

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



RÈGLES DU JEU



TEMPLE RUSH

La rivalité entre les quatre confréries de tailleurs de pierre fait rage depuis des temps immémoriaux. Chaque année, les meilleurs d'entre eux s'affrontent à l'occasion d'un grand concours de construction de temples. Saurez-vous surpasser vos rivaux et remporter la victoire ?

MISE EN PLACE



- 1 Chaque joueur reçoit, dans la couleur de son choix : **1 plateau individuel**, **13 briques de construction**, **1 dé** et **3 jetons Pouvoir**. Placez les jetons sur votre plateau individuel, côté symbole visible. Triez vos briques par taille et gardez-les à proximité de votre plateau pour former votre réserve.
- 2 Formez une pile avec les **cartes Temple**. Utilisez autant de cartes qu'indiqué ci-après. Rangez les cartes excédentaires dans la boîte.

- 2 joueurs : 9 cartes
- 3 joueurs : 11 cartes
- 4 joueurs : 13 cartes

- 3 Placez 2 cartes (à 2 ou 3 joueurs) ou 3 cartes (à 4 joueurs) dans les supports.
- 4 Ajoutez la **carte Foudre** aux cartes *Temple* restantes. Mélangez ensuite toutes ces cartes et posez-les en une pile sur la table.

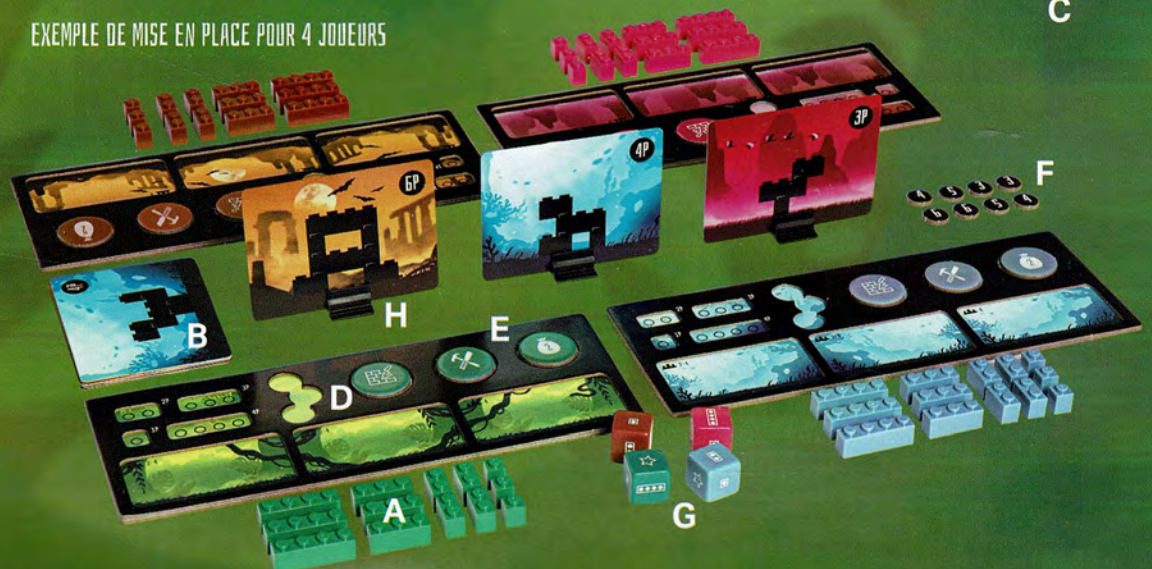


C

MATÉRIEL :

- 52 briques de construction (A)
- 32 cartes *Temple* (B)
- 1 carte *Foudre* (C)
- 4 plateaux individuels (D)
- 12 jetons *Pouvoir* (E)
- 12 jetons *Points* (F)
- 4 dés (G)
- 3 supports (H)

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS



BUT DU JEU

Dans Temple Rush, construisez les bâtiments représentés sur les cartes *Temple* avant vos adversaires pour marquer des points de victoire. La partie s'arrête quand tous les temples sont construits. Le joueur avec le score le plus élevé l'emporte.

La partie se divise en un certain nombre de manches. Une manche se compose toujours de deux actions :



① Un joueur lance **tous les dés** simultanément. Tous les joueurs piochent la brique de construction correspondant au résultat de leur dé dans leur réserve.



② Tous les joueurs placent la brique piochée dans l'une des zones de construction de leur plateau pour commencer (ou continuer) la construction de l'un des temples présents sur les cartes au centre de la table.

DÉBUT DE PARTIE

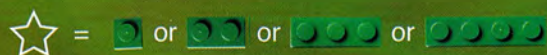
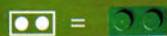
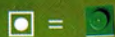
Le plus jeune commence : il lance le dé de chaque joueur pour débiter la première manche. Ensuite, à la fin de chaque manche, passez tous les dés au joueur suivant dans le sens horaire.

Une manche se termine lorsque tout le monde a posé sa brique de construction. *Pensez à demander à tous les joueurs s'ils sont prêts avant de lancer les dés pour débiter une nouvelle manche.*



EXEMPLE

Le joueur pioche la brique qui correspond au symbole de son dé.

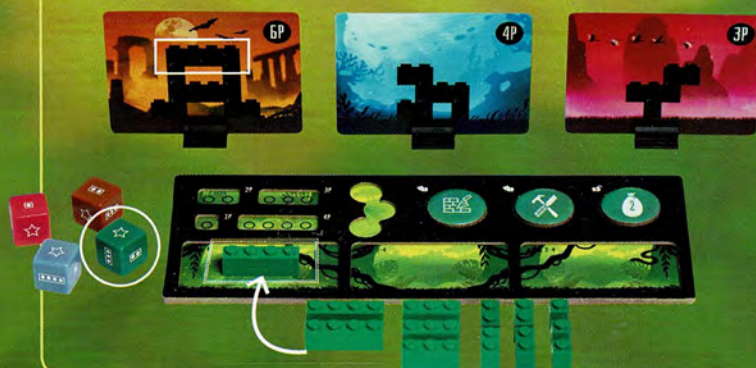


CONSTRUIRE LES TEMPLES

Votre plateau se divise en trois zones de construction, chacune liée à la carte *Temple* qui lui fait face. Placez votre brique dans la zone correspondant au temple que vous souhaitez construire avec cette brique. Vous procédez ainsi à chaque tour.

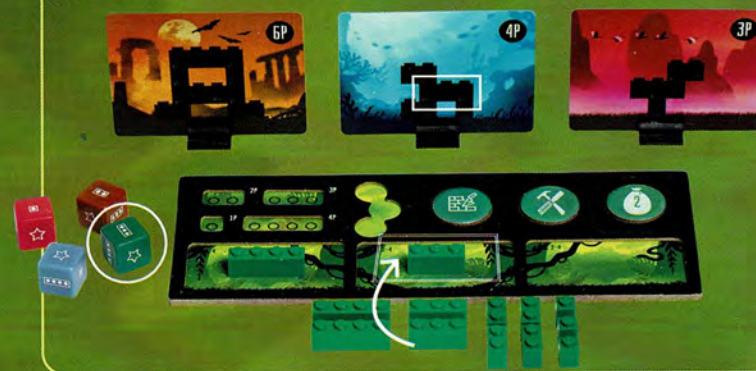
EXEMPLE 1

Le dé de Suzie (en vert ci-dessous) indique une **étoile**, ce qui lui permet de piocher n'importe quelle brique de sa réserve. Elle veut construire le temple de gauche. Elle décide donc de prendre une brique de 1x4 dans sa réserve et la place dans sa zone de construction **de gauche**.



EXEMPLE 2

Lors de la manche suivante, le dé de Suzie indique une brique 1x3. Elle décide d'utiliser ce type de brique pour construire le temple du milieu (en bleu). Elle prend donc une brique 1x3 de sa réserve et la place dans la zone de construction **du milieu** de son plateau individuel.



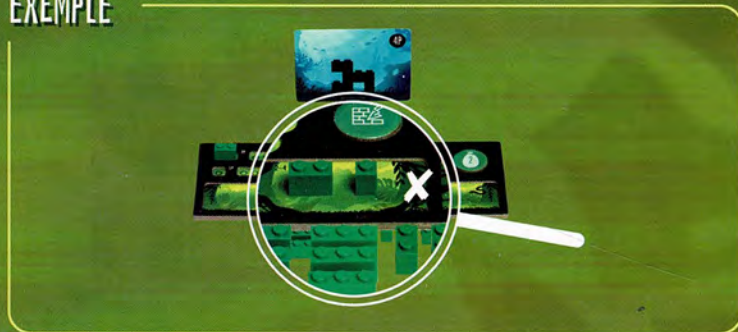
Note : à 2 ou 3 joueurs, la zone de construction de gauche n'est pas utilisée (puisque il n'y a que deux cartes *Temple* disponibles).

RÈGLES DE CONSTRUCTION

- 1 À chaque manche, vous pouvez ajouter une brique sur n'importe laquelle de vos zones de construction. La brique utilisée dépend du résultat des dés (**étoile = choix libre**).
- 2 Vous pouvez commencer à construire un temple à partir de n'importe quelle brique, et pas forcément de bas en haut.
- 3 Il est interdit de déplacer des briques d'une zone de construction à une autre.
- 4 Si vous ne pouvez pas ajouter une brique à un temple, vous **devez** passer et attendre la manche suivante.
- 5 Le temple est correctement construit si sa **silhouette** correspond à l'image de la carte et que toutes les briques sont assemblées. Les briques ne doivent pas obligatoirement être dans le même alignement (voir illustration).
- 6 Quand vous ajoutez une brique, vous **devez** la connecter à la construction éventuellement déjà présente dans la zone. Il est interdit de laisser plusieurs briques non-connectées dans une zone de construction, ou d'assembler un temple à partir de plusieurs pièces détachées (sauf en utilisant le jeton *Mortier*, voir *Utiliser vos jetons*).



EXEMPLE



ERREURS DE CONSTRUCTION

Si vous constatez que vous avez commis une erreur en construisant un temple, vous pouvez utiliser la manche suivante pour échanger une ou plusieurs briques incorrectes contre autant de briques de votre réserve. Dans ce cas, **vous ne piochez aucun autre bloc** de votre réserve lors de cette manche. Vous pouvez aussi utiliser votre jeton *Marteau & burin*.

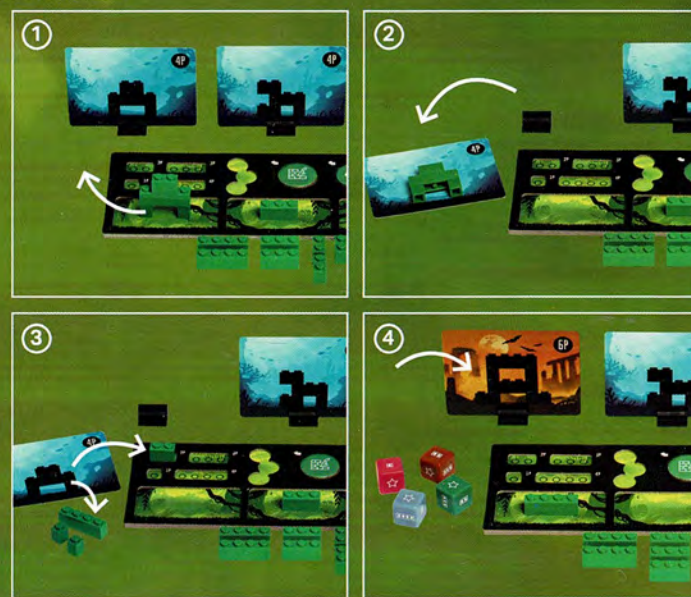
TERMINER UN TEMPLE

Lorsque l'une de vos constructions correspond au modèle figurant sur la carte *Temple* de sa zone :

- 1 Criez "Temple terminé !" et placez votre construction à côté de la carte correspondante. **Ne faites rien tant que les autres joueurs n'ont pas fini leur action de construction.**
- 2 Vérifiez que la forme de votre temple correspond à celle de la carte. **Si oui**, placez la carte près de votre plateau. Elle vous rapportera des points en fin de partie. **Si votre temple ne correspond pas**, placez une de ses briques dans votre réserve, comme pénalité. Puis, remettez la carte *Temple* sur son support, et ce qu'il reste de votre construction dans sa zone. Ignorez les étapes 3 et 4.
- 3 Placez **une** brique de votre temple dans votre zone *Bonus* et remettez les autres dans votre réserve. *Attention : vous ne pouvez avoir qu'une brique de chaque type dans votre zone Bonus.*
- 4 Tirez une nouvelle carte *Temple* dans la pioche et insérez-la dans le support vide en annonçant "Nouvelle carte".

Si plusieurs joueurs terminent le même temple lors de la même manche, l'un d'entre eux reçoit la carte *Temple* tandis que les autres reçoivent chacun un jeton *Points* de la même valeur.

EXEMPLES

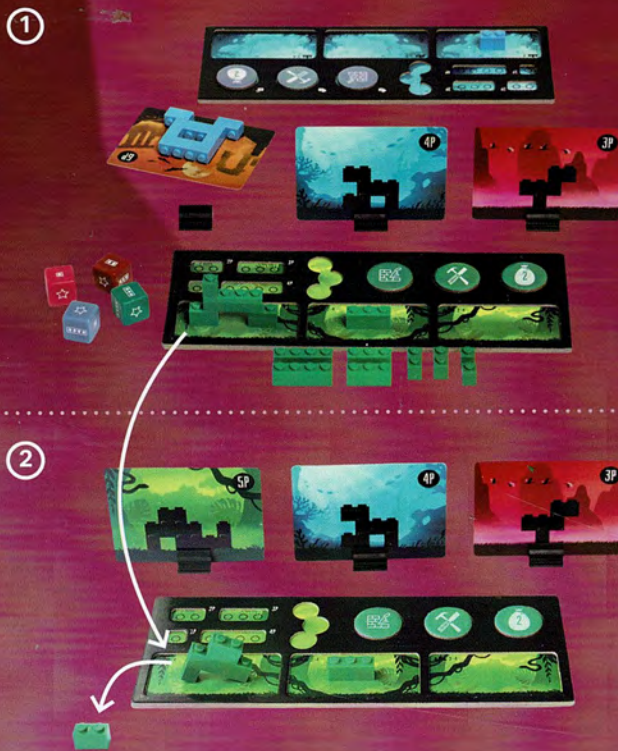


RECONSTRUCTION

Quand un joueur termine un temple et gagne sa carte, il la remplace par une nouvelle. Alors, tous les autres joueurs possédant des briques dans cette zone peuvent librement les réorganiser pour bâtir le temple de la nouvelle carte. Ils peuvent aussi les remettre dans leur réserve. Une brique qui ne correspond pas au nouveau temple ou ne peut être reliée à un bloc existant regagne la réserve de son propriétaire.

EXEMPLE

① Suzie a un bâtiment de 4 briques dans sa zone de construction de gauche lorsque Félix (joueur bleu) remporte la carte correspondante. Félix place une nouvelle carte *Temple* sur le support et ② Suzie réutilise 3 briques de son ancienne construction pour commencer à bâtir le modèle de la nouvelle carte. Suzie décide en outre de renvoyer une brique 1x2 dans sa réserve.



JETONS POUVOIR

Vous recevez trois jetons *Pouvoir* en début de partie. Ils vous aideront à bâtir vos temple si vous les utilisez judicieusement. Chaque jeton peut être utilisé à tout moment. Une fois utilisé, retournez-le pour faire apparaître le symbole **X**.



MARTEAU & BURIN

Échangez la brique indiquée par le dé ou une brique déjà utilisée pour un temple avec une brique de taille différente (pratique pour corriger une erreur de construction).



SAC

Empruntez les deux briques les plus élevées d'une zone de construction adverse et utilisez-les pour terminer **immédiatement** un temple déjà entamé. Les deux briques doivent être utilisées. Remplacez ces briques dans la zone de construction de leur propriétaire avant la manche suivante.

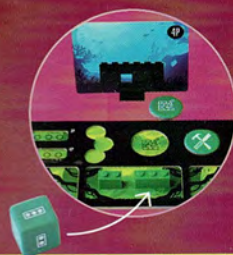


MORTIER

Le mortier vous permet de poser une brique dans une zone sans la connecter à une brique existante. L'effet s'applique uniquement à cette zone mais reste actif jusqu'à ce que vous ayez construit un temple de cette zone (même si le modèle change entretemps).

MORTIER – EXEMPLE 1

Suzie pioche une brique 1x3. Elle voudrait l'utiliser pour le temple de la carte bleue, mais elle ne peut pas la relier à la brique déjà posée si elle veut respecter le modèle de la carte. Elle décide d'utiliser le mortier pour poser la brique 1x3 à côté de la brique existante, en attendant de pouvoir les relier plus tard avec d'autres briques.



MORTIER – EXEMPLE 2

Suzie a déjà construit une partie du temple de la carte bleue, mais se rend compte qu'elle ne pourra pas le construire d'un seul tenant. Elle utilise le mortier pour avoir le droit de le construire en deux parties distinctes, qu'elle connectera plus tard.



LA MANCHE ÉCLAIR



Lorsque la carte *Foudre* apparaît, la manche éclair se déclenche. Elle obéit à des règles spéciales. Procédez comme suit :

- 1 Mettez la carte *Foudre* de côté. Placez la carte *Temple* qui suit dans le support. Vous allez devoir bâtir ce temple.
- 2 Comptez jusqu'à 3 et lancez la manche éclair. Vous n'allez utiliser ni les dés, ni les zones de construction : vous devez construire le temple avec les briques de votre réserve aussi rapidement que possible. S'il vous manque des briques nécessaires dans votre réserve, vous pouvez les prendre depuis vos zones de construction.
- 3 Le premier joueur à terminer le temple et à placer sa construction à côté de la carte *Temple* remporte la carte *Foudre* (qui vaut 3 points).
- 4 Défaussez la carte *Temple* et remettez tous les blocs utilisés pour sa construction dans votre réserve. Piochez une nouvelle carte *Temple* et reprenez le jeu.

POINTS DE VICTOIRE

Vous pouvez remporter des points de victoire de 3 façons :

- 1 En terminant la construction d'un temple avant vos adversaire, remportant ainsi la carte *Temple*. Plus un temple est grand, plus il rapporte de points.
- 2 En déposant, dans les encarts de votre zone *Bonus*, une brique issue d'un temple dont vous venez de terminer la construction. Le nombre de points octroyés dépend de la taille de la brique et est indiqué à droite de l'encart.



Remarque : La zone Bonus ne peut contenir qu'un brique de chaque type.

- 3 En gardant des jetons *Pouvoir* inutilisés jusqu'à la fin de la partie.



FIN DE PARTIE

Lorsqu'il ne reste qu'une carte *Temple*, tous les joueurs retirent toutes les briques de leurs zones de construction et les rangent dans leur réserve. Le jeu reprend ensuite jusqu'à ce que le dernier temple soit construit. Calculez alors votre score en additionnant les points de vos cartes *Temple* + points de la zone *Bonus* (indiqués sur le plateau) + jetons *Points* + 1 point par jeton *Pouvoir* inutilisé. Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur dont la valeur des cartes *Temple* et des jetons *Points* est la plus élevée l'emporte. Si l'égalité subsiste, la victoire est partagée.

Note : À 3 ou 4 joueurs, deux joueurs peuvent s'entendre pour bâtir le dernier temple ensemble. Chacun doit en construire une partie. Dès que les constructions des deux joueurs peuvent être assemblées pour former le temple, ils remportent la carte : celle-ci est défaussée mais les joueurs se répartissent les points entre eux, marquant chacun 1 point par brique de leur couleur constituant le temple.

EXEMPLE

Suzie a gagné deux cartes *Temple* (3+5 points). Elle a posé deux briques dans sa zone *Bonus*, valant respectivement 2 et 3 points. Elle possède aussi deux jetons *Points* (6+4 points) et il lui reste un jeton *Bonus* (1 point). Son score final est donc de 24 points.

8
+ 5
+ 10
+ 1
= 24

Illustrations : une carte Temple (3+5 points), deux briques dans une zone Bonus (2 et 3 points), deux jetons Points (6 et 4 points), et un jeton Bonus (1 point).



RÈGLES SOLO

INTRODUCTION

Dans la version solo, vous jouez contre un joueur artificiel (le Robot). Vous pouvez construire deux temples en même temps alors que le Robot ne peut en construire qu'un seul. Vous devez jouer pour vous-même et pour le Robot.



MISE EN PLACE

- 1 La mise en place est similaire à celle prévue pour 2 joueurs, sauf que le Robot joue à côté de vous et non en face (voir illustration ci-dessus). Le joueur peut utiliser les jetons Marteau & Ciseaux et Mortier. Il n'utilise pas le jeton Sac. Le Robot ne reçoit aucun jeton.
- 2 Choisissez quatre cartes *Temple* au hasard, dans quatre couleurs différentes, pour chaque joueur. Mélangez chaque pioche puis placez-les à proximité des plateaux individuels.
- 3 Ajoutez une carte supplémentaire au sommet de chaque pioche : une carte marron (6 points) pour vous et une carte bleue (4 points) pour le Robot.
- 4 Tirez deux cartes du sommet de votre pioche et la carte du sommet de la pioche du Robot. Placez-les sur les supports correspondants. Chaque joueur peut uniquement construire les temples de sa pioche.

COMMENT JOUER ?

Jouez comme d'habitude, mais chacun à votre tour. Le Robot commence : lancez son dé. Lorsqu'il a terminé, lancez votre dé, et ainsi de suite.

Le Robot (et uniquement le Robot) est soumis aux trois règles spéciales suivantes :

- ① Le Robot n'est pas tenu de connecter ses briques les unes aux autres. Il les amasse jusqu'à pouvoir bâtir le temple qui lui est attribué.
- ② Si le dé du Robot lui attribue une brique qu'il ne peut pas utiliser, le Robot peut choisir une brique un cran plus grand ou un cran plus petit. Il peut aussi passer.
- ③ À chaque temple terminé, le Robot place la brique suivante dans sa zone *Bonus*, et ce même si la brique n'a pas été utilisée pour le temple : une brique 1x4 pour le 1er temple, une brique 1x3 pour le 2ème temple, une brique 1x2 pour le 3ème temple, une brique 1x1 pour le 4ème temple, et aucune brique pour le 5ème temple.

Note : Lorsque vous jouez le Robot, vous devez toujours choisir la meilleure brique en vue de construire le temple.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête lorsque l'un des deux joueurs (vous ou le Robot) n'a plus de temple à construire. Chaque joueur marque les points des cartes *Temple* qu'il a terminées et ceux de sa zone *Bonus*. Le joueur avec le score le plus élevé l'emporte.

NOTE: Vous pouvez ajuster la difficulté du jeu en modifiant la valeur de la carte supplémentaire du Robot (attribuée en début de partie). Diminuer cette valeur fait augmenter la difficulté du jeu, et inversement.

CREDITS

Auteur :
Jacob Berg

Illustrations :
Sofie Kampmark

Conception graphique :
Rikke Brokop

Distribution :
Blackrock Games

Traduction française :
Antoine Prono (Transludis)

Adaptation France :
Matthieu Clamot

AJOUTEZ UNE CARTE

JOUEUR SOLO

ROBOT



FAQ – QUE FAIRE SI...

Q. Plusieurs joueurs terminent le même temple lors de la même manche ?

R. L'un des joueurs reçoit la carte du temple. Les autres reçoivent un jeton *Points* de la même valeur.

Q. Plusieurs joueurs terminent des temples différents lors de la même manche ?

R. Suivez la procédure classique prévue lorsqu'un temple est terminé, en commençant par le joueur qui a terminé son temple le premier.

Q. Plusieurs joueurs terminent le même temple lors de la même manche, mais qu'un des temples est incorrect ?

R. Le joueur fautif ne marque pas de points ; en revanche il peut réorganiser les briques de sa zone de construction pour tenter de construire le temple suivant.

Q. Un joueur se rend compte qu'il s'est trompé dans sa construction ?

R. Ce joueur peut utiliser sa prochaine manche pour corriger sa construction en échangeant une mal placée contre une brique de sa réserve. Ce joueur ne tire aucune autre brique lors de cette manche.

Q. Le dé d'un joueur affiche une brique non disponible dans sa réserve ?

R. Le joueur concerné peut déplacer une brique d'une construction à l'autre s'il le souhaite, à condition que la construction où il prélève la brique reste intacte (il ne peut pas séparer deux blocs en prélevant la brique qui les reliait). À défaut, ce joueur doit passer son tour.

Q. Un joueur n'a pas assez de briques dans sa réserve pour construire le temple de la manche Foudre ?

R. Le joueur concerné peut utiliser des briques de ses zones de construction. À la fin de la manche, remettez les briques là où vous les aviez prises (dans votre réserve ou dans leur zone de construction).

JETONS POUVOIR



SAC - Empruntez les deux briques de construction les plus élevées d'une zone de construction adverse et utilisez-les toutes les deux pour terminer un temple immédiatement.



MORTIER - Vous permet de stocker des briques dans une zone sans les relier entre elles, ou de terminer un temple à partir de plusieurs briques non assemblées au préalable.



MARTEAU & BURIN - Échangez la brique indiquée par le dé ou une brique déjà utilisée pour un temple avec une brique de taille différente.