs enjeux à un ou plusieurs joueurs, pourvu que les règles ci-dessus soient respectées.

Les cartes d'enjeu resteront toujours visibles pour les autres joueurs.

e - lorsque 2 joueurs se trouvent sur un même lieu ils ont le droit d'échanger amicalement entre eux des cartes d'enjeu sans y consacrer de dé.

Remarque : en principe seule la carte d'enjeu correspondant à sa mission est intéressante pour un joueur, mais le fait de posséder d'autres cartes peut être utile pour une mission future ou pour gêner les adversaires.

IV - LES DÉPLACEMENTS DE RASTAPOPOULOS

(IV-1) Son pion est déplacé à la fin de chaque tour par l'un des joueurs. Ce dernier sera différent à chacun des tours (comme cela a été expliqué en I-1). Ainsi, à 4 joueurs, la même personne ne déplacera Rastapopoulos que tous les 4 tours. L'itinéraire de Rastapopoulos sera imprévisible, puisque lui seul n'a pas de destination précise si ce n'est d'essayer d'échapper aux joueurs.

(IV-2) Le pion de Rastapopoulos avance comme ceux des autres joueurs (voir III-1).

(IV-3) De même que dans les déplacements des joueurs, si aucun dé ne peut faire avancer Rastapopoulos, le coup est considéré comme étant joué et le tour passe.

(IV-4) Lorsqu'il effectue un passage en un lieu où se trouve un autre joueur (ou plusieurs joueurs) Rastapopoulos récupère automatiquement TOUS les enjeux en possession de ces derniers sans payer cette acquisition (sans y consacrer de dé) et les replace sur la pile correspondante sur le plateau.

V - LE GAGNANT.

A la fin du jeu, le gagnant est celui qui aura accompli le plus de missions.

Mise en ligne par Ludovic CLEMENT - http://ludogrid.free.fr

WILLEB - Réf. 1969