

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



INSIDER

Auteur: Gerhard Kodys
un jeu tactique pour 2-4 joueurs « IN » à partir de 12 ans
PIATNIK-Spiel Nr. 6462

Contenu

1 plateau de jeu
2 dés
4 cartes "Total OUT" et 4 supports en plastique
4 marqueurs
28 pions (7 en 4 couleurs)
55 cartes d'action
20 cartes d'évaluation (par 4 x 3, 4, 5, 6 et 7 tables)
4 Feuilles d'explication

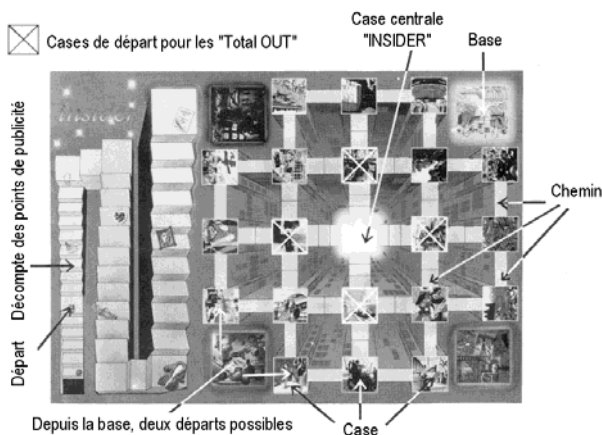
But du jeu

Chacun des joueurs représente une société qui essaye d'obtenir les meilleures places possible pour ses membres dans le restaurant Super branché, l'INSIDER, situé au le milieu du plateau de jeu. Dès que toutes les tables encore libres dans l'INSIDER sont occupées, on procède à l'évaluation des points de victoire qui représentent les points de publicité obtenus par chaque société.

Le jeu prend fin dès qu'un joueur dépasse 35 points, ou au plus tard après la septième évaluation. Le joueur qui a le plus de points de publicité l'emporte alors.

Description

Plateau de jeu - le plateau de jeu montre d'une part 25 grandes cases reliées par des chemins, d'autre part un escalier pour compter les points de publicité. Les quatre cases de coin sont les cases de départ des joueurs, la case centrale est le but de tous les invités.



Les cases

Cases et chemins – Plusieurs pions peuvent être ensemble sur les grandes cases, mais il ne peut y avoir qu'un seul pion sur les cases de chemin. Ces pions peuvent toutefois être sautés par d'autres.

Case de départ – Seuls les pions de la couleur en question peuvent se trouver sur les cases de départ de leur couleur – les pions d'une autre couleur ne peuvent pas s'y déplacer ni y passer. Depuis une case de départ, on ne peut aller que vers l'un des deux chemins voisins.

INSIDER – De 3 à 7 pions peuvent aller dans l'INSIDER, selon les cartes d'évaluation et le nombre de tables encore libres. Dès qu'un pion arrive, il est placé sur une table libre de la carte d'évaluation. Lorsque la dernière table encore libre est occupée, on procède immédiatement à une évaluation (voir « Évaluation »).

Dés – Les deux dés normaux sont placés à côté du plateau de jeu.

Cartons Total OUT – Les quatre cartons sont des obstacles qui ne peuvent pas être franchis.

Marqueur – Chaque joueur indique ses points sur l'escalier de marque à l'aide de son marqueur.

Pions - Chaque joueur possède sept pions qui représentent les membres de sa société.

Cartes d'action – Il y a cinq cartes d'action différentes (à dos bleu) qui permettent d'utiliser respectivement trois possibilités différentes (voir détail plus loin).

Cartes d'évaluation – Vingt cartes d'évaluation (à dos rouge) montrent les situations respectives des hôtes dans l'INSIDER. Selon le nombre de joueurs et la carte, de trois à sept tables peuvent être libres. Le chiffre au milieu des tables indique les points qu'un joueur obtient pour son pion lors d'une évaluation.

Feuille d'explication – Les feuilles d'explication indiquent en quelques mots (dans une langue barbare) les possibilités des différentes cartes d'action.

Préparatifs

Le plateau de jeu est placé au centre de la table, les marqueurs sont placés sur la case de départ (celle avec la paire de chaussures).

Les 4 cartons « Total OUT » sont placés sur les 4 grandes cases les plus proches du centre (celles marquées d'une croix sur le schéma de la règle allemande) – de la sorte, tous les accès au centre du plateau de jeu sont bloqués pour l'instant.

On mélange les cartes d'action, et chaque joueur en reçoit 7 au hasard. En outre, les joueurs reçoivent les 7 pions d'une couleur qu'ils placent sur la case de départ, ainsi qu'une feuille d'explication.

Il y a 20 cartes d'évaluation – 4 de chaque type avec 3, 4, 5, 6 et 7 tables libres. Selon le nombre de joueurs, on sélectionne certaines cartes avant de commencer la partie. Pour 2 joueurs, on prend les cartes avec 3, 4 et 5 tables, pour 3 joueurs, celles avec 4, 5 et 6 tables et pour 4 joueurs, les cartes 5, 6 et 7 tables.

Les cartes d'évaluation sont brouillées et 7 d'entre elles sont tirées pour former une pile à côté du plateau de jeu. Les autres cartes sont mises de côté sans les regarder et ne joueront pas. Enfin, la carte d'évaluation du dessus de la pile est découverte.

Déroulement du tour

A son tour, un joueur a les 3 possibilités suivantes au choix :

1. avancer sans les dés

Le joueur dispose de 7 points de mouvement à chacun de ses tours qu'il répartit comme il le souhaite entre ses 7 pions. Il peut déplacer les pions de son choix, mais doit utiliser la totalité des points.

2. Jeter les dés et avancer

Le joueur préfère tenter sa chance et renoncer aux 7 points de mouvement. Il prend alors les deux dés et les jette. Il reçoit le résultat du jet de dés comme points de déplacement pour ce tour.

Si le joueur obtient exactement 7 points, il doit jeter à nouveau les dés jusqu'à obtenir un total différent de 7 (2 à 6 ou 8 à 12).

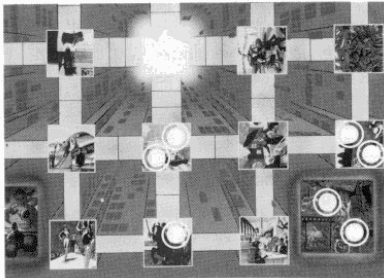
Si le joueur obtient un double aux dés, il peut déplacer un des 4 cartons « Total OUT » en plus de déplacer ses pions. S'il choisit de déplacer un carton « Total OUT », ceci est considéré comme son action du tour. Il ne pourra pas en exécuter d'autre à ce tour.

3. Tirer des cartes action

Le joueur renonce à déplacer ses pions pour tirer des cartes action. Il peut tirer une carte par grande case où se trouve au moins un de ses pions – **la case centrale et la case de départ ne donnent pas droit à une carte.**

Le joueur ne peut pas avoir en main plus de 7 cartes. Il ne peut pas tirer de cartes au dessus de cette limite. Un joueur qui a renoncé à déplacer ses pions pour tirer des cartes action, ne peut naturellement pas jouer ces cartes à ce tour de jeu.

Exemple de 3^{ème} action : Le joueur a 5 pions sur 3 cases – les autres pions sont toujours au départ. S'il renonce à se déplacer pour tirer des cartes action, il peut en prendre 3 de la pile.



Retirer des cartes action

Si un joueur se heurte sur une case à des pions adverses, il peut retirer aux joueurs en question 1 carte d'action.

Pour enlever une carte d'action à un adversaire, il faut qu'un pion soit arrivé pendant le tour sur la même case qu'un de ses pions.

Cela n'est possible que pour un pion qui en rencontre un autre sur une grande case normale, et donc ni sur un chemin, ni sur la case centrale « INSIDER ».

En outre, le pion qui a permis le retrait d'une carte à un adversaire a terminé sa course. Il ne peut plus bouger à ce tour.

Jouer des cartes action

En plus de son déplacement un joueur peut aussi jouer des cartes pendant ou après son déplacement. A chaque tour il peut jouer une plusieurs cartes action identiques. Un seul type de carte d'action peut être utilisé à chaque tour.

Remarque : un joueur qui a tiré des cartes action, ne peut pas les jouer aussitôt. De même, aucune autre action ne peut être réalisée après une action « Trendsetter » (Tendance).

Si un joueur ne veut pas jouer de cartes action, il peut défausser une de ses cartes action et en tirer une nouvelle de la pile. Lorsque la pile de cartes est épuisée, on mélange la défausse pour constituer une nouvelle pile de cartes.

Il y a 5 cartes d'action différentes qui peuvent être appliquées respectivement pour 3 pouvoirs. Le pouvoir d'une action est déterminé par le nombre de cartes identiques jouées en même temps par le joueur (par exemple, 2 cartes « Trendsetter » permettent une action de type 2.

Actions

Les différentes actions et leurs possibilités sont indiquées sur les feuilles d'explication. Vous trouverez ici une courte explication des différentes possibilités offertes par les cartes.

Remarque : Les actions qui peuvent être contrées par une carte de défense (« Bodyguard »), sont signalées dans le texte et sur les cartes par une étoile.

A. Stellvertreter* / Stellvertreter* / Special VIP* Administrateur* / Administrateur* / VIP*

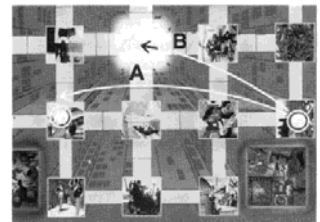
La carte « Administrateur » (représentant au Conseil d'administration) permet d'échanger les places de deux pions. Seuls les pions se trouvant sur des grandes cases peuvent être affectés par cette carte. Les pions sur les chemins ou les cases de départ ne peuvent pas être échangés.



1. Une seule carte « Administrateur » permet d'échanger deux pions se trouvant sur les cases du secteur extérieur. Ni la case centrale, ni les 4 cases qui l'entourent ne peuvent être concernées (voir plateau de jeu)

2. Deux cartes « Administrateur » permettent d'échanger n'importe où, même sur la case centrale INSIDER, à l'exclusion toujours des chemins et des cases de départ. Il est ainsi possible qu'un pion qui croyait être arrivé reparte de l'INSIDER.

Exemple : Le joueur joue une carte « Administrateur » et échange son pion contre celui d'un autre joueur (en « A »). Avec deux cartes « Administrateur », le joueur peut échanger son pion avec un qui se trouve au centre (en « B »).



3. Trois cartes permettent d'utiliser le pouvoir « Special VIP ». Le joueur peut réarranger à son choix tous les pions se trouvant atablés sur la case centrale. Les joueurs peuvent s'associer pour repousser cette action.

B. Hubschrauber / Hubschrauber / Meeting* Hélicoptère / Hélicoptère / Réunion*

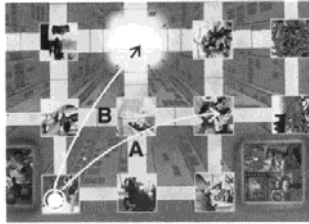
L'hélicoptère permet au joueur de déplacer un de ses pions d'une grande case à une autre. Comme pour la carte « Administrateur », le pion ne peut pas être sur un chemin ou sur une case de départ.



1. Une seule carte « Hélicoptère » permet de déplacer un pion entre deux cases extérieures, c'est à dire ni la case centrale ni l'une des 4 cases autour de celle-ci.

2. Deux cartes « Hélicoptère » permettent d'accéder à toutes les cases, y compris la case centrale « INSIDER » à l'exclusion toujours des chemins et des cases de départ.

Exemple: Le joueur joue une carte « Hélicoptère » et déplace son pion sur une autre case (A). Avec deux cartes, le joueur peut aller sur la case INSIDER (B).



3. Trois cartes permettent d'utiliser le pouvoir « Réunion ». Ce pouvoir oblige un joueur à rapatrier immédiatement tous ses pions sur sa case départ – peu importe, où ces pions se trouvent.

C. Skandal* / Geruechte* / Bombendrohung* Scandale* / Rumeurs* / Alerte à la bombe*

1. Jouer une seule carte « Scandale » oblige un joueur à passer à son prochain tour.

2. Jouer deux cartes « Scandale » oblige le joueur touché par les rumeurs à jouer avec un seul dé jusqu'à la prochaine évaluation. **Les points du dé indiquent ses points de mouvement.** Il n'est pas autorisé, comme à l'habitude à utiliser 7 points ou deux dés. Il peut toutefois jouer des cartes d'action.



3. Jouer trois cartes « Scandale » permet d'utiliser le pouvoir « Alerte à la bombe ». Tous les joueurs doivent immédiatement ramener leurs pions dans leur base. La carte d'évaluation est retirée, placée sous la pile et remplacée par la carte suivante.

D. Trendsetter / Total OUT / Medienrummel* Tendance / Total OUT / Battage médiatique*

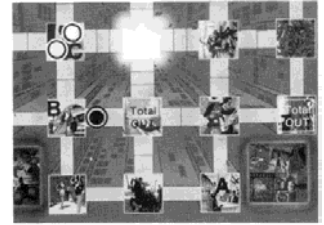
1. Jouer une seule carte « Tendance » permet au joueur de rejouer immédiatement. Toutefois, lors de ce nouveau tour, il ne pourra pas jouer une deuxième fois de cartes action. Par principe, on ne joue des cartes action qu'une seule fois par tour, même quand on rejoue.



2. Jouer deux cartes « Tendance » permet de changer de place aucun, un ou deux cartons « Total OUT ».

Aucun pion ni aucune base ne peut être entièrement enfermé. Toutefois, les cartons « Total OUT » peuvent être placés sur des cases occupées. Les pions qui s'y trouveraient sont renvoyés sur leur base. Il est interdit de placer un carton « Total OUT » sur un chemin, sur la case INSIDER ou sur une base.

Exemple : Le joueur joue deux cartes « Tendance » (donc l'action « Total OUT ») et peut donc déplacer jusqu'à 2 « Total OUT ». Aucun carton ne peut être placé sur la case A qui enfermerait une base. Aucun carton ne peut être placé en B, car un pion serait enfermé. Il est possible d'en placer un en C : les pions qui s'y trouvent seront renvoyés à leur base.

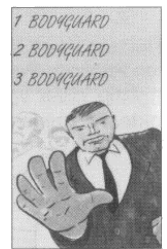


3. Jouer trois cartes « Tendance » provoque un battage médiatique, c'est à dire à une évaluation immédiate de la table, qu'elle soit vide ou presque pleine. **Le battage médiatique est considéré comme une évaluation normale** – c'est à dire que la carte est défaussée (voir « Evaluation »).

E. Bodyguard / Bodyguard / Bodyguard Protection/ Protection / Protection

Jouer un garde du corps permet de contrer une action avec une étoile. La carte se joue lors de l'attaque, en dehors de son tour normal, en réponse à l'adversaire.

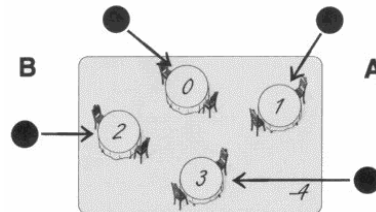
Selon le niveau de l'action, 1, 2 ou 3, il faut 1, 2 ou 3 gardes du corps.



Évaluation

Aussitôt qu'il ne reste plus de table vide sur une carte d'évaluation, on compte les points. Les joueurs obtiennent chacun autant de points de publicité que les chiffres des tables où se trouvent leurs pions. Si un joueur est totalement absent d'une carte, il recule du nombre négatif indiqué dans le coin de la carte.

Exemple : Trois joueurs participent au jeu – le joueur A obtient pour ses 2 pions (1 + 3) 4 points. Le joueur B reçoit pour ses 2 pions (2 + 0) 2 points et le joueur C, qui n'a pas de pions sur la carte d'évaluation, obtient 4 points négatifs.



Les points gagnés ou perdus sont reportés sur l'escalier de comptes de points de publicité.

Remarque : il se peut qu'un joueur retombe suite à une évaluation derrière la case de départ (chaussures). Toutefois il ne peut descendre plus bas que la case avec le trou noir (la cave) – celui qui s'y trouve ne peut pas aller plus bas !

Après l'évaluation, tous les pions qui étaient atablés sont replacés dans leur base - **tous les autres pions restent en place où ils se trouvent.**

Une nouvelle carte d'évaluation est retournée, et chacun s'efforce à nouveau d'atteindre les meilleures places.

Fin de la partie

Après la septième évaluation, la partie prend fin. Le joueur qui est alors le plus haut sur l'escalier de publicité gagne.

Si un joueur atteint ou dépasse la 35^{ème} case de l'escalier avant la dernière évaluation, il gagne immédiatement.

Règles abrégées

Préparatifs

- Placer le plateau au centre de la table.
- Placer les marqueurs sur la case des chaussures.
- Mettre les 4 cartons « Total OUT » sur les 4 cases autour de la case centrale.
- Mélanger les cartes d'action et en donner 7 à chacun.
- Prendre 7 pions et les placer sur les bases.
- Pour 2 joueurs prendre les cartes d'évaluation avec 3,4 et 5 tables ;
pour 3 joueurs prendre les cartes d'évaluation avec 4,5 et 6 tables ;
pour 4 joueurs prendre les cartes d'évaluation avec 5,6 et 7 tables ;
mélanger, en tirer 7 et découvrir la première.

Déroulement

- 3 Possibilités de déplacement :
 1. Sans les dés : 7 points de mouvement répartis au choix.
 2. Jeter 2 dés et avancer du total obtenu. Si le total est 7, il faut tirer à nouveau. Un double permet de déplacer un carton « Total OUT » en lieu et place d'une action avec des cartes.
 3. Tirer des cartes d'action : une par case occupée, limité à 7 au total en main.
- Retirer des cartes d'action aux adversaires si vos pions s'arrêtent sur leur case.
- Enfin, on peut jouer 1,2 ou 3 mêmes cartes d'action identique (pouvoir 1,2 ou 3).

Évaluation

Aussitôt que toutes les cases de la carte d'évaluation sont occupées. On obtient des points conformément aux pions qui occupent les tables. On déplace les marqueurs.

Fin du jeu

- Les 7 cartes sont terminées. Le joueur le plus avancé gagne.
- Si un joueur atteint ou dépasse la dernière case, il gagne immédiatement.