

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



CONTENU

- 50 cartes Noble (les cartes avec deux logos Guillotine™ au dos)
- 60 cartes Action (celles qui ne possède qu'un logo Guillotine™ au dos)

PRÉLUDE

Des têtes vont tomber - beaucoup de têtes - et vous voulez pouvoir vous vanter d'être le meilleur de retour dans la salle de repos des bourreaux. Vous les impressionnez tous si vous décapitez Marie Antoinette ou le Roi Louis XVI, mais personne ne s'intéressera à vous si vous coupez la tête d'un Garde du Palais ? Alors assurez-vous de récupérer les caboches les plus prestigieuses et vous conserverez toujours une longueur d'avance

BUT DU JEU

Récupérer le plus de points en décapitant les nobles les plus prestigieux.

POUR EN SAVOIR PLUS

Le jeu est divisé en 3 "jours". Chaque jour, on aligne 12 nobles face visible dans la file d'attente de la guillotine. Pendant leur tour, les joueurs pourront jouer des cartes Action (qui éventuellement changeront l'ordre de la file), puis récupéreront la carte Noble qui se trouve en tête de file. la fin du troisième jour, celui qui possède le plus de points gagne la partie.

PRÉPARATION

Mélangez les deux jeux séparément et distribuez cinq cartes Action à chaque joueur. Laissez de la place pour une défausse auprès des deux paquets. La pioche des nobles est appelée la "Réserve".

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Au début d'une partie, l'un des joueurs pioche 12 nobles de la Réserve et les dispose sur la table de droite à gauche face visible. La guillotine se trouve à l'extrémité, droite de la file, c'est par ce côté, que les nobles seront décapités (récupérés). Déterminez aléatoirement le premier joueur. Son tour se déroulera comme suit:

- Jouer une carte Action (optionnel).

Les cartes Action vous permettent d'avancer ou de reculer les nobles de la file, de piocher des cartes supplémentaires, d'ajouter ou de retirer des nobles de la file, de gagner plus de points, etc.

- Récupérer la carte Noble en tête de file.

Les nobles ont une valeur qui dépend de leur notoriété. Lorsque vous récupérez un noble, placez-le

devant vous face visible, c'est votre Collection. Toutes les cartes Noble récupérées doivent toujours être disposées sur la table face découverte.

• Piocher une carte Action (même si vous n'en avez pas jouée).

Exemple de jeu: Voici les quatre premiers nobles de la ligne (rappelez-vous que la droite représente la tête de file):

<Archevêque - 4 pts> <Noble Express - 2 pts> <Martyre - 1 pt> <Duc - 3 pts>

C'est au tour de Marie qui décide de jouer la carte Action L'Idiot. Cette carte lui permet d'"avancer un noble d'1 à 2 places dans la file". Elle déplace le Noble Express de 2 places. La file se constitue désormais ainsi:

<Archevêque - 4 pts> <Martyre - -1 pt> <Duc - 3 pts> <Noble Express - 2 pts>

Puis Marie récupère le Noble Express sur lequel on peut lire "Récupérez également le premier noble de la file lorsque vous récupérez celui-ci". Elle récupère donc le Duc, ce qui lui fait un total de 5 points quelle ajoute à son total.

Après avoir récupéré ses nobles, Marie pioche une nouvelle carte Action. C'est au tour du joueur suivant de jouer.

La partie continue: Le joueur à la gauche du joueur qui vient de jouer prend son tour en suivant la même séquence de jeu: jouer une carte s'il (ou elle) le désire, récupérer le noble en tête de file, et piocher une carte Action.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de noble dans la file au début du tour d'un joueur. C'est alors la fin de la journée et un nouveau jour peut commencer. Un joueur pioche à nouveau 12 nouvelles cartes Noble de la Réserve et les dispose face visible sur la table.

Les joueurs conservent leurs cartes Action en main, ainsi que leur Collection de nobles. Le joueur à la gauche du joueur qui a commencé la première journée commence le nouveau jour.

Les joueurs peuvent à tout moment regarder les nobles de votre Collection pour connaître le total de vos points. A la fin du troisième jour, chaque joueur compte les points qui se trouvent sur les nobles de sa Collection (dans le panier en bas à droite), et y ajoute tous les points accordés en plus ou en moins par les cartes Action disposées devant lui. Celui qui a le plus de points gagne la partie.

Vive la révolution!

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU : Paul PETERSON

DÉVELOPPEMENT : Paul PETERSON, Robert GUTSCHERA, Glenn ELLIOT

ILLUSTRATIONS : Quinton HOOVER, Mike RAABE

ÉQUIPE AMÉRICAINE DE PRODUCTION :

PRODUCTION : Cary Calhoun, Steve Nasham, Chris Nitz.

DIRECTEUR DE LA COLLECTION : Rob Dalton.

Avec la contribution de Britt Scott.

CHEFS DE PRODUIT : Joseph Hauck, Gail DeGiulio, Kyle Murray.

Remerciements à Kendra Steinke pour les tests.

TRADUCTION, CORRECTION : Michaël Croitoriu

Remerciements pour leur conseils :
Michaël Croitoriu, Timbre Poste, Croc.

MENTIONS LÉGALES

Edité en français par Halloween Concept sous licence Wizards of the Coast.
Wizards of the Coast et guillotine sont des marques déposées
de Wizards of the Coast Inc. ©1998
Pour tout renseignement contacter :

HALLOWEEN CONCEPT
7, rue de Paradis
75010 Paris France
E.mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

