

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Beowulf

Le jeu de plateau tiré du film

Règles du jeu

Nuit après nuit, le monstrueux Troll meurtrier Grendel terrorise le Royaume d'Heorot. Chaque matin, à l'aube, les Scyldings se rassemblent pour découvrir qui la terrible créature a emporté durant la nuit. Un appel aux héros est lancé...

... et le puissant Beowulf répond à cet appel.

Beowulf : Le jeu de société du film raconte la bravoure du légendaire héros Beowulf et comment il fait face aux ennemis du Royaume de Heorot. Dans chacun des trois actes, les joueurs guident Beowulf et ses fidèles Thanés dans la bataille contre le monstre Grendel, la mère déloyale de Grendel, et le dragon d'or sauvage qui menacent de détruire toutes les prises chères à Beowulf.

Vue d'ensemble

Dans Beowulf : Le jeu de société du film, chaque joueur essaye de réaliser la version la plus épique de la saga de Beowulf. À cet effet, chaque joueur prend les commandes de Beowulf lui-même, guidant le héros et ses compagnons pour raconter la chronique de la manière la plus passionnante possible. Pendant qu'ils jouent, les joueurs essaient de marquer autant de points de saga qu'ils peuvent. Les points de saga des joueurs se gagnent en plaçant leurs figures dans les rangées et colonnes qui contiennent des avantages, tout en évitant les rangées et les colonnes maudites par des périls. Le jeu est divisé en trois actes. Chaque acte tourne autour d'un des ennemis de Beowulf : le Grendel meurtrier, La mère déloyale de Grendel, et le dragon puissant. Chacun des actes est joué sur un plateau différent. Comme le jeu avance, les options et les occasions se multiplient - de même que les dangers. Après que chacun des trois actes soient réalisés, le joueur avec plus de points saga gagne la victoire.

Contenu

Les sections qui suivent décrivent les composants du jeu Beowulf : Le jeu de société du film.

Plateau de jeu

Le jeu est joué sur trois panneaux différents, un pour chacun des actes. Chaque plateau a une grille de cases où les figurines et les tuiles sont placées pendant le jeu. Notez que les éléments graphiques sur les plateaux - excepté les icônes de gorge sur le plateau de l'acte II – sont seulement décoratifs.

Figurines

Les joueurs placent leurs figurines en plastique sur les cases pour marquer des points. Chaque figurine a un certain nombre de diamants sur sa base. Plus il y a de diamants plus cela indique un plus grand potentiel de marquage bon ou mauvais, selon que la figurine est alignée avec des avantages ou des périls.

Chaque joueur a le même assortiment de figurines : une figurine Beowulf avec 4 diamants, deux figurines Thane avec 3 diamants, trois figurines château Herot avec 2 diamants, et quatre figurines Drakkar de 1 diamant.

Tuiles

Les tuiles représentent les bénédictions et les dangers de l'épopée de Beowulf. Elles dépeignent ses alliés et ennemis, aussi bien que d'autres avantages et risques. Les tuiles avantages ont des valeurs positives imprimées sur elles, alors que les tuiles périls ont des valeurs négatives. Les tuiles spéciales ont des possibilités spéciales, montrées par les capacités spéciales des icônes. Voir « les tuiles spéciales, » ci-dessous, pour plus d'information sur ces puissances, qui sont également récapitulées sur les fiches d'aides. Les tuiles spéciales peuvent également être des avantages ou des périls - c.-à-d., une tuile avec une icône spéciale de capacité peut avoir également une valeur positive ou négative imprimée dessus. Une tuile spéciale sans valeur imprimée dessus est traitée en tant qu'ayant une valeur de zéro.



Compteurs de point de saga

Ces compteurs sont employés pour connaître le nombre de points de saga de chaque joueur d'acte en acte. Le nombre imprimé sur chaque compteur indique combien de points il vaut. Les joueurs peuvent faire des échanges librement à tout moment.



Fiches d'aides

Quatre feuilles - une pour chaque joueur - détaillent les capacités des tuiles spéciales, pour faciliter leurs compréhensions pendant le jeu.

Mise en place du jeu

D'abord, placez le plateau de jeu en le tournant de telle sorte que le côté marqué « acte I » soit face vers le haut.

Puis, chaque joueur choisit une couleur de figurines en plastiques et prend toutes les figurines de cette couleur, en les plaçant devant lui sur la table. Après, chaque joueur prend 50 points de saga. Regroupez les points de saga restants en une pile près du plateau de jeu.

Puis, divisez les tuiles en trois groupes par acte. Les tuiles de chaque acte ont un dos coloré différent, aussi bien qu'un chiffre romain correspondant à l'acte sur sa face.

Empilez séparément et mettez de côté les piles de l'acte II et de l'acte III.

Elles seront employées plus tard, dans les actes II et III. Retournez faces cachées toutes les tuiles de l'acte I et mélangez les. Celles-ci forment la pioche des tuiles qui seront utilisées pendant l'acte I du jeu.

Finalement, chaque joueur tire deux tuiles de la pioche, qui forme la main de départ de ce joueur.

Jeu

Le plus jeune joueur commence la partie. Quand il a fini son tour, le joueur à sa gauche joue après lui. Le jeu continue de cette façon autour de la table jusqu'à la fin de l'acte. (Voyez « fin de l'acte » ci-dessous.)

Tour de jeu

A son tour de jeu, un joueur doit choisir une de deux options suivantes :

1. Placez une figurine. Le joueur place une figurine sur une case libre du plateau.
2. Piochez une tuile et jouez une tuile. Le joueur tire d'abord une tuile au hasard de la pioche et la rajoute à sa main. Puis, il choisit une tuile de sa main et la joue. La plupart des tuiles sont jouées en étant placées sur une case vide du plateau, mais quelques tuiles avec des capacités spéciales sont jouées d'une autre manière, comme décrit par leurs capacités particulières.

Un joueur ne peut pas piocher une tuile et puis placer une figurine à la place de jouer une tuile. En d'autres mots, une fois qu'un joueur pioche une tuile, il est obligé de jouer une tuile plutôt que placer une figurine.

En plaçant des figurines et des tuiles sur le plateau, les joueurs essaient d'arranger les pièces de jeu de telle façon que leurs figurines soient alignées dans les colonnes et rangées avec le plus haut score, avec des tuiles positives d'avantages et de se prémunir de l'alignement avec les tuiles négatives de péril.

Si la pioche de tuile est épuisée, les joueurs peuvent encore choisir l'option du tour de piocher une tuile et jouer une tuile ; simplement ils ne piochent pas une nouvelle tuile avant de jouer une tuile de leurs mains.

Dans le cas peu probable où un joueur n'a aucune tuile dans sa main et aucune figurine devant lui quand c'est son tour, il passe son tour.

Dans le cas très peu probable où aucun joueur n'a de tuiles dans sa main et figurines devant lui, l'acte est fini (voyez la « fin de l'acte, » ci-dessous).

Fin d'un acte

Les joueurs continuent de jouer jusqu'à ce que la dernière case sur le plateau soit remplie. Quand cela se produit, l'acte finit immédiatement et les étapes suivantes sont effectuées :

1. Marquez les points des figurines. Pour marquer les points d'une figurine, ajoutez les valeurs de toutes les tuiles dans sa rangée et colonne. Vous devrez peut-être tenir compte des capacités spéciales des tuiles spéciales, si une quelconque de celles-ci apparaît dans la rangée ou la colonne de la figurine (voir « capacités spéciales, » ci-dessous).

Une fois que la rangée et la colonne sont additionnées, multipliez la somme avec le nombre de diamants sur la base de la figurine. C'est-à-dire, vous multipliez par 1 pour un Drakkar, 2 pour un château, 3 pour un Thane, ou 4 pour Beowulf. Le propriétaire de la figurine marque un certain nombre de points de saga égale au résultat, en prenant les points de saga de la pile centrale (ou en renvoyant des points sage dans la pile si les points totaux de la figurine sont négatifs), et puis il enlève la figurine du plateau de jeu. D'une part, les joueurs reprennent les Drakkars dans leur jeu une fois les points marqués. Ils peuvent être réutilisés dans les actes futurs. D'autre part, les Châteaux, Thanés, et Beowulf, sont enlevés définitivement du jeu une fois les points marqués et ils sont remis dans la boîte. Chaque figurine sur le plateau marque ses points de cette façon. Il importe peu dans quel ordre les figurines sont pointées.

2. Enlevez les tuiles. Après que toutes les figurines sur le plateau aient marqué leurs points, il faut enlever toutes les tuiles du plateau et les renvoyer dans la boîte. Renvoyez également dans la boîte toutes les tuiles qui n'ont pas été tirées de la pioche. Aucune de ces tuiles ne sera utilisée dans les actes postérieurs

Capacités spéciales

Quelques tuiles ont des capacités spéciales. Les tuiles avec des capacités spéciales sont identifiées par les icônes uniques imprimés sur elles. Chacune des capacités spéciales sont décrites ci-dessous, et récapitulées sur les fiches d'aides.

Tentation : Après qu'un joueur ait placé une tuile avec la capacité spéciale tentation sur le plateau, il peut choisir une tuile de courage déjà en jeu et l'enlever du jeu (en la renvoyant dans la boîte), le joueur n'est pas obligé d'agir ainsi.



Icône Tentation

Courage : Après qu'un joueur ait placé une tuile avec la capacité spéciale de courage sur le plateau, il peut choisir une tuile de tentation qui est déjà dans le jeu et l'enlever du jeu (en la renvoyant dans la boîte), le joueur n'est pas obligé d'agir ainsi.



Icône Courage

Trésor : Les tuiles avec la capacité spéciale trésor peuvent être jouées de deux manières différentes, l'option doit être choisie quand la tuile est jouée. La première option est de placer la tuile sur le plateau comme une tuile normale. La deuxième option est de retourner la tuile dans la boîte (en l'enlevant du jeu) et immédiatement marquer un certain nombre de points de saga égal à la valeur du trésor de la tuile (qui est imprimé dans un petit cercle sur l'icône trésor).



Icône Trésor

Ivresse : Les tuiles avec la capacité spéciale Ivresse peuvent être jouées de deux manières différentes, l'option doit être choisie quand la tuile est jouée. La première option est de placer la tuile sur le plateau comme un péril normal. La deuxième option est de remplacer une tuile Bière qui est déjà placée sur le plateau. Une tuile Bière qui est remplacée est retournée dans la boîte (enlevée du jeu).



Icône Ivresse

Bière : Les tuiles avec la capacité spéciale Bière sont des tuiles avantages qui sont susceptibles d'être converties en tuiles Ivresse (voyez « Ivresse, » ci-dessus).



Icône Bière

Statue d'or : Après qu'un joueur ait placé une tuile avec la capacité spéciale Statue d'or sur le plateau, il peut immédiatement permuter les positions de deux autres tuiles quelconques qui sont déjà sur le plateau. Cependant, des figurines ne peuvent pas être déplacées.



Icone Statue d'or

Bon conseil : Une tuile avec la capacité spéciale Bon conseil permet à un joueur de déplacer de façon limitée une figurine - Beowulf, Thane, château, ou Drakkar – qu'il a déjà placé sur le plateau de jeu. En jouant Bon conseil, le joueur identifie une de ses figurines sur le plateau de jeu, et la déplace sur une case vide adjacente (c.-à-d., non en diagonale), ensuite, le joueur place la tuile Bon conseil à l'endroit (case vide) où se trouvait sa figurine avant de la déplacer. La tuile Bon conseil ne peut pas être employée pour déplacer une figurine s'il y a aucune place vide adjacente à côté de celle-ci ; une autre de ses figurines doit être choisie dans ce cas, ou le Bon conseil ne peut pas être joué.



Icone Bon conseil

Corne de dragon royal : Une tuile avec l'icône spéciale Corne de dragon royal ajoute un diamant pour le marquage des points pour chaque figurine dans la rangée et la colonne où l'on place la tuile avec l'icône Corne de dragon royal. Ainsi, la figurine Drakkar dans la même rangée ou la même colonne que la Corne de dragon royal multiplient leurs points par deux plutôt qu'un, la figurine château dans la même rangée ou colonne multiplie le score par trois plutôt que deux, et ainsi de suite. La Corne de dragon royal n'affecte pas les valeurs d'autres tuiles dans sa rangée et sa colonne. Note : Plusieurs tuiles avec l'icône Corne de dragon royal peuvent affecter la même figurine, chaque tuile ajoutant un diamant pour le marquage des points.



Icone Corne de dragon royal

Trahison : Une tuile avec l'icône spéciale Trahison annule les valeurs de toutes les tuiles positives dans sa rangée et colonne. Par contre, elle n'affecte pas les valeurs des tuiles négatives. Quand la dernière figurine ou tuile d'un acte est placée, mais avant de marquer les scores des figurines pour cet acte, retournez faces cachées toutes les tuiles positives dans la rangée et la colonne d'une tuile avec l'icône Trahison; ces tuiles faces cachées ont maintenant une valeur de zéro.



Icone Trahison

Gorge : Une tuile avec l'icône spéciale Gorge divise sa rangée et sa colonne en deux parts, qui seront pointées comme si elles étaient une rangée et une colonne entièrement séparée. (Voyez l'exemple du marquage des points sous « fin d'un acte » ci-dessus).

Important : Chaque partie d'une rangée ou d'une colonne divisée est entièrement séparée de l'autre partie pour tous les effets. Par exemple, une tuile avec l'icône Corne de dragon royal dans une partie n'affecte pas les figurines dans l'autre partie. De même une tuile avec l'icône Trahison dans une des parties n'annule pas les valeurs des tuiles positives dans l'autre partie.

Note : Il y a trois tuiles de gorge pré-imprimées sur le plateau de l'acte II. Elles fonctionnent de la même manière que les tuiles Gorge qui sont placées sur le plateau de jeu par les joueurs.



Icone Gorge

Le commencement des actes II et III

Quand l'acte I est terminé, l'acte II commence. Quand l'acte II est terminé, l'acte III commence. Après l'acte III, les points de saga sont comptés et comparés et le jeu est terminé. Voyez « le marquage final, » ci-dessous.

Pour commencer les actes II et III, retournez le plateau de jeu pour avoir le titre de l'acte approprié avec le titre face vers le haut. Notez que l'acte III emploie la surface entière d'un double plateau, et est deux fois plus grand que les plateaux pour les actes I et II.

Une fois que le plateau est bien orienté, placez les tuiles pour le nouvel acte faces cachées et mélangez-les au hasard pour former la nouvelle pioche dont les tuiles seront piochées par les joueurs dans le nouvel acte. Les joueurs dont les mains ont été réduites à moins de deux tuiles dans l'acte précédent peuvent immédiatement regarnir leurs mains de tuiles aléatoirement pour que leurs mains soient complétées à nouveau de deux tuiles.

Attention, les joueurs ne jettent pas les tuiles de leurs mains entre les actes. C'est-à-dire, que les tuiles qui étaient dans leurs mains à la fin de l'acte précédent pourront être jouées dans le prochain acte. C'est la seule manière pour des tuiles d'actes antérieurs d'être jouées dans des actes postérieurs. (Notez que le dos des tuiles dans toutes les mains des joueurs est une information ouverte qu'il est permis à tous les joueurs de voir. Ainsi, parce que les tuiles des différents actes ont un dos coloré différent, si un joueur a des tuiles d'un acte précédent dans sa main durant un acte postérieur, les autres joueurs pourront s'en rendre compte).

Dans les actes II et III, le premier tour est commencé par le joueur qui aurait eu le prochain tour dans l'acte précédent, si celui-ci ne s'était pas terminé.

Score final

Après la fin de l'acte III, les joueurs comptent leurs points de saga qu'ils ont accumulés durant les actes I, II, et III. Le joueur avec le total le plus élevé est le gagnant ! Si plusieurs joueurs sont ex-æquo, c'est celui avec le plus grand nombre de diamants totaux sur les bases de ses figurines inutilisées qui gagne. Les joueurs qui sont encore à égalité se partagent alors la victoire.

Exemple de décompte complet des points à la fin d'un acte



Figurine A (Drakkar brun) : $1 + (-1) + (-1) + 4 + (-4) + (-1) = -2$, diamant de $x 1 = -2$ points

Figurine B (Drakkar vert) : $1 + (-1) + (-1) + 6 + 3 + 3 = 11$, diamant de $x 1 = 11$ points

Figurine C (Beowulf brun) : $6 + 4 + (-4) + (-1) = 5$, diamants de $x 4 = 20$ points (notez que cette figurine ne marque pas la tuile +5, ni ne gagne l'avantage de la Corne de dragon royal, parce que la Gorge divise en deux partie séparée la rangée de cette figurine, et cette figurine se trouve dans la partie gauche de la rangée).

Figurine D (Thane vert) : $4 + 3 + (-6) + 1 + (-1) + 5 + (-2) + 5 = 9$, diamants de $x 3 = 27$ points

Figurine E (Drakkar brun) : $6 + 3 + 3 + (-4) + (-2) + 2 = 8$, diamant de $x 1 = 8$ points

Figurine F (château gris) : $(-4) + (-2) + 2 + (-6) + 0 = -10$, diamants de $x 2 = -20$ points (Notez que cette figurine ne fait pas de point pour la tuile de 1 point dans la colonne supérieure avec l'icône de trésor, parce que la gorge divise la colonne de la figurine en deux parties séparées, et cette figurine est présente dans la partie inférieure de la colonne. Notez également que la tuile Bon conseil ne fournit aucun point à la figurine car c'est une tuile +0, quoique possédant une capacité spéciale).

Figurine G (Thane gris) : $(-1) + 3 + 0 + 5 + (-1) + 1 + 2 = 9$, $x (3 + 1)$ diamants = 36 points (notez que la Corne de dragon royal présente dans la colonne de cette figurine augmente de 1 le nombre de diamants de cette figurine, ainsi pour cette figurine la somme de la rangée et la colonne est multipliée par 4 plutôt que par 3 pour déterminer ses points finaux).