

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



twilight chapitre 2 tentation

instructions

Contenu :

- 1 plateau de jeu • 144 cartes Twilight • 57 cartes Scène
- 8 cartes Bella • 8 cartes Edward • 2 dés (communs aux deux jeux)
- 8 pions Famille Cullen • Bloc Feuilles (communs aux deux jeux)

Règles courtes :

1. Choisissez un pion et placez-le sur une des deux cases Départ (Vampire ☉ ou Loup-Garou ☉). À votre tour, jetez un dé et déplacez votre pion Cullen sur le parcours selon le nombre de cases indiqué par le dé. Suivez les instructions de la case sur laquelle vous avez atterri. La plupart des cases vous demandent de tirer une carte Twilight. C'est toujours le joueur de votre gauche qui tire et lit la carte.

2. La plupart des cartes Twilight vous demandent de réaliser une activité (dague blanche) ou de répondre à une question (dague

rouge) à propos du film. Choisissez la dague correspondant à la case sur laquelle vous vous trouvez. Si vous réussissez, vous collectez une carte Scène. Si vous êtes sur la scène 3, vous collectez la carte Bella, si vous vous trouvez sur la scène 7, vous collectez la carte Edward. Il y a huit cartes Scène différentes. La position de votre pion Cullen sur le parcours détermine la Scène que vous pouvez collecter. Vous devez collecter les scènes 1 à 7 avant de pouvoir gagner la carte Scène 8.

3. Soyez le premier à collecter la carte Bella, la carte Edward et toutes les 8 cartes Scène pour gagner la partie.

But du jeu :

Collectez les huit cartes Scène, les cartes Edward et Bella pour gagner la partie !

Préparation de la partie :

1. Chaque joueur choisit un pion et le place sur l'une des deux cases 'Départ'.
2. Mélangez les cartes Twilight et placez-les, faces cachées, au centre du plateau à l'emplacement prévu (« cartes »). Une pile de défausses sera formée sur la case marquée 'défausse'.
3. Séparez les cartes Scène en huit tas (un tas par Scène) et faites deux paquets supplémentaires avec les cartes Edward et Bella. Placez ces dix paquets près du plateau de jeu.
4. Remettez à chaque joueur une feuille de papier et un crayon.

Comment jouer :

1. Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. **Aperçu du plateau :** Le parcours est divisé en deux parties – Vampire et Loup-garou – avec une case départ sur chaque partie.

Scènes : Huit Scène sont représentées. Seule la Scène 8 ne compte qu'une seule case.

Cases de Rapidité : Certaines cases se caractérisent par un tatouage Quileute (sur la moitié Loup-garou du plateau) ou par un emblème Cullen (sur la moitié Vampire du plateau). Ces cases sont des cases de rapidité. Elles comptent toutefois pour les scènes dans lesquelles elles se trouvent ; si vous remportez un défi sur une case de rapidité, collectez aussi la Scène dont cette case fait partie. Vous pouvez toutefois défausser une carte Scène et passer directement sur une case rapidité.

3. Déplacements : Vous pouvez déplacer votre pion dans n'importe quelle direction sur le parcours. Si le pion d'un joueur passe ou s'arrête sur la case Scène 8, le joueur peut se déplacer dans n'importe quelle direction, mais il ne peut pas rebrousser chemin. Deux pions ou plus peuvent occuper la même case en même temps.

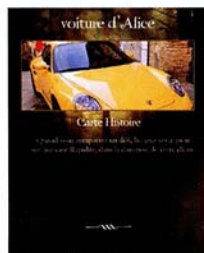
Rapidité : Au début de votre tour et avant de jeter le dé, vous pouvez vous défausser d'une carte Scène collectée pour vous rendre sur une des cases Rapidité. Cette tactique est idéale pour utiliser les doubles de cartes de scènes collectées !

4. Les cartes Twilight : Lorsque vous tombez sur une case avec une dague, le joueur de votre gauche tire une carte Twilight pour vous.

Il y a deux types de cartes Twilight : cartes Défi et cartes Histoire.



Carte Défi



Carte Histoire



Carte Scène

Cartes Défi : dague blanche ou dague rouge. Si le joueur de votre gauche pioche une carte Défi, il lit le défi correspondant à la couleur de la dague de la case sur laquelle vous vous trouvez.

Cartes Histoire : Lorsque le joueur de votre gauche pioche une carte histoire, il vous la remet immédiatement. Lisez-la à haute voix et suivez les instructions :



Vous pouvez utiliser votre carte Histoire immédiatement.



De nombreuses cartes Histoire vous demandent de vous en défausser afin d'utiliser leur pouvoir.



Vous ne pouvez utiliser des cartes Histoire qu'à votre tour de jeu, sauf indication contraire sur la carte.

Une fois qu'il vous a remis la carte histoire, le joueur de votre gauche pioche alors des cartes Twilight jusqu'à ce qu'il tire une carte Défi (il se défausse des cartes histoire supplémentaires).

5. défi réussi :



Les questions à dague rouge portent toutes sur l'univers Twilight.



Les activités à dague blanche sont variées. Certaines sont des duels de dés, d'autres testent votre capacité d'observation ou exigent un vote secret. Les activités de vote nécessiteront des feuilles de papier et crayons.

Si vous remportez un défi avec succès, collectez une carte Scène correspondant à la Scène sur laquelle se trouve votre pion. Vous pouvez collecter plusieurs cartes de la même scène.

Si vous remportez un défi alors que vous êtes sur la Scène 3, vous collectez aussi la carte de Bella.
Si vous remportez un défi alors que vous êtes sur la Scène 7, vous collectez aussi la carte Edward.

Les cartes Twilight qui ont été jouées sont placées dans la défausse.

Participation des autres joueurs aux défis : de nombreux défis vous demandent de participer même si ce n'est pas votre tour. Gardez votre feuille de papier et votre crayon à portée de main !

Si vous remportez un défi alors que c'est le tour d'un autre joueur et que la carte Défi vous donne l'instruction de collecter une Scène, prenez la carte Scène pour la case sur laquelle se trouve votre pion.

6. Défi perdu :



Si vous ne remportez pas un Défi, vous ne collectez pas de carte Scène.



Si une carte vous demande de déplacer votre pion alors que ce n'est pas votre tour ou après que vous avez effectué un déplacement, vous pouvez déplacer votre pion dans l'une ou l'autre direction. Mais si vous déplacez votre pion pendant le tour d'un autre joueur ou après avoir effectué un mouvement, vous ne tirerez pas de cartes et n'aurez pas droit à un essai pour relever un Défi.

Fin du jeu :

Voici quelques règles à connaître concernant la scène 8 et pour gagner le jeu.

1. Scène Huit – la clairière :

Vous ne pouvez collecter la scène 8 que si vous avez déjà collecté toutes les scènes 1 à 7 et si vous possédez les cartes Edward ET Bella.



Si vous remportez un Défi à la scène 8 avant d'avoir collecté toutes les scènes précédentes, déplacez votre pion vers une case rapidement de votre choix et ne collectez pas de carte Scène 8.



Si vous avez collecté les scènes 1 à 7, arrêtez votre pion sur la case Scène 8, même si le chiffre indiqué est supérieur. Pour collecter la carte Scène 8, vous devez remporter le Défi des dagues rouge et blanche de la carte.



Si vous échouez dans l'un ou l'autre défi, vous ne collectez pas la Scène 8. Restez sur la case et réessayez lors de votre prochain tour. Ne déplacez plus votre pion.

2. Gagner la partie :

Si vous êtes le premier joueur à collecter toutes les cartes Scène, ainsi que les cartes de Bella et d'Edward, vous avez gagné !

Règles spéciales :

Secret - certains défis vous demandent de répondre à une question en secret. Écrivez votre réponse sur une feuille de papier masquez votre réponse. Lors d'un vote secret, tous les joueurs révèlent leurs réponses en même temps. Certains défis vous demandent de prendre une décision en secret et de la révéler plus tard.

Jeu à deux joueurs - pour remporter un défi à 2, votre réponse doit être identique à celle de l'autre joueur.

Arrondi - Quand il vous est demandé la moitié d'un nombre impair, arrondissez-le toujours au chiffre supérieur.

Défausse pour jeter à nouveau le dé - Certains défis vous permettent de vous défausser d'une carte Scène afin de relancer le dé (ex : une carte indique « Si vous obtenez un 6, Jasper s'arrête et vous remportez le défi. Si vous faites un 4 le défi est perdu. Cependant, si vous possédez une carte Scène (en double par exemple), vous pouvez la défausser et retenter un lancer. Vous pouvez retenter votre chance tant que vous possédez des cartes Scène.

Règles pour un jeu en équipe :

Si le nombre de joueurs est pair (2, 4, 6 ou 8) et si tous les joueurs sont d'accord, vous pouvez utiliser ces règles facultatives pour un jeu en équipe.

Les règles sont les mêmes que les précédents à quelques exceptions près :

Déterminer des équipes – Au début du jeu, formez deux équipes avec un nombre égal de joueurs : Vampires et Loup-garou.

Tous les membres de l'équipe Vampire démarrent de la case départ du côté Vampire. Tous les membres de l'équipe Loup-garou démarrent de la case départ du côté Loup-garou.

La partie se déroule normalement mais à la fin du jeu, chaque équipe rassemble les cartes Scène qu'elles ont collectées – chaque joueur d'une équipe ajoute ses cartes Scènes collectées aux autres.

Si l'équipe a collecté des cartes des scènes 1 à 7, tous ses membres peuvent essayer de collecter les cartes de la scène 8 lorsqu'ils atterrissent sur la case 8.

Équipe gagnante – La partie est finie lorsque l'équipe Vampire ou Loup-garou collecte la scène 8 – tous les joueurs de cette équipe sont gagnants.



Concepteurs du jeu – Keith Trailias, Brian David-Marshall, Matt Wang

Concept et développement du jeu – To Be Continued LLC. (Jon Keefer, Don Lim, Drew Nolosco, Wilson Price, Eric Smith, Matt Ferrando) et MegaGigaOmniCorp, Inc.

Maquette : Hazgaard Editions

Remerciements particuliers à Juliet Berman et Jodi Reamer



TM AND © 2009 SUMMIT ENTERTAINMENT, LLC. *
TOUS DROITS RESERVES.



Édité par M6 Interactions
89, avenue Charles de Gaulle
92 575 Neuilly sur Seine Cedex



Un jeu distribué par Entrade



CARDINAL INDUSTRIES, inc.
LIC. NY 11101