

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

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



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ARENA MAXIMUS™

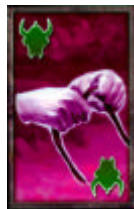
Matériel

Cartes :

Carte fouet



Carte rêne



Carte magique



Tuile Chariot :

Icône roue :

Quand la roue est entière, cela indique qu'il n'y a pas eu de crash, quand elle est cassée, cela indique qu'il y a déjà eu un crash.



Marqueur de vitesse :

Il indique de combien de cartes on peut modifier la vitesse de son attelage à chaque tour.

Marqueur du conducteur :

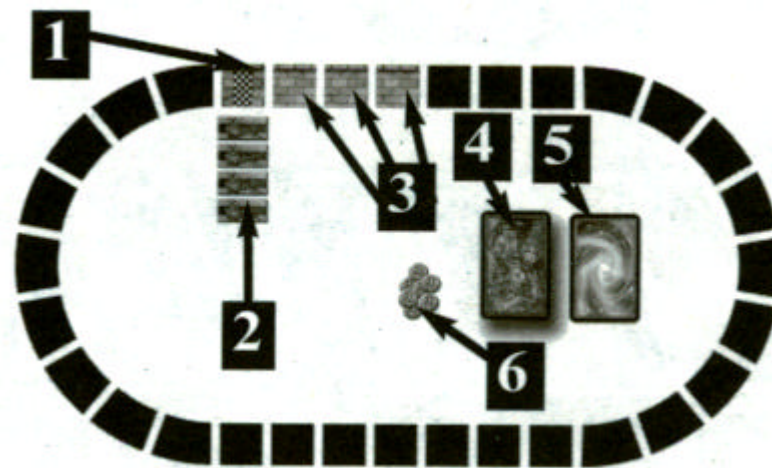
Indique avec combien de carte on peut attaquer les autres chariots.

Marqueur d'endurance :

Il indique combien de points de dommage peut encaisser votre char avant de subir un crash.

Préparation

Installez les tuiles « piste » comme indiqué ci-dessous.



- 1) Ligne de départ/arrivée
- 2) Placement des chariots (de haut en bas par ordre de départ)
- 3) Les trois premières tuiles sont placées face visible, toutes les autres le sont face cachée
- 4) Pioche des cartes course
- 5) Défausse des cartes course
- 6) Marqueurs de dommages

Distribuer 7 cartes à chaque joueur. La position de départ des chariots est déterminée aléatoirement.

Devant chaque joueur se trouvera une « défausse » symbolisant sa vitesse actuelle. Le nombre de cartes fouet posée indiquera de combien de tuiles se déplacera son char à ce tour.

Un tour de jeu :

A la fin de son déplacement, on place le petit marqueur de chariot de chaque joueur à l'intérieur de la piste, sous la tuile d'arrivée. Si plusieurs chariots arrivent sur la même case, ils sont placés les uns en-dessous des autres. Le premier arrivé repartira en premier. Dès que le déplacement d'un chariot est achevé, on retourne son marqueur pour le signaler. L'ordre de déplacement des chars dans un tour commence toujours par le char qui est dernier, puis, l'avant-dernier...

Le tour d'un joueur se décompose en 5 phases (la phase 1 n'est jouée qu'avec la règle optionnelle)

Phase 1 : Lancer un sort (sauf téléportation)

On joue une carte magie plus une carte comportant le symbole approprié au sort que l'on souhaite lancer (voir les sorts), ou deux cartes magie.

Phase 2 : Modifier sa vitesse

En ajoutant ou en retirant des cartes de sa réserve de vitesse devant lui, le joueur influe sur le nombre de cases que son chariot pourra parcourir. Il ne peut ajouter ou retirer qu'un nombre de cartes inférieur ou égal à son marqueur de vitesse indiqué sur la tuile de référence de son char.

Phase 3 : Se défausser

Le joueur actif peut se défausser d'un nombre de cartes inférieur ou égal à son marqueur de conducteur indiqué sur sa tuile de char.

Phase 4 : Piocher des cartes

Le joueur pioche des cartes de façon à ce que le total de ses cartes placées dans sa réserve de vitesse plus celles dans sa main fasse 7.

Phase 5 : Mouvement et actions diverses.

Pendant cette phase, vous pouvez déplacer votre char d'un nombre de tuiles correspondant au nombre de cartes fouet posées dans votre réserve de vitesse. Vous avancez case par case et devez résoudre ce qui se passe dans chaque case avant d'avancer sur la case suivante. L'ordre dans lequel on résout les événements de chaque case est le suivant :

1) Percuter :

vous pouvez essayer de percuter un ou plusieurs autres chariots présents sur cette case. Pour cela, vous devez défausser de paires de cartes (un fouet et un rène). On peut poser autant de paires que l'on veut (le nombre maximum de paires que l'on pose est indiqué sur le marqueur du conducteur sur votre tuile char). Le conducteur du chariot visé peut soit poser autant de paires que l'agresseur, dans ce cas, il ne se passe rien,

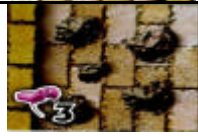
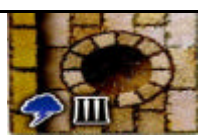
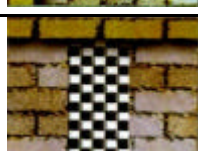
soit ne rien faire, et alors encaisser deux points de dommage qu'il place sur son chariot.

2) Bloquer

Quand on rentre sur une case déjà occupée par un adversaire, celui-ci peut essayer de vous bloquer le passage en jouant un nombre de cartes « rène » inférieur ou égal à son marqueur de conducteur. Alors, soit vous ripostez en plaçant le même nombre de cartes « rène » et rien ne se passe. Soit vous ne pouvez riposter, et vous êtes refoulé sur la case précédente et votre tour de jeu s'arrête là. Si plusieurs chars d'une même case tentent de vous bloquer, les cartes qu'ils posent s'ajoutent, et il vous faut alors un nombre de cartes égal à la somme de leurs cartes pour les contrer.

3) Effets de la tuile

Il existe différents types de tuiles. Selon la tuile, il faut effectuer différentes actions.

	<u>Tuile vide :</u> Rien ne se passe
	<u>Rochers :</u> Vous devez essayer d'éviter les rochers placés sur la piste. Pour y parvenir, défaussez-vous d'un nombre de cartes « rène » égal au chiffre indiqué sur la tuile. Pour chaque carte manquante, votre char encaisse 1 point de dommage.
	<u>Saut :</u> Vous devez prendre de l'élan pour passer cette tuile en ayant une vitesse au moins égale au chiffre indiqué sur la tuile. Pour chaque point manquant à votre vitesse par rapport au chiffre indiqué, vous encaissez 1 point de dommage.
	<u>Embûche :</u> Vous devez défausser des cartes comportant les mêmes symboles que ceux indiqués sur la tuile. Vous encaissez 1 point de dommage par symbole manquant. Attention, vous ne devez pas fournir de carte pour les symboles de la même couleur que votre char.
	<u>Etables et infirmerie :</u> Quand votre chariot traverse une telle case, vous pouvez choisir de vous y arrêter. Alors, vous vous débarrassez de tous vos marqueurs de dommages, vous défaussez toutes vos cartes de votre réserve de vitesse, ainsi que toutes les cartes de votre main que vous voulez, et vous vous ressoursez à hauteur de 7 cartes, votre tour prend fin.
	<u>Départ/ Arrivée :</u> Le jeu prend fin dans le tour où au moins un joueur passe la ligne d'arrivée.

4) Attaque :

On peut attaquer tout char se trouvant sur la case sur laquelle on arrive. Pour cela, on défausse un nombre de cartes fouet inférieur ou égal à notre marqueur de conducteur. L'adversaire peut se défendre en posant aussi des cartes fouets. Il encaisse des dégâts correspondant à la différence entre les cartes de l'agresseur et les cartes qu'il a posées. Le joueur agressé peut contre-attaquer de la même façon.

Remarque : Que ce soit pour tamponner, bloquer ou attaquer un char, l'agressé peut poser des cartes sans être limité par son marqueur de conducteur.

Dès qu'un joueur arrive sur la dernière tuile face visible, il révèle les trois tuiles suivantes.

Fin du jeu : Le jeu prend fin dans le tour de jeu où un char passe la ligne d'arrivée. Les joueurs qui n'ont pas encore joué finissent leur tour. Le joueur dont le char est le plus avancé l'emporte. En cas d'égalité, c'est le chariot qui a passé la ligne d'arrivée en premier qui l'emporte. Une fois la ligne d'arrivée franchie, on ne peut effectuer aucune action (tamponnage, attaque...) , de même les tuiles sont considérées comme vides.

Position royale : Si à l'approche de la ligne d'arrivée, un joueur qui ne peut pas prétendre à la victoire peut en effectuant des actions influencer sur l'attribution de la victoire, n'a alors pas le droit d'agir.

Dommages et crash :

Dès qu'un char a subi un nombre de points de dégâts supérieur ou égal à son marqueur d'endurance, il se crash. Retournez alors votre tuile char côté roue cassée. Placez votre marqueur char au-dessus de la piste et défaussez toutes les cartes de votre réserve de vitesse. Votre tour s'arrête. Au tour suivant, vous vous ressourcez à 7 cartes sans rien faire d'autre. Au troisième tour, vous remplacez votre char au-dessous de la piste et effectuez votre tour normalement.

Quand vous effectuez un crash alors que votre tuile char est déjà côté roue cassée, vous êtes éliminé.

LES SORTS



Altération du terrain : Lancez ce sort au début de votre tour et intervertissez 2 tuiles visibles, inoccupées au maximum à trois tuiles devant et derrière votre char.



Hâte : Lancez ce sort au début de votre tour. Votre vitesse est augmentée pour ce tour de 3 points, mais ne modifie pas la réserve de vitesse.



Soins :
On lance ce sort au début du tour. Enlevez trois points de dommage de votre tuile chariot ;



Téléportation :
Lancez ce sort au moment d'un de vos déplacements. Il vous permet d'ignorer la case suivante. Si vous vous faites bloquer sur la case d'arrivée, vous revenez sur la case de départ.



Boule de feu :
Lancez ce sort au début de votre tour. Tous les chars de vos adversaires se trouvant à trois cases devant ou derrière votre char encaissent 1 point de dégât.

Contre-sorts :

Dès qu'un joueur lance un sort, n'importe quel adversaire peut l'annuler en se défaussant de deux cartes magie.

Traduction et résumé des règles : Eric Flumian