

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



SEISMIC

La Compagnie d'Asphalte et de Pavement Sismique, industrielle mais sans vision à long terme, vous a nommé à la tête d'une de ses nombreuses équipes de terrain. Votre travail consiste à construire un réseau routier autour de San Andreas en Californie. Mais des tremblements de terre ont tendance à secouer la ville endormie, ce qui tend à détruire les belles chaussées de béton que vous avez construites. Une fois tout l'asphalte déposé, quelle sera l'équipe de construction ayant connecté le plus d'autoroutes entre les séismes ?

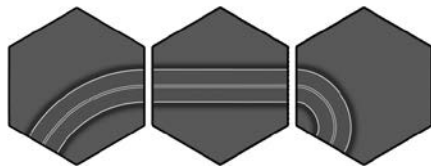
COMPOSANTS

Sismique est conçu pour 2 à 4 joueurs âgés de 10 ans et plus. Une partie dure entre 30 et 60 minutes. Le jeu contient ces règles et les pièces suivantes : 60 tuiles d'autoroute, 13 tuiles d'intersection (évaluées de +1 à +6), 6 tuiles de séisme (numérotées de 1.0 à 6.0), 1 tuile San Andreas et 80 marqueurs d'équipe de construction (20 pour chacune des 4 couleurs).

PRÉPARATION

Avant de jouer, suivez ces étapes :

- Chaque joueur choisit une couleur et prend les marqueurs d'équipe de construction de cette couleur.
- Placez la tuile San Andreas au milieu de l'espace de jeu.
- Séparez 2 tuiles d'autoroute droites, 2 virages larges, 2 virages étroits, et les 6 tuiles de séisme. Mélangez-les face cachée, puis piochez-en 6 au hasard et remettez-les dans la boîte sans les regarder. Ensuite, tournez face cachée les 6 tuiles restantes, toujours sans regarder. Elles deviennent la pioche.
- Dévoilez les deux premières tuiles de la pioche et placez-les à portée de tous les joueurs. Si une tuile de séisme est dévoilée, elle est défaussée du jeu et une autre tuile est tirée à la place.
- Le joueur assis le plus près d'une porte commence à jouer, puis le jeu continue dans l'ordre des aiguilles d'une montre.



Virage large Ligne droite Virage étroit

DÉROULEMENT DU JEU

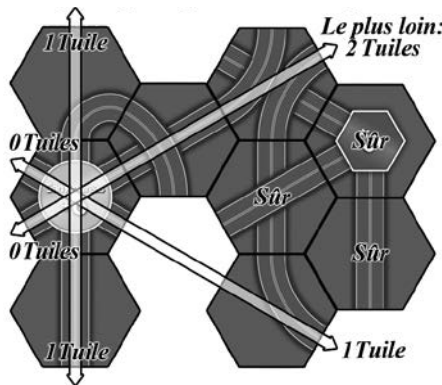
A votre tour, vous *piochez une tuile*, *placez une tuile*, et vous pouvez *placer une équipe de construction* (si c'est possible).

D'abord, retournez une tuile de la pioche de façon à ce que 3 tuiles face visible soient disponibles. Ensuite, choisissez une de ces tuiles et placez les de manière adjacente à une autre tuile déjà jouée sur la table, dans une configuration conforme aux règles. La nouvelle tuile doit être orientée de façon à ce que les bords de son autoroute touchent les bords d'autoroute de l'autre tuile. Toutes les autres tuiles contiguës doivent correspondre : les bords verts doivent toucher d'autres bords verts, et les bords d'autoroute doivent toucher d'autres bords d'autoroute. De plus, il n'est pas possible de placer une tuile dans un endroit où un de ses bords dépasse le bout de la table. Si aucune des 3 tuiles ne peut être placée conformément aux règles, défaussez-les du jeu et dévoilez 3 nouvelles tuiles, puis continuez votre tour.

Après avoir placé une tuile, vous pouvez aussi placer un marqueur d'équipe de construction sur un des morceaux d'autoroute de cette tuile, mais seulement si ce morceau ne fait pas partie d'une section d'autoroute où un marqueur se trouve déjà placé quelque part. La couleur du marqueur ne fait pas de différence. Si vous placez une tuile d'intersection, vous pouvez placer un marqueur d'équipe de construction sur un des petits morceaux d'autoroute émergeant de son hexagone rouge central, tant que ce morceau ne fait pas partie d'une section d'autoroute le long de laquelle un marqueur a été placé. Une section d'autoroute est une suite de morceaux d'autoroute connectés qui peuvent se finir à chaque bout par des intersections. Une section d'autoroute peut être longue d'un seul morceau (comme les morceaux liés à des tuiles d'intersections) comme être constituée d'une chaîne de douzaines de morceaux d'autoroute.

SÉISMES

Quand vous piochez une tuile de séisme, certaines des tuiles jouées doivent être immédiatement défaussées. D'abord, déterminez quel côté de San Andreas a le plus de tuiles s'étendant en ligne droite, même si ces tuiles ne sont pas contiguës. La tuile de San Andreas étant hexagonale, vous aurez six possibilités. En cas d'égalité, vous devez choisir lequel des côtés en égalité subit les effets du séisme.



Du côté touché par le séisme, enlevez autant de tuiles que la magnitude du séisme ; par exemple, 3.0 signifie que vous devez retirer 3 tuiles. Commencez avec la tuile adjacente à San Andreas, et allez vers l'extérieur en ligne droite, sans compter les espaces vides. S'il n'y a pas autant de tuiles que la magnitude indiquée sur la tuile du séisme, retirez juste les tuiles disponibles. Tout marqueur d'équipe de construction sur une tuile défaussée est aussi retiré et rendu au joueur qui l'a posé.

Après avoir enlevé les tuiles affectées par le séisme, retournez une autre tuile de façon à ce que 3 tuiles soient face visible et continuez votre tour. Si une autre tuile de séisme est tirée, répétez le processus.

FIN DU JEU

Le jeu s'achève lorsque la dernière tuile a été placée ou lorsque plus aucune section d'autoroute incomplète ne reste disponible, c'est-à-dire lorsque les deux bouts de toutes les autoroutes sur la table finissent à une intersection ou au bord de la table. A ce moment, il faut compter les points.

Retirez tous les marqueurs d'équipes de construction des sections d'autoroute incom-

plètes. Une section est complète seulement si chaque bout de l'autoroute aboutit dans une intersection ou à San Andreas, ou si les deux bouts se rejoignent dans la même intersection ou à San Andreas. Une section en boucle qui n'est pas attachée à une intersection ou à San Andreas est considérée comme incomplète.

Pour chaque section d'autoroute complète occupée par un marqueur d'équipe de construction, le joueur qui l'a posée marque 1 point par morceau d'autoroute composant cette section. Le marqueur est retiré après avoir été comptabilisé. Si une autoroute traverse la même tuile plus d'une fois, 1 point est marqué pour chaque passage de l'autoroute à travers cette tuile. Les intersections de chaque section valent des points additionnels ; San Andreas rapporte 6 points, comme une intersection +6. N'ajoutez pas de point pour le petit bout d'autoroute sortant de l'hexagone rouge au milieu d'une intersection. Si une autoroute commence et s'achève dans la même intersection ou à San Andreas, comptez deux fois l'intersection ou la ville.

Si plusieurs joueurs ont des marqueurs d'équipes de construction sur la même section d'autoroute complète, le joueur avec le plus de marqueurs reçoit les points de cette section. En cas d'égalité, tous les points sont donnés à chacun des joueurs en égalité.

A la fin, le joueur avec le plus de points gagne ! En cas d'égalité, le plus haut joueur gagne parce que c'est lui qui est le plus susceptible d'être repéré au milieu des décombres.

VARIANTES

Les variantes suivantes peuvent être ajoutées :

Le Big One : Mettez de côté le séisme 6.0. Mélangez les 5 séismes restants avec 2 tuiles de lignes droites, 2 tuiles de courbes, et 1 tuile de virage serré, puis mettez-les dans la boîte et mélangez les 5 tuiles restantes dans la pioche. Ensuite prenez 5 tuiles de la pioche, mélangez le séisme 6.0 avec elles, et placez ces 6 tuiles sous la pioche.

Dilemme de l'équipe de construction : Après avoir placé une tuile, vous pouvez placer une autre tuile à la place d'un marqueur d'équipe de construction. Le joueur suivant dévoile 2 tuiles.

Contrecoups : Après qu'un séisme a pris effet, chaque joueur peut donner à 1 tuile déjà placée une nouvelle orientation, à condition que sa nouvelle disposition respecte les règles de placement. Commencez avec le joueur dont c'est le tour, puis continuez dans le sens des aiguilles d'une montre. Un séisme ne peut pas modifier plus d'une fois l'orientation d'une tuile donnée. Les équipes de construction sur les tuiles tournées restent sur leur morceau de départ, ce qui peut aboutir à faire cohabiter plusieurs équipes de construction sur la même section.

Villes jumelles : En utilisant 2 exemplaires de *Seismic*, placez le premier San Andreas comme d'habitude, puis placez le second San Andreas à une distance équivalente à 8 tuiles du premier. Mélangez 4 tuiles de lignes droites, 4 tuiles de courbes et 4 tuiles de virages serrés avec les 12 séismes, placez 12 tuiles dans la boîte et mélangez les 12 autres tuiles pour en faire la pioche. Quand un séisme survient, les deux tuiles San Andreas sont affectées : le joueur dont c'est le tour décide quelle ville est affectée en premier. Prenez en compte l'autre tuile San Andreas lorsque vous calculez quel côté a le plus de tuiles, mais ne la défaussez pas. Lors du comptage des points, toute section d'autoroute qui relie directement les deux tuiles San Andreas rapporte un bonus de 10 points en plus des bonus de 6 points de chaque ville.