

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



KARMA!

DICE 



LA RÈGLE DU JEU



8+



2 - 4



25 min.

Auteur(e)s : Anaïs Raynaud & Julien Sentis
Illustrateur : Meven Chartier

L' HISTOIRE

Maîtrisez l'art du lancer de dé pour atteindre le Nirvana. Pour obtenir le meilleur Karma, lancez vos dés avec stratégie et anticipation. L'ajout de vos dés Chakra vous aidera à devenir plus fort, mais attention à garder votre zénitude !

MATÉRIEL

- 1 Piste de score
- 30 Dés Chakra (6 rouges, 4 orange, 4 jaunes, 4 verts, 4 bleu clair, 4 bleu foncé, 4 violets)
- 1 Dé Yogi (blanc)
- 4 Jetons Score
- 4 Plateaux de joueur
- 12 Cartes Trait de caractère
- 1 Jeton Premier joueur



LE BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le joueur avec le plus de Karma à la fin de la partie. Chaque joueur gère une réserve personnelle de dés avec laquelle il doit obtenir le plus de points de Karma à chaque tour.

Afin de ne pas rompre l'équilibre énergétique nécessaire à votre bien-être, choisissez avec sagesse vos dés Chakra, vous permettant ainsi d'atteindre la plénitude.

MODE SOLO : MAUVAIS OEIL

Jouez contre le mauvais œil et tentez de lui échapper avant qu'il ne vous rattrape. (*Règle PDF uniquement*)



www.cutt.ly/karma-solo



MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur choisit un plateau de joueur de la couleur de son choix et place le jeton Score correspondant sur le zéro de la piste de score.
- 2 Placez le dé blanc (Yogi) au-dessus de la piste de score.
- 3 Mettez les 6 dés Chakra rouges en bas de la piste de score, puis placez autant de dés Chakra de chaque couleur restante que de joueurs devant leurs emplacements indiqués sur la piste de score.
- 4 Chaque joueur pioche 2 cartes Trait de caractère (voir page 12), et en choisit une. Quand tous les joueurs ont choisi leur carte, ils la placent face visible à côté de leur plateau de joueur. Ils ajoutent le dé indiqué sur leur carte à leur réserve personnelle.


Les 6 dés Chakra rouges constituent la base de la réserve personnelle des joueurs. Ils passeront de joueur en joueur à la fin de leur tour



Exemple : si vous êtes deux joueurs, mettez 2 dés **verts**, 2 dés **violetts**, etc.



Le joueur le plus zen prend le jeton Premier Joueur et commence la partie.

Pour une première partie nous vous conseillons de ne pas jouer avec les cartes Trait de caractère. N'effectuez pas l'étape 4 lors de la mise en place. 

(vous ne commencerez qu'avec les dés Chakra rouges)

TOUR DE JEU

Durant son tour de jeu, le joueur essaye de faire le meilleur score en allant le plus loin possible sur sa piste personnelle. Pour ce faire, il utilise une partie de sa réserve de dés. Cependant, il doit toujours obtenir un **résultat strictement plus élevé** à chaque lancer de dé. A la fin de son tour, il marque le nombre de points de Karma indiqué là où il s'est arrêté.

- 1 Au premier tour de jeu, lancez autant de dés de votre réserve personnelle que vous le souhaitez. Le ou les dés utilisés ne pourront ni être repris, ni être réutilisés jusqu'à la fin du tour du joueur.



2 Pour avancer sur la zone de score suivante, vous pouvez lancer autant de dés que vous le souhaitez parmi les dés restants de votre réserve personnelle.



1 2 4 7 10 15
Les zones de scores indiquent votre nombre de point Karma du tour.

Si vous atteignez 15, vous marquez 2 points de Karma par dé non utilisé de votre réserve personnelle.

A Si vous obtenez un résultat strictement supérieur au lancer précédent, placez ces dés dans la zone de score suivante.

B Dans le cas contraire, retirez les dés placés dans la dernière zone de score validée, puis passez à l'étape 4.

Exemple :



Vous êtes en zone 4 et tentez d'aller en zone 7. Si vous échouez, vous retombez en zone 2. Si vous échouez en zone 1, vous ne marquez pas de point.



3 Vous pouvez répéter l'étape 2 tant qu'il vous reste des dés dans votre réserve personnelle ou décider de vous arrêter pour ne pas risquer de perdre les points déjà gagnés.

4 A la fin de votre tour, recevez le nombre de points de Karma correspondant à la dernière zone validée.
Si vous avez validé la zone 15 et qu'il vous reste des dés dans votre réserve personnelle, marquez 2 points de Karma par dé non utilisé.

5 Le joueur suivant récupère les 6 dés Chakra rouges et commence son tour.

Exemple :

Aris a validé la zone 7, il avance de 7 sur la piste de score.



* Pouvoir des dés page 10

6 En commençant par le joueur ayant le moins de points de Karma, et dans l'ordre croissant sur la piste de score, chaque joueur choisit un des dés Chakra libres de la réserve générale et l'ajoute à sa réserve personnelle. Si plusieurs joueurs ont le même score, la distribution se fait en fonction de l'ordre du tour de jeu (dans le sens horaire).



Exemple :

Mounia et **Aris** ont tous les deux 7 points mais comme Mounia a joué avant Aris elle choisit en premier un dé parmi ceux disponibles.

Attention :

Les dés de votre réserve ne peuvent pas retourner dans la réserve générale.

Vous ne réalimentez pas une couleur de dé, même s'il n'y en a plus.

6 En commençant par le joueur ayant le moins de points de Karma, et dans l'ordre croissant sur la piste de score, chaque joueur choisit un des dés Chakra libres de la réserve générale et l'ajoute à sa réserve personnelle. Si plusieurs joueurs ont le même score, la distribution se fait en fonction de l'ordre du tour de jeu (dans le sens horaire).



Exemple :

Mounia et **Aris** ont tous les deux 7 points mais comme Mounia a joué avant Aris elle choisit en premier un dé parmi ceux disponibles.

Attention :

Les dés de votre réserve ne peuvent pas retourner dans la réserve générale.

Vous ne réalimentez pas une couleur de dé, même s'il n'y en a plus.

LES DÉS

Tous les pouvoirs des dés sont optionnels. Ils sont applicables dans l'ordre de votre choix.



Le résultat de ce dé peut être triplé.



Le résultat de ce dé peut être doublé.



Ce dé peut être relancé une fois.



Ce dé peut copier la face de n'importe quel autre dé (*uniquement dans ce lancer*).



Ce dé peut supprimer un dé du lancer (*y compris lui-même*), à condition de ne pas être lancé seul.



Le résultat de ce dé peut être modifié de + ou - 1 (*peut faire 0 ou 7*).



Ce dé n'a aucun pouvoir.



Le joueur avec le Karma le plus faible prend le dé Yogi. Ses valeurs sont 1, 2 et 3.

LES CARTES "TRAIT DE CARACTÈRE"

On peut y trouver deux informations :



A Le dé Chakra gagné : Chaque joueur obtient le dé Chakra indiqué sur sa carte. Les dés sont pris depuis la réserve générale.

B Une capacité unique : Chaque carte ne peut être utilisée qu'une fois durant la partie. Une fois utilisée, la carte est retournée.



12

KARMA!

DICE 



MODE SOLO



Auteur(e)s : Anaïs Raynaud, Julien Sentis & Léo Blandin
Illustrateur : Meven Chartier

L' HISTOIRE

Le mauvais œil est une malédiction puissante qui peut causer beaucoup de mal si elle n'est pas maîtrisée. Cependant, grâce à votre maîtrise de vos dés Chakra vous pouvez vous protéger de ses effets négatifs !

MATÉRIEL

- 1 Piste de score
- 30 Dés Chakra
(6 rouges, 4 orange, 4 jaunes, 4 verts, 4 bleu clair, 4 bleu foncé, 4 violets)
- 1 Dé Yogi (blanc)
- 4 Jetons Score
- 4 Plateaux de joueur
- 12 Cartes Trait de caractère
- 1 Jeton Premier joueur



LE BUT DU JEU

Le but du jeu est d'arriver à 50 points sur la piste de karma avant que le mauvais œil ne vous rattrape.

MISE EN PLACE

- 1** Prenez un plateau de joueur de la couleur de votre choix et placez le jeton Score correspondant sur le 25 de la piste de score.
- 2** Mettez les 6 dés Chakra rouges à côté de votre plateau joueur, puis placez deux dés Chakra de chaque couleur restante devant leurs emplacements indiqués sur la piste de score.
- 3** Placez le dé blanc (Yogi) et les cartes Trait de caractère à côté de la piste de score. Enfin, placez le jeton Score d'une autre couleur pour le Mauvais Œil sur le 0 de la piste de score.



TOUR DE JEU

Durant son tour de jeu, le joueur essaye de faire le meilleur score en allant le plus loin possible sur sa piste personnelle. Pour ce faire, il utilise une partie de sa réserve de dés. Cependant, il doit toujours obtenir un **résultat strictement plus élevé** à chaque lancer de dé. A la fin de son tour, il marque le nombre de points de Karma indiqué là où il s'est arrêté.

- 1 Au premier tour de jeu, lancez autant de dés de votre réserve personnelle que vous le souhaitez. Le ou les dés utilisés ne pourront ni être repris, ni être réutilisés jusqu'à la fin du tour du joueur.



2 Pour avancer sur la zone de score suivante, vous pouvez lancer autant de dés que vous le souhaitez parmi les dés restants de votre réserve personnelle.



1 2 4 7 10 15
Les zones de score indiquent votre nombre de point Karma du tour.

Si vous atteignez 15, vous marquez 2 points de Karma par dé non utilisé de votre réserve personnelle.

A Si vous obtenez un résultat strictement supérieur au lancer précédent, placez ces dés dans la zone de score suivante.

B Dans le cas contraire, retirez les dés placés dans la dernière zone de score validée, puis passez à l'étape 4.

Exemple :



Vous êtes en zone 4 et tentez d'aller en zone 7. Si vous échouez, vous retombez en zone 2. Si vous échouez en zone 1, vous ne marquez pas de point.



3 Vous pouvez répéter l'étape 2 tant qu'il vous reste des dés dans votre réserve personnelle ou décider de vous arrêter pour ne pas risquer de perdre les points déjà gagnés.

4 A la fin de votre tour, recevez le nombre de points de Karma correspondant à la dernière zone validée.
Si vous avez validé la zone 15 et qu'il vous reste des dés dans votre réserve personnelle, marquez 2 points de Karma par dé non utilisé.

5 Le Mauvais Œil commence son tour, prenez le Yogi Dice, lancez-le, puis avancez son jeton Score d'un nombre de points de Karma indiqué par la valeur du dé.

6 A partir du second tour de jeu, le Mauvais Œil commence son tour en piochant une carte trait de caractère (*vous n'activez pas la capacité*), prenez le dé de la couleur correspondante, si c'est une couleur épuisée, piochez une nouvelle carte. Puis, lancez le Yogi Dice avec tous les dés acquis par le Mauvais Œil. Enfin, avancez son jeton Score d'un nombre de points de Karma indiqués par la valeur totale des dés.

7 Choisissez un des dés Chakra libres de la réserve générale et ajoutez-le à votre réserve personnelle.



8) Un nouveau tour de jeu commence !

FIN DE PARTIE

Si votre pion score arrive à 50 sur la piste de Karma vous remportez la partie.

Si le jeton Score du Mauvais Œil vous dépasse, vous perdez la partie.

NIVEAUX

Vous voulez augmenter la difficulté ?

Au début de la partie, placez votre jeton Score sur le niveau de difficulté de votre choix :

Niveau 1 **"JEUNE POUSSE": 25**

Niveau 2 **"GARDIEN SACRE": 20**

Niveau 3 **"CHAMPION KARMIQUE": 15**

Niveau 4 **"MAITRE COSMIQUE": 10**

