

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 3 hésitation

instructions

Contenu :

- 1 plateau de jeu • 127 cartes défis • 24 cartes Amis • 2 dés (communs aux deux jeux) • 8 pions (communs aux deux jeux) • 57 cartes Scène • Bloc feuilles (communs aux deux jeux)

But du jeu :

Le jeu commence par... un choix. Collectez des amis Cullen ou des amis Quileute, battez l'armée de Nouveaux-nés et collectez les 8 cartes Scène pour gagner la partie ! Mais attention – les choix que vous faites pendant le jeu auront des répercussions majeures sur votre aptitude à gagner. Faites des choix judicieux !

Règles courtes :

préparation :

- Mélangez les 127 cartes et disposez-les de façon à ce que tous joueurs puissent les atteindre.
- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case « Départ ».
- A votre tour :
- Jetez 1 dé et déplacez-vous selon le nombre de cases indiquées dans l'une ou l'autre direction.
- Lorsque vous arrivez sur une case avec une dague , le joueur de votre gauche tire une carte du paquet. Selon si vous tombez sur une case avec une dague blanche ou une dague rouge, votre voisin lit les défis correspondants. S'il pioche une carte Histoire, il vous la remet et tire une autre carte.
- Si vous remportez le défi, collectez 1 carte Scène selon la Scène

sur laquelle se trouve votre pion. Vous pouvez collecter les Scènes 1 à 5 dans n'importe quel ordre et collecter plusieurs cartes pour la même Scène. Si vous êtes sur une case Ami, vous avez aussi le droit de prendre la carte de cet Ami si vous avez remporté le défi. Vous ne pouvez collecter un ami qu'une seule fois et après avoir choisi un Cullen ou Quileute, vous ne pouvez plus collecter d'amis de l'autre famille.

- Si vous collectez les cartes des cinq premières Scènes, vous pouvez entrer dans le CERCLE INTÉRIEUR pour collecter les Scènes 6 à 8 en remportant les défis pour battre les Nouveaux-nés, Riley, puis Victoria. Le premier joueur à collecter les huit cartes Scène et battre Victoria remporte la partie !

Préparation de la partie :

1. Mélangez les 127 cartes défis et placez le paquet, face cachée, en dehors du plateau de jeu. Une pile de cartes défausse sera formée à côté de celui-ci.
2. Formez huit paquets avec les cartes de Scènes (1 paquet par Scène).
3. Formez six piles avec les cartes Amis, un paquet par Ami.
4. Remettez à chaque joueur une feuille de papier et un crayon.
5. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case « Départ ».

Comment jouer :

Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Aperçu du plateau de jeu : Le parcours se compose de 2 cercles – LE CERCLE EXTÉRIEUR et LE CERCLE INTÉRIEUR. Le plateau comporte aussi plusieurs cases spéciales :

- 8 Scènes : Les Scènes 1 à 5 sont réparties sur plusieurs cases dans LE CERCLE EXTÉRIEUR et les Scènes 6 à 8 dans LE

CERCLE INTÉRIEUR. Si vous remportez 1 Défi, collectez les cartes Scène selon la Scène sur laquelle se trouve votre pion. Vous avez le droit de collecter 1 Scène plusieurs fois.

- **Amis :** Il y a 6 Amis sur le plateau : les Cullen ; Carlisle, Rosalie et Emmett, et les Quileute ; Leah, Sam et Paul. Toutes les cases Amis font partie de la scène dans laquelle ils se trouvent. Si vous remportez 1 Défi sur une case Ami, vous pouvez collecter la carte Ami correspondante en plus de la carte de la Scène. Vous n'avez pas le droit de collecter plusieurs cartes du même Ami. Si vous avez collecté 1 ami d'une famille, vous ne pouvez pas collecter les amis de l'autre famille.

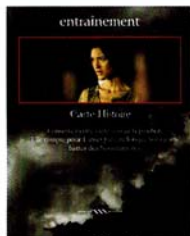
- **Déplacement :** A votre tour, jetez un dé, puis déplacez votre pion dans l'une ou l'autre direction.

2 pions ou plus peuvent occuper la même case en même temps.

- **Mouvement rapide :** Au début de votre tour et avant d'effectuer un déplacement, vous pouvez défausser 1 carte Scène pour passer à la case Rapidité la plus proche dans l'une ou l'autre direction. Les cases Rapidité se caractérisent par l'emblème des Quileute.



Carte Défi



Carte Histoire



Carte Scène

Les cartes défis : Lorsque vous arrivez sur une case avec une dague, le joueur placé à votre gauche tire une carte du paquet et vous la lit. Il y a 2 types de cartes, les cartes Défi et les cartes Histoire :

- **Cartes Défi :** Il y a 2 types de Défis sur chaque carte: Défi dague blanche et Défi dague rouge. Le joueur de votre gauche lit le Défi correspondant à la couleur de la dague sur la case où vous avez atterri.

- **Cartes Histoire :** Les cartes Histoire vous donnent un avantage par rapport aux autres joueurs . Le joueur de votre gauche vous la remet et et vous la posez devant vous. Le joueur tire alors une autre carte pour vous, afin de piocher une carte Défi.



Vous pouvez obtenir plusieurs cartes Histoire de cette façon pendant le même tour.



Vous pouvez utiliser votre carte Histoire pour le tour pendant lequel vous l'avez obtenue.



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



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

Défis :



Les questions à dague rouge portent toutes sur le film Eclipse.



Les épreuves à dague blanche sont variées ; duels de dés, tests sur votre talent d'observation ou votes secrets. Les épreuves de vote nécessiteront des feuilles de papier et crayons.

Défis gagnés :

- Si vous remportez un Défi avec succès, collectez 1 carte Scène correspondant à la Scène sur laquelle se trouve votre pion. Vous pouvez collecter plusieurs cartes de la même Scène. Vous pourrez utiliser les doubles de cartes Scène pour des Mouvements rapides, comme décrit ci-dessus.

- Les cartes qui ont été jouées sont défaussées dans le paquet situé à côté des cartes défis.

- Participation à des Défis pendant les tours d'autres joueurs : Certains 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 !

Défis perdus :


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


Cartes Ami : Les cartes Ami donnent au joueur un avantage dans LE CERCLE INTÉRIEUR lorsqu'il doit combattre des Nouveaux-nés, Riley et Victoria. Il se peut que vous n'ayez pas à relever de défi ! Il n'est pas nécessaire d'avoir des amis pour entrer dans LE CERCLE INTÉRIEUR, mais cela pourrait vous être très utile !


- Vous n'avez pas le droit de collecter plusieurs fois le même Ami et après avoir collecté un ami d'une famille (Cullen ou Quileute), vous ne pourrez pas collecter des amis de l'autre famille. Ex. : Vous remportez le défi de la Scène 1 et choisissez de collecter Carlisle. Si vous remportez le défi de la Scène 5, vous ne pourrez pas collecter Sam !
- Attention, chaque ami n'est représenté que 4 fois. Il faudra savoir faire preuve de rapidité !
- Vous n'êtes pas obligés de collecter un Ami, même si vous êtes présents sur la case correspondante.
- Choisir une famille d'amis peut vous empêcher de remporter des défis ultérieurement dans le jeu ou rendre certaines cartes Histoire inutiles. Faites des choix judicieux !

LE CERCLE INTÉRIEUR

Déplacement dans le Cercle intérieur

 Après avoir collecté les Scènes 1 à 5, vous pouvez accéder au CERCLE INTÉRIEUR depuis « Le Pic » pour affronter l'armée des Nouveaux-nés. Si vous êtes présents sur une autre Scène, jetez les dés pour avancer et y accéder.

 Dans LE CERCLE INTÉRIEUR, déplacez votre pion d'1 case à la fois (ne jetez pas le dé pour vous déplacer). Si vous ne battez pas un ennemi à votre tour (voir « Battre des Nouveaux-nés » ci-dessous), vous ne bougerez pas lors de votre prochain tour. Vous resterez sur cette case et tenterez une nouvelle fois de battre l'ennemi.

 Si une carte vous ordonne de vous déplacer alors que vous êtes dans le Cercle intérieur, ignorez cette instruction.

Choisir un chemin

Il y a 2 chemins dans le Cercle intérieur : le chemin d'Edward et le chemin de Jacob. Après avoir affronté le premier vampire Nouveau-né, vous devez choisir un de ces camps.

Battre les Nouveaux-nés

Sur chaque case du Cercle intérieur, battez les Nouveaux-nés en remportant les défis et collectez la carte Scène correspondante. Les défis s'organisent de la même manière que dans le premier cercle. Le joueur de votre gauche pioche une carte Scène vous lit le défi (dague blanche ou dague rouge).

Amis

Vos amis vous aideront à battre vos ennemis. Pour déterminer le nombre d'amis qui peuvent vous aider à battre les Nouveaux-nés, additionnez le nombre d'Amis que vous avez collectés. Dans le camp d'Edward, seuls les Cullen peuvent vous aider à battre des Nouveaux-nés. Dans le camp de Jacob, seuls les Quileute peuvent vous aider à battre des Nouveaux-nés.

Vous pouvez aussi ajouter les cartes Histoire que vous avez collectées à vos Amis (1 carte Histoire = 1 ami) ou suivre les instructions de cartes Histoire qui modifient ce total. Certaines cartes Histoire peuvent vous permettre de collecter des Amis des deux familles.

Affronter les Nouveaux-nés

Reportez-vous au tableau ci-dessous pour savoir de quelle façon battre un Nouveau-né.

La bataille commence – Premier Nouveau-né

Si vous avez 1 ou plusieurs amis, vous battez automatiquement un Nouveau-né. Ne tirez pas de carte.

Si vous n'avez AUCUN ami, remportez le Défi afin de battre le Nouveau-né.

Le pic - Deuxième Nouveau-né

Si vous avez 2 amis ou plus, vous battez automatiquement un Nouveau-né. Ne tirez pas de carte.

Si vous avez 1 ami ou aucun ami, remportez le Défi afin de battre un Nouveau-né.

La clairière – Troisième Nouveau-né (Scène 6)

Si vous avez 3 amis ou plus, vous battez automatiquement un Nouveau-né. Ne tirez pas de carte.

Si vous avez 2 amis ou moins, remportez le Défi afin de battre un Nouveau-né.

Champ de bataille (Scène 7)

Si vous avez 4 amis ou plus, vous battez automatiquement Riley ou un Nouveau-né. Ne tirez pas de carte.

Si vous avez 1 à 3 amis, remportez le Défi afin de battre Riley ou un Nouveau-né.

Si vous n'avez AUCUN ami, remportez Défi afin de battre Riley ou un Nouveau-né.

Victoria (Scène 8)

Si vous avez 5 amis ou plus, remportez le Défi afin de battre Victoria. Si vous avez 4 amis ou moins, remportez les 2 Défis afin de battre Victoria.

Fin du jeu :

Si vous êtes le premier joueur à battre Victoria et à collecter les 8 cartes Scène, vous gagnez la partie !

Règles spéciales

Secret : Certains défis vous demandent de faire un choix ou de prendre une décision en secret. Ecrivez votre réponse sur une feuille de papier et masquer 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.

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



TM AND © 2009 SUMMIT ENTERTAINMENT, LLC. •
TOUS DROITS RÉSERVÉS.



Édité par M5 Interactions
85, avenue Charles de Gaulle
92 575 Neuilly sur Seine Cedex



Un jeu distribué par Entree



CARDINAL INDUSTRIES, INC.
LIC. NY 1101

Concepteurs du jeu - Keith Tralins (MegaGigaOmniCorp), Brian David-Marshall, Matt Wang (To Be Continued).

Concept et développement du jeu - Jonathan Keefer, Matt Ferrando, Graham Martin, Athena Davis, Eric Smith et Don Lim.

