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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

CONTENU

- 1 plateau à pièges
- 4 leviers
- 20 cartes représentant 4 mondes
- 1 chevalier à roulette
- 8 obstacles (2 arches, 2 grandes barrières, 2 petites barrières, 2 rochers)
- 9 pièges (4 dynamites, 4 gardes numérotés de 1 à 4, 1 Vilain)
- 1 compteur de vies (3 niveaux de difficulté)
- 1 marqueur « cœur »
- 1 sauvegarde de jeu

INTRODUCTION

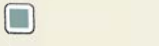
Les méchants ont pris le contrôle de notre beau royaume et c'est une vraie pagaille ! Vite ! Il faut sauver le monde ! Tous ensemble, guidons ce brave chevalier à roulette à travers cette aventure mouvementée, semée d'embûches et de rebondissements.

BUT DU JEU

Aidez le chevalier à atteindre l'arrivée de chaque carte en évitant les pièges et obstacles. Un fil de lumière lui montre la voie. Si vous parvenez à l'arrivée de la dernière carte de votre mode de jeu avec au moins une vie restante, vous gagnez la partie.

MISE EN PLACE

- Retirer l'insert en carton de la boîte contenant tout le matériel. L'insert peut être réutilisé comme rangement.
- Disposer le dessous de la boîte au centre de la table.
- Placer les 4 leviers dans les 4 encoches du dessous de la boîte (voir image ci-dessous).
- Placer le plateau à pièges sur les leviers.
- Choisir le mode de jeu parmi les 2 proposés (voir **MODES DE JEU**).
- Placer la première carte du monde choisi sur le plateau (chaque carte est numérotée au dos).
- Positionner les éléments du jeu tels qu'indiqués sur la carte (arches, barrières, rochers, dynamites, gardes, Vilain) et le chevalier sur le panneau correspondant au numéro de la carte.


arche

rocher

petite barrière

grande barrière

dynamite

garde

Vilain

- Choisir le mode de difficulté parmi les 3 proposés et placer le marqueur « cœur » sur la case adaptée du compteur de vie (voir paragraphe **GESTION DES VIES**).

Le chevalier est fin prêt pour l'aventure.

MODES DE JEU

MINI QUÊTE

Pour gagner la partie, les joueurs doivent aider le chevalier à parcourir un monde de 5 cartes et à arriver sain et sauf. Il existe 4 mondes :

- La Côte : cartes à dos vert numérotées de 1 à 5,
- La Montagne : cartes à dos bleu numérotées de 6 à 10,
- Les Abords du Château : cartes à dos rouge numérotées de 11 à 15,
- Le Château : cartes à dos marron numérotées de 16 à 20.

La difficulté est croissante d'un monde à un autre. Lorsque les joueurs ont parcouru un monde avec succès, ils peuvent passer au monde suivant (ou rejouer au même monde) en réinitialisant le nombre de vies.

LA GRANDE QUÊTE

- Pour gagner la partie, les joueurs doivent aider le chevalier à sauver le royaume et à parcourir les 20 cartes. Si la partie est interrompue, la sauvegarde de jeu peut être utilisée (voir paragraphe **SAUVEGARDE DE JEU**).

DÉROULEMENT DU JEU

Une fois la carte et les éléments positionnés, les joueurs s'installent de façon à pouvoir aisément manipuler les 4 leviers.

- À 2 joueurs, chacun doit manipuler 2 leviers.
- À 3 joueurs, 2 joueurs doivent manipuler 1 levier et 1 joueur doit en manipuler 2.
- À 4 joueurs, chaque joueur doit manipuler 1 levier.

Le chevalier doit réussir la mission de la carte pour passer à la carte suivante. Les joueurs sont vivement encouragés à communiquer afin de coordonner leurs mouvements et réussir à faire avancer le chevalier en orientant le plateau grâce aux leviers.

NOTE : Il est conseillé de s'entraîner un peu sur la première carte pour toutes premières parties. Des codes couleurs sur les côtés intérieurs de la boîte peuvent aider les joueurs dans leur façon de communiquer entre eux.

Lorsque le chevalier a atteint l'arrivée, les joueurs retirent les éléments de jeu et la carte du plateau. Ils installent ensuite la carte suivante sur le plateau avec les éléments indiqués.

TYPES DE MISSION

Dans votre aventure pour libérer-délivrer le royaume, vous aurez 6 types d'objectifs différents à réaliser selon les cartes. Certaines cartes mixent plusieurs types d'objectifs :

- **PARCOURS SIMPLE :** suivre le fil de lumière sans tomber dans les pièges. Si le chevalier quitte le fil de lumière, il doit retourner à l'endroit où il l'a quitté.
- **PARCOURS AVEC DYNAMITES :** suivre le fil de lumière sans tomber dans les pièges et sans faire tomber les dynamites.
- **LES GARDES :** pousser les gardes dans les pièges.
- **LES GARDES NUMÉROTÉS :** pousser les gardes dans leur piège en respectant les numéros (garde n°1 dans le trou n°1, etc).
- **LE VILAIN :** se débarrasser des gardes (numérotés ou non) puis pousser le Vilain en dernier dans le piège de sa couleur.

• **FIN SPÉCIALE :** 2 cartes demandent d'utiliser les dynamites de façon spéciale (icône dynamite au dos de ces 2 cartes) :

A. CARTE N°10 : *Pour pouvoir passer à la carte suivante, vous devez pousser une dynamite devant le panneau II pour faire sauter la porte.*

B. CARTE N°20 : *Après vous être débarrassés des gardes et du Vilain, poussez toutes les dynamites dans le trou du Vilain une fois qu'il y est tombé.*
Puis placez le chevalier sur le trône du Vilain pour libérer-délivrer le royaume.

GESTION DES VIES

Les joueurs choisissent leur niveau de difficulté en début de partie et placent le marqueur « cœur » au niveau correspondant :

• Niveau Facile (sur fond vert) : les joueurs débutent avec 5 vies (placer le marqueur sur le 5), ils peuvent avoir au maximum 8 vies.
• Niveau Normal (sur fond bleu) : les joueurs débutent avec 4 vies (placer le marqueur sur le 4), ils peuvent avoir au maximum 6 vies.
• Niveau Difficile (sur fond orange) : les joueurs débutent avec 3 vies (placer le marqueur sur le 3), ils peuvent avoir au maximum 4 vies.

À chaque perte ou gain de vie, le marqueur « cœur » est déplacé sur le compteur de vies.

PERTE DE VIES

Une vie est perdue lorsque le chevalier :
• tombe dans un piège,
• renverse une dynamite ou la fait tomber dans un piège,
• pousse un garde ou le Vilain dans le mauvais piège,
• pousse le Vilain dans le bon piège mais il reste encore au moins un garde,
• tombe à la renverse.

Si un garde et/ou le Vilain tombe dans un trou sans avoir été poussés par le chevalier, c'est une vie en moins.

Le chevalier continue sa mission normalement excepté s'il tombe dans un piège ou tombe à la renverse. Il doit retourner sur le panneau de départ et reprendre le cours de la partie.

Cas exceptionnel : Les cartes n°10 et n°20 doivent être réalisées à la lettre. Si le chevalier fait une seule erreur, il perd une vie et doit recommencer la carte en replaçant tous les éléments.

GAIN DE VIES

Sur certaines cartes, une vie peut être récupérée si le chevalier arrive à toucher une icône « cœur ».

SAUVEGARDE DE JEU

Si les joueurs veulent interrompre la partie, ils peuvent sauvegarder leur progression et reprendre plus tard là où ils se sont arrêtés. Pour cela rien de plus simple : sur la sauvegarde de jeu, sélectionner la carte atteinte et les vies restantes.

FIN DU JEU

La partie peut se terminer de 2 façons.

1° LIBÉRÉ, DÉLIVRÉ : Le chevalier a parcouru la dernière carte du mode de jeu avec succès et il reste au moins une vie sur le compteur. Les joueurs gagnent la partie.

2° GAME OVER : Si le compteur de vies arrive à zéro, c'est « Game Over ». La partie est terminée, les joueurs doivent recommencer au début de leur mode de jeu.

VARIANTE : Avec le temps...

Ajoutons encore un peu de piment à cette aventure !

Chaque carte doit être parcourue en un temps limité.

Si le chevalier n'atteint pas l'arrivée à temps, c'est une vie en moins. Dans ce cas, le chevalier doit être replacé sur le panneau de départ de la carte et tous les éléments remis à leur place. La partie peut alors reprendre en relançant le chronomètre.

Si le chevalier termine la dernière carte du mode de jeu avec au moins une vie restante, c'est gagné !

OUI MAIS OÙ EST LE CHRONOMÈTRE ?

Le QR code ci-contre permet aux joueurs d'accéder à une application permettant de lancer un chronomètre en fonction des cartes.

L'application est compatible portable et tablette, IOS et Android.

VARIANTE : Mode Héroïque

Lorsque le chevalier perd une vie, il reprend ensuite sa place sur le panneau de départ. Les éléments de jeu sont remis à leur place pour que le chevalier les affronte à nouveau.

NOTE : pour récupérer les éléments de jeu tombés dans les pièges, soulever le plateau.

VARIANTE : Cavalier seul

Sauver le monde seul, c'est possible ! Il suffit de faire preuve de dextérité et de manier les 4 leviers tout seul.

Mentions et remerciements des auteurs

Nicolas Bourgoin souhaite remercier Amandine et Jules, sa famille, Alex, Flo et tous les autres amis de la CAL, et bien sûr Jean-François, Cathy et Mimo pour cette belle aventure !
Jean-François Rochas souhaite remercier Catherine, Lucie, Lili ainsi que Nicolas, Amandine et la CAL. Et un grand merci à Mimo qui a concrétisé ce projet.

© 2019 Blue Orange Editions. Slide Quest et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Fabriqué en Chine. Développé en France. www.blueorangegames.eu