

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 (Saône-et-Loire), 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



ASMODee

Aidez Arthur, Bétamèche, Sélénia et Max à parvenir le plus rapidement possible à la salle du passage ! L'avenir du peuple des 7 Terres est entre vos mains.

Contenu



Le jeu contient :

- 3 plateaux recto/verso (1) ;
- 4 pions de véhicules et leur socle en plastique (2) ;

- 4 fiches de personnages (3) ;
- 4 pions de dégâts (4) ;
- 18 cartes de bonus (dos mauve) (5) ;
- 18 cartes de super bonus (dos vert) (6) ;
- 12 pions d'événements : 3 bonus, 3 super bonus et 6 ennemis (7) ;
- 1 décor de fond (8) ;
- 1 vue générale de la rue (9) ;
- 1 pion de localisation des concurrents (10) ;
- 1 dé de direction (11) ;
- 2 dés de vitesse (différents : un jaune et un rouge) (12) ;
- 1 livret de règles (13) ;



Préparation de la partie



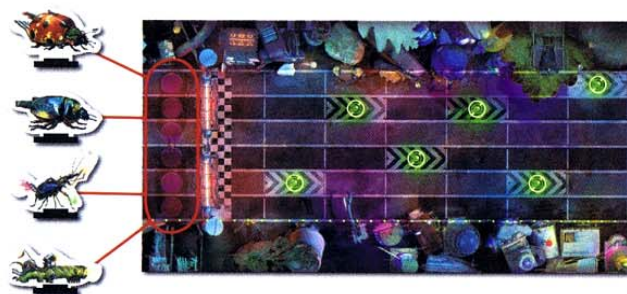
Montez le décor de fond et la vue générale de la rue dans le fond de la boîte. Posez le pion de localisation des concurrents sur la zone de départ de la vue générale de la rue.



Chaque joueur, par ordre croissant d'âge, choisit un personnage. Il prend le véhicule et la fiche de personnage qui correspond. Chaque joueur place son pion de dégâts sur l'emplacement 5.



Placez au milieu de la table le plateau de départ (celui où on voit la ligne de départ). Chaque joueur, toujours par ordre croissant d'âge, place son véhicule sur un des 6 emplacements indiqué par un cercle mauve.



Mélangez les deux paquets de cartes (bonus et super bonus) dans deux tas séparés. Posez-les près du plateau de jeu. Placez face cachée tous les pions d'événements et disposez-les à côté du plateau de jeu.



Super bonus



Bonus



Pions d'événements

La partie peut commencer !

IMPORTANT : chaque fois qu'on pose un nouveau plateau en jeu, y compris le premier, on place - au hasard et face cachée (sans le regarder) - un pion d'événement sur chaque case marquée d'un cercle vert.

Déroulement d'un tour de jeu



En commençant par le joueur en tête de la course, chaque joueur va déplacer son véhicule dans le sens de la flèche. Si plusieurs véhicules sont sur la même ligne, c'est celui qui se trouve le plus proche de la ligne pointillée qui joue en premier.



Le joueur décide alors s'il va se déplacer sans prendre de risque (il lance alors le dé de direction et le dé de vitesse jaune) ou s'il va pousser la puissance de son véhicule au maximum (dans ce cas, il lance le dé de direction et le dé de vitesse rouge).

Sans risque

Puissance au maximum

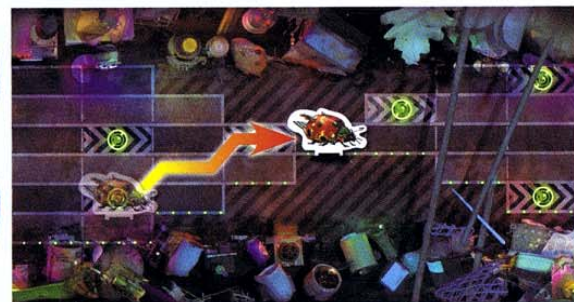


Il déplace ensuite son véhicule d'un nombre de cases égal à la valeur obtenue sur le dé de vitesse, dans

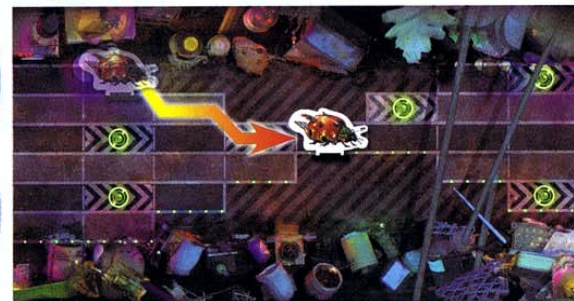
la direction obtenue avec le dé de direction. Il DOIT avancer du nombre de cases exact.



Si le dé de direction indique uniquement une flèche droite, tout le déplacement doit s'effectuer en ligne droite.



Si le dé de direction indique trois flèches, le déplacement peut s'effectuer en ligne droite ou en décalant le véhicule en diagonale vers la droite ou la gauche.



Si le dé de direction indique deux flèches, le déplacement peut s'effectuer en ligne droite ou en décalant le véhicule en diagonale, mais uniquement vers la droite dans cet exemple.



Les obstacles



Si un véhicule ne peut pas avancer à cause d'un obstacle ou d'un autre véhicule sur la piste, il stoppe immédiatement son déplacement et subit 1 dégât (on déplace d'une case son pion de dégâts).

On remplace le véhicule sur une case de la même ligne au choix du joueur (voir exemple 2 ci-dessous).

1



2

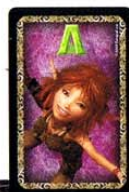


Les événements



Chaque fois qu'un véhicule passe ou s'arrête sur une case d'événement, on retourne le pion correspondant.

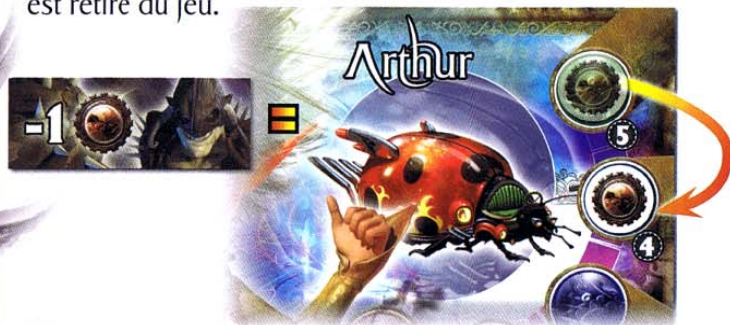
Si c'est un pion bonus, le joueur pioche une carte bonus et le pion est laissé sur la case. Tout autre joueur qui passe ou s'arrête sur cette case par la suite pioche lui aussi une carte bonus.



Si c'est un pion super bonus, le joueur pioche une carte super bonus et le pion est laissé sur la case. Tout autre joueur qui passe ou s'arrête sur cette case par la suite pioche lui aussi une carte super bonus.



Si c'est un pion ennemi, le joueur subit 1 dégât (on déplace d'une case son pion de dégâts) et l'ennemi est retiré du jeu.



Les cartes de bonus et de super bonus



Ces cartes sont utilisées pour avantager les joueurs. Une fois utilisée, une carte de bonus ou de super bonus est défaussée.

On peut parfaitement cumuler les effets de plusieurs cartes. Par exemple, on peut jouer 2 « Pilote expert » pour choisir les faces des

deux dés ou utiliser un booster et un super booster pour avancer de 3 cases supplémentaires.



Pilote chanceux



Après avoir lancé les dés, vous pouvez relancer le dé de direction OU le dé de vitesse.



Pilote expert



Avant de lancer les dés, vous pouvez placer le dé de direction OU le dé de vitesse sur la face de votre choix.



Réparation rapide



Vous réparez 1 dégât (déplacez d'une case votre pion de dégâts, sans dépasser 5).



Réparation



Vous réparez 2 dégâts (déplacez de deux cases votre pion de dégâts, sans dépasser 5).



Booster



Vous pouvez vous déplacer d'une case supplémentaire durant ce tour.



Super booster



Vous pouvez vous déplacer de deux cases supplémentaires durant ce tour.

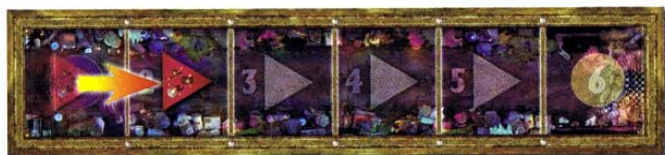


Changement de plateau

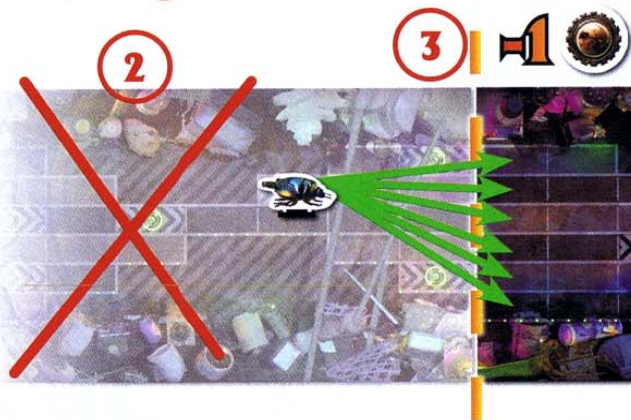


Dès que le véhicule d'un concurrent quitte le plateau de jeu ①, on procède comme suit :

Le pion de localisation des concurrents est avancé d'une case vers la ligne d'arrivée ;



Le plateau le plus éloigné du concurrent de tête est retiré du jeu ②. Les pions d'événements qu'il contient sont mélangés et placés face cachée non loin du plateau. Les véhicules qui peuvent s'y trouver subissent 1 point de dégâts (on déplace d'une case leur pion de dégâts) et sont placés sur une case de la ligne la plus éloignée du joueur de tête, sur une case au choix du joueur ③ (on choisit par ordre croissant d'âge) ;



Un nouveau plateau est posé au bout du plateau actuel. On jette un dé jaune pour connaître la face utilisée.



Le joueur de tête termine son déplacement normalement.

IMPORTANT : après le début de la partie, on n'utilise plus le plateau de départ. Le plateau de la ligne d'arrivée n'est utilisé que lors de l'arrivée (voir page 8).



L'arrivée



Lorsque le pion de localisation des concurrents arrive à la case de la ligne d'arrivée, le nouveau plateau de jeu est automatiquement le plateau de la ligne d'arrivée. Le premier joueur dont le véhicule atteint ou dépasse la case d'arrivée (marquée d'un cercle jaune) est déclaré vainqueur.



Véhicule endommagé



Lorsque le pion de dégâts d'un véhicule atteint la case « 0 », il est endommagé et le joueur quitte la partie. Si vous souhaitez qu'un joueur puisse continuer à jouer, on considère qu'arrivé à « 0 », le véhicule est très endommagé et que le joueur à qui il appartient ne peut plus jeter de dé de vitesse rouge jusqu'à la fin du jeu. Retournez alors sa carte de personnage.



Rappel



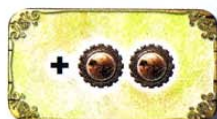
Après avoir lancé les dés, vous pouvez relancer le dé de direction OU le dé de vitesse.



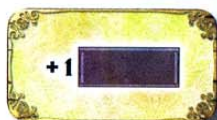
Avant de lancer les dés, vous pouvez placer le dé de direction OU le dé de vitesse sur la face de votre choix.



Vous réparez 1 dégât (déplacez d'une case votre pion de dégâts, sans dépasser 5).



Vous réparez 2 dégâts (déplacez de deux cases votre pion de dégâts, sans dépasser 5).



Vous pouvez vous déplacer d'une case supplémentaire durant ce tour.



Vous pouvez vous déplacer de deux cases supplémentaires durant ce tour.

