

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



GORMITI

Les Seigneurs de la Nature !

VERSUS

JEU DE VOYAGE GORMITI

RÈGLES

De 2 à 4 Joueurs

INCLUS : plateau de jeu, 40 « pions de vie », 48 cartes d'action.

PREPARATION: Chaque joueur choisit un seigneur Gormiti et place un "pion de vie" (Face du personnage en haut) sur une des cases qui a le symbole jaune d'énergie sur le plateau de jeu.

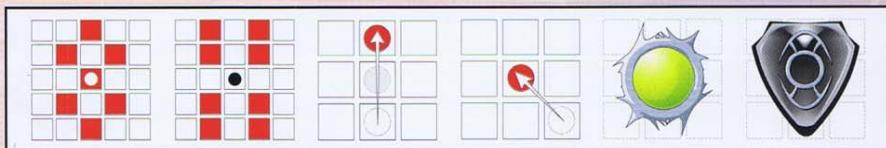
NB : Il n'est pas possible de choisir le même guerrier que ses adversaires. Chaque joueur doit avoir un guerrier différent.

PREPARATION DES CARTES « ACTION »

Chaque joueur aura les cartes « action » du guerrier choisi.

En fait, chaque guerrier a ses propres cartes « action » (reconnaissable grâce à leur couleur) :

((Forêt = Vert / Air = Bleu ciel / Océans = Bleu foncé / Terre = Marron / Magma = Rouge clair / Lave = Rouge foncé)).



ATTAQUE

ATTAQUE

MOUVEMENT

MOUVEMENT

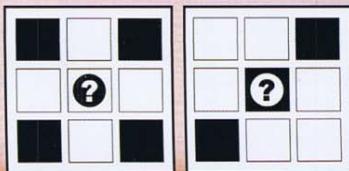
DE RÉGÉNÉRATION

DÉFENSE

Chaque joueur aura = 2 cartes « attaque » + 2 cartes « mouvement » + 1 carte « de régénération » et 1 carte de « défense »

Ceux-ci sont les cartes de Magmion Seigneur du Magma.

En plus de ces cartes, chaque joueur recevra 3 cartes attaque surprise : il y en a 16 cartes, il faudra les mélanger avant de les distribuer (3 par joueur) Le restant sera mis de côté.



Quand chaque joueur a entre ses mains les 9 cartes, les joueurs recevront aussi les «points de vie» en fonction du nombre de joueur :

+ 7 « points de vie » s'il y a 2 joueurs

+ 8 « points de vie » s'il y a 3 joueurs

+ 9 « points de vie » s'il y a 4 joueurs

(NOTE : les «points de vie» ont une fonction double : sur une face ils sont une simple pièce et l'autre face ils sont «points de vie»)

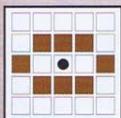


OBJECTIF DU JEU

Le but du jeu est de prendre tous les points de vie de ses adversaires ... et de rester le seul guerrier en jeu.

COMMENT JOUER

Chaque joueur choisit 2 cartes de jeu en même temps, et les pause sur la table face cachée l'une à côté de l'autre. La première carte sera la 1ère action. Quand tous les joueurs sont prêts, ils retournent leurs cartes (voir paragraphe « Position des cartes »)... la première carte retournée sera la 1er action, puis l'autre la 2e action. Après avoir effectué les actions (voir le second paragraphe) les joueurs pourront choisir 2 nouvelles cartes et recommencer (NB : le joueur doit utiliser les cartes de son tas et peut utiliser les cartes déjà jouées).



LES CARTES DU JEU

Les Cartes «Attaque»

Si la carte choisie est une carte « Attaque », le joueur peut attaquer le guerrier de son adversaire qui est sur la case correspondante à une des couleurs de la carte. Le Seigneur ou les Seigneurs attaqué(s) perd(ent) 2 points.



Si le joueur utilise une carte « attaque surprise », les adversaires qui sont sur la case correspondante à une des couleurs de la carte perdent 3 points.

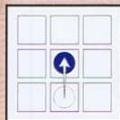
Le centre (le cercle sur la carte) représente la position du seigneur qui attaque. Les cases de couleur sur la carte représentent les zones d'attaque pour prendre les points de ces adversaires.

Le dessin A t'explique comment lire une carte attaque.

Le Seigneur des Océans (pion bleu) peut attaquer Le Seigneur de la Terre (Pion marron) mais pas Le Seigneur de la Forêt (Pion vert). Donc Le Seigneur de la Terre est le seul à perdre 2 points de vie.

fig. A





LES CARTES "DÉPLACEMENT"

Si la carte choisie est une carte de déplacement, le joueur peut déplacer son personnage. Le point de départ est indiqué par un cercle sans fond sur la carte (voir image) et le cercle coloré indique la case où le pion doit être placé.

être placé.

Sur cette carte, Le Seigneur des Océans (pion bleu) peut avoir une deuxième action qui est d'avancer.



fig. B

CARTES SPÉCIALES



CARTES "DÉFENSE"

Les cartes défenses protègent le joueur des attaques. En fait, quand le joueur choisie une carte défense, il ne perdra pas de points de vie même s'il est attaqué. Comme sur l'exemple (fig. A), si le seigneur de la Terre (en marron) joue une carte défense comme sa 1ère action, il ne perdra pas de points de vie.



CARTES DE "RÉGÉNÉRATION"

Une carte de régénération permet au joueur de récupérer un point de vie. Attention : il n'est pas possible d'avoir plus de points de vie qu'au début de la partie.

CHRONOLOGIE DU JEU

Les cartes doivent être jouées dans l'ordre, même si elles sont utilisées par tous les joueurs simultanément.

- 1) Carte de DEPLACEMENT
- 2) Carte de REGENERATION
- 3) Carte de DEFENCE
- 4) Carte d'ATTAQUE

La première carte à jouer est une carte mouvement (Donc, la première action est de déplacer son pion comme indiqué sur la carte). La deuxième carte à jouer est la carte de REGENERATION (donc, celui qui a choisi cette carte va pouvoir récupérer un point de vie). Il peut aussi jouer une carte DEFENSE ou une carte ATTAQUE.

CAS SPÉCIAUX

Les personnages qui sont sur la même cellule peuvent coexister. Lis attentivement les cartes d'attaque, regarde les cases colorées. Certaines cartes permettent d'attaquer un personnage même s'il est sur la même cellule que le seigneur qui attaque. On peut attaquer plusieurs personnages si les personnages sont dans les cases coloriées.

Dans ce cas les adversaires vont perdre des points (2 ou 3 points chaque un en fonction de l'attaque). Dans le cas où la carte indique une zone de jeu qui est en dehors du plateau, il faudra uniquement considérer les cellules qui sont sur le plateau de jeu.

POSITION DES CARTES DANS LE JEU

Les cartes peuvent être orientées différemment et peut donc se référer à différentes cellules en fonction de leur orientation. Pour éviter les litiges, la carte doit toujours être orienté comme ci-dessous:

Lorsqu'on retourne une carte, il faut la retourner de la manière suivante. Voir la partie indiquée en rouge sur le dessin.



Quand la carte est face cachée (partie en rouge en haut), et lorsqu'on l'a retournée la même partie en rouge sur le dessin se retrouve en bas.

FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur perd tous ses points de vie, il a perdu la partie, il ne peut plus jouer. Le dernier joueur qui reste avec ses points de vie (même 1) est le gagnant.

Il peut arriver qu'à la fin du jeu tous les seigneurs perdent simultanément leur dernier point de vie. Donc il n'y aura pas de vainqueur...

LES SEIGNEURS



NICK :
LE SEIGNEUR
DE LA TERRE



LUCAS :
SEIGNEUR DE
LA FORÊT



TOBY :
SEIGNEUR DES
OcéANS



JESSICA :
LE SEIGNEUR
DE L'AIR



MAGMION :
SEIGNEUR DU
MAGMA



LAVION :
LE SEIGNEUR
DE LA LAVE

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS À CONSERVER.

AVERTISSEMENT : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Contient des petites pièces pouvant être ingérées. Risque de suffocation.
Les couleurs et détails du contenu peuvent varier par rapport au modèle présenté sur la boîte.
Avant de donner le jouet à l'enfant, enlever tous les éléments non nécessaires au jeu (emballage, fixations...)
Lire les instructions avant utilisation, s'y conformer et les garder comme référence.

FABRIQUÉ EN CHINE

Importé et distribué par :
GIOCHI PREZIOSI France
Parc Dombes Côtère Activité
555, rue de la Cruz - BP60037
01121 Montluel - France
Visite le site internet
www.gomiti.fr
pour compléter ta collection!

Gomiti Series and Images from this Series: © 2006 Giochi Preziosi S.p.A. and Miramax.
All rights, logos, names and distinctive likenesses are the exclusive property of GIOCHI PREZIOSI and MIPARTITION.
Inspired by Leonardo Cervantes original work "Gomiti".