

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



/// PRÉPARER LE JEU ///

Remarque: avant le premier jeu, les 12 cibles et les 6 agents doivent être détachés avec précaution de la plaque prédécoupée. Puis chaque agent est placé sur un socle en plastique.

Mettre le support du jeu en place. Les 6 agents sont placés sur le camp de base au milieu du support du jeu. Important: les 6 agents n'appartiennent à personne. Ils sont utilisés par tous les joueurs!

Puis les 12 cibles adverses sont battues et réparties à l'envers sur les 12 emplacements du support de jeu. Chaque joueur jette le dé. Celui qui a le plus grand nombre de points peut commencer à jouer.

/// BUT DU JEU ///

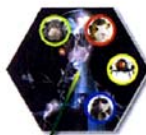
Le CAMP DE BASE G-FORCE est encerclé d'adversaires (les 12 cartons des cibles) qui doivent être neutralisés. Un seul agent G-Force n'en viendra pas à bout. Afin d'éliminer un adversaire, plusieurs agents doivent collaborer.

En retournant une cible on peut constater quels agents sont nécessaires afin d'éliminer un adversaire: on voit ici, dans les petits cercles de couleur, quels agents sont nécessaires. La tâche du joueur consiste à tirer les agents correspondants aux cibles. Si un joueur réussit à placer tous les agents nécessaires autour de la cible, cet adversaire est éliminé et le joueur prend possession de la cible comme «trophée». Le jeu est terminé lorsque les 12 adversaires ont été vaincus. Le gagnant du jeu est celui qui a pu éliminer les adversaires les plus forts.

L'illustration montre le support du jeu et le matériel ainsi que l'explication des différentes cases. Les six agents n'appartiennent à aucun joueur mais sont utilisés par tous.



Au début, les douze cibles adverses hexagonales sont placées sur ces **douze hexagones** („cases adverses“).



Cible adverse.
L'adversaire ici est «MIXE-UR». Il peut être éliminé par Darwin, Blaster, Mooch et Speckles. Les autres agents seraient inefficaces.

Camp de base.
Si l'on veut aller dans une autre «case adverse», il faut passer par le camp de base. On peut y placer le nombre d'agents souhaité.

Les douze cases «position d'embuscade».
Ici on peut placer le nombre d'agents souhaité.

Les agents sont placés respectivement sur ces cases autour des cibles adverses. A partir du camp de base, il y a toujours deux coups – sans tenir compte sur lequel des six cercles un personnage est placé. En effet, la case adverse hexagonale avec ses 6 champs ronds est toujours considérée comme un seul champ lors d'un coup !

Les six agents, personnages en carton sur des socles en plastique. Au début du jeu ils sont placés sur le camp de base. En répartissant judicieusement les points gagnés avec les dés, ils sont déplacés sur les cibles adverses.



/// DÉROULEMENT DU JEU ///

/// LANCER LE DÉ ET TIRER ///

Chaque joueur dont c'est le tour jette le dé. Puis il a le droit de tirer un ou plusieurs agents en répartissant le nombre de points qu'il a obtenu avec le dé.

Un exemple : Début du jeu. Le joueur A a obtenu un «5» avec le dé. Tous les personnages se trouvent sur le camp de base. Il avance de 2 cases avec «Darwin» jusqu'à une cible adverse cachée et il place le personnage sur l'un des six cercles. Puis il avance également de 2 cases avec «Speckles» vers cette cible et place l'agent sur un autre cercle. Comme il peut encore déplacer un personnage de 1 case, il place «Blaster» sur n'importe quelle case en «position d'embuscade». Il en a maintenant terminé avec le tour et il peut découvrir la cible adverse.

/// DÉCOUVRIR UNE CIBLE ADVERSE ///

Si après avoir jeté le dé, le joueur a tiré le nombre complet de points et si, dans ce cas, au moins un agent a été de nouveau tiré pour une cible adverse, il peut découvrir la cible adverse correspondante (mais uniquement après avoir complètement terminé le tour!). Ainsi le joueur peut voir – ainsi que tous les autres joueurs – quels agents sont nécessaires pour éliminer cet adversaire. En effet, ils sont représentés en cercles de couleurs sur la cible adverse. (Les couleurs des cercles correspondent aux couleurs des socles des personnages des agents et facilitent leur reconnaissance.)

Après avoir découvert une cible adverse, on voit donc quels agents sont vraiment à leur place et lesquels ne sont pas à la bonne place: tous les agents qui sont représentés sur la cible adverse et s'y trouvent également comme personnages peuvent y rester. Tous les personnages d'agents qui se trouvent sur les cibles adverses mais qui n'y sont pas représentés, sont immédiatement replacés sur le camp de base. Puis la cible est de nouveau retournée et c'est le tour du prochain joueur.

Remarque : un joueur ne doit absolument pas découvrir la cible adverse, même s'il en a le droit, comme par exemple lorsqu'il sait déjà quels agents sont nécessaires grâce à un retournement précédent de la cible.

/// «ÉLIMINER UN ADVERSAIRE» ///

Le joueur qui avait le droit de retourner une cible adverse (car il a avancé au moins un agent de plus) et qui constate que tous les agents représentés sur la cible s'y trouvent déjà (c'est-à-dire qu'ils ont encerclé l'adversaire), a le droit de s'approprier la cible adverse. Il a neutralisé cet adversaire. Tous les agents qui ont été nécessaires (il peut s'agir de deux agents, mais aussi de trois, quatre, cinq ou six, selon la cible) sont reposés sur le camp de base. Tous les agents qui s'y trouvent mais qui ne sont pas représentés sur la cible adverse retournent toujours sur le camp de base. Le résultat est donc toujours un champ adverse complètement évacué et vide sur lequel on ne trouve aucune cible adverse. Un adversaire de moins...

pendant un champ adverse vide peut être utilisé pour un tour lorsque l'on souhaite par exemple avancer un personnage particulièrement loin.

On joue ainsi à tour de rôle et chaque joueur essaie, bien entendu, d'éliminer le plus d'adversaires possible. Il faut veiller lors du tirage et lors de la répartition des points du dé à ne pas faciliter la tâche des autres joueurs pour encercler les adversaires. On peut ici faire preuve de plus ou moins d'intelligence stratégique et tactique...

/// AUTRES RÉGLES IMPORTANTES ///

- » Il faut toujours appliquer complètement le résultat obtenu avec le dé. C'est-à-dire qu'il ne faut pas laisser des points du dé inutilisés. Le tout dernier tour, dans lequel la dernière cible est «éliminée», constitue cependant une exception. Ici, les points superflus sont périmés.
- » Pendant un tour, il est interdit d'avancer et de reculer avec un personnage!
- » Sur le camp de base et sur les 12 cases de la «position d'embuscade» on peut trouver autant de personnages que souhaité. Le joueur n'est pas mis hors jeu.
- » Voici encore un exemple de tour: si par exemple un joueur veut avancer un agent d'une case adverse sur une autre case adverse, il aura besoin de 4 points sur le dé.

Exemple: le point de départ est une case adverse: (1) position d'embuscade – (2) camp de base – (3) autre position d'embuscade – (4) autre case adverse

/// FIN DU JEU ///

Le jeu est terminé lorsque les 12 cibles adverses sont en possession des joueurs. Qui gagne ? Le joueur qui a le plus de points a gagné car les cibles adverses n'ont pas toutes la même valeur.

Ce qui vaut: plus le nombre d'agents nécessaires était important pour éliminer l'adversaire concerné, plus ceci est intéressant pour le joueur. Une cible adverse a autant de points que d'agents qui y sont représentés. Elle peut donc valoir entre 2 et 6 points.



Cette cible vaut donc 4 points. Pour l'éliminer, les agents Blaster, Darwin, Mooch et Speckles étaient nécessaires.



Cette cible ne vaut que 2 points. Pour l'éliminer, les agents Hurley et Speckles étaient nécessaires.

1. On peut se mettre d'accord pour jouer avec moins de 12 cibles. Dans ce cas on enlève quelques cibles avant de débiter le jeu et les cibles restantes sont réparties sur les cases souhaitées du support de jeu. Quelques cases adverses resteront donc vides.
2. On peut décider, après «l'élimination» d'un adversaire (donc lorsqu'un joueur est entré en possession de la cible), de ne pas replacer sur le camp de base tous les agents qui s'y trouvent. Ils restent en place et doivent être retirés régulièrement selon les points du dé.
Les agents qui ne conviennent pas ne seront donc pas automatiquement remis sur le camp de base lorsqu'une cible est découverte. Ainsi, le jeu durera naturellement plus longtemps.
3. Bien entendu, il est permis de modifier les règles existantes ou d'ajouter de nouvelles règles. Ici la créativité ne connaît pas de limites.