

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 (Saône-et-Loire), 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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Mines

MINES est un mode de jeu pour 2 à 4 joueurs.

But du jeu : partir d'une plate-forme de décollage et passer par les 4 portes.

Temps suggéré pour un tour : de 1 minute pour les débutants à 30 secondes pour les experts.

Règles spéciales : les règles de cette variante sont similaires au mode de jeu de base (la course). La disposition des astéroïdes en début de partie est laissée au libre choix des joueurs. On distribue en début de partie 2 jetons mines à chacun des joueurs (3 jetons mines pour des parties à 2 ou 3 joueurs).



Programmation

Un joueur peut programmer de lancer une mine lors de la phase de programmation. Pour cela, le joueur doit placer un jeton transparent sur le pictogramme Tir de son tableau de bord. Un joueur ne peut pas poser plusieurs mines sur un même hexagone. De plus, un joueur ne peut poser des mines que sur des hexagones vides (pas de porte, pas de vaisseau). Un joueur peut poser plusieurs mines lors de sa programmation. Cependant, on ne peut pas poser de mine lors du premier tour de jeu.



Déplacement des astéroïdes

Si les portes et les astéroïdes rencontrent une mine, elles ne peuvent pas continuer leur déplacement.

Pilotage (résolution)

Le joueur place un de ses jetons mines sur l'hexagone où il se trouve pour chacun des lanciers de mine qu'il a programmé. Cette action n'est possible que si l'hexagone est vide et s'il reste des jetons mines au joueur. Si au cours de son mouvement, un vaisseau entre en collision avec une mine, il encaisse 2 points de dommages (3 points si il n'a pas son bouclier). La mine est alors retirée du jeu. Si un joueur passe ou se trouve sur une mine qu'il vient lui-même de poser à ce tour-ci, cela lui inflige des dégâts, comme pour un autre joueur.

Gabriel