

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

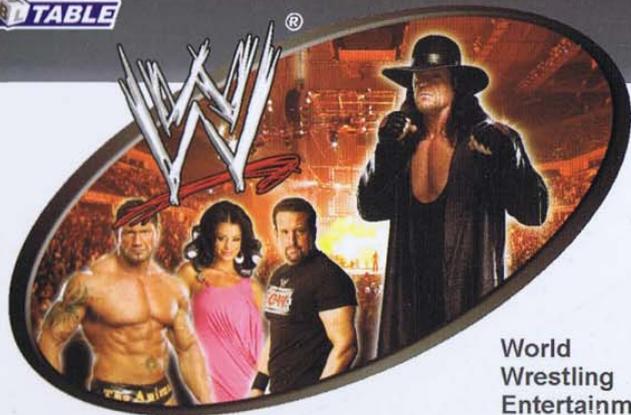
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



TABLE



World  
Wrestling  
Entertainment

Vivez sur le tableau de jeu les meilleurs combats de la WWE

Chaque joueur représente un lutteur qui doit vaincre aux autres superstars du championnat. Vous pouvez réaliser des combats individuels ou multiples, et le vainqueur sera celui qui reste en dernier sur le ring.

De 2 à 6 joueurs

À partir de 8 ans

Durée du jeu: 90 minutes

### Composants du jeu

- Un **Tableau** de jeu qui représente le ring de combat avec 6 chemins de la gloire.
- Un Paquet de 110 **Cartes de Combat** (60 Attaque, 30 Défense, 20 Arbitre)
- Un Paquet de 110 **Cartes d'Événements** (80 événements, 30 Dives)
- 6 Barres de Stamina
- pour contrôler l'état de chaque lutteur
- 6 **Marqueurs** de Stamina
- 12 **Personnages** des meilleurs lutteurs de la WWE
- 6 **Socles** pour les lutteurs
- 6 **Dés** pour les combats.

### Plateau

Se compose de deux zones: le Ring, où l'on réalise les combats, et les Chemins de la gloire, où les joueurs se préparent pour arriver au Ring.

Il y a aussi un espace pour mettre les paquets des **Cartes de Combat** et celui d'**Événements**.

### Cartes

Divisées en deux paquets:

**Cartes de Combat** (revers noir)



Et **Cartes d'Événements** (revers bleu)



Les cartes de combat servent à lutter contre les autres joueurs, les cartes d'événements servent ou bien à soutenir ou entraver les combats et ses propres actions, ou bien celles des autres joueurs.

**Note:** Pendant le jeu, personne ne peut pas avoir plus de 15 cartes.

### Barres et marqueurs de Stamina

Chaque joueur a un marqueur et une barre de Stamina. Le maximum de points de Stamina pour chaque joueur est de 20. La Stamina se perd pendant le jeu à cause des combats, à cause des cartes d'événements utilisées pour ou contre les autres joueurs, ou à cause de les avoir utilisées dans des actions supplémentaires. Le joueur qui ait 0 points de Stamina sera automatiquement éliminé du jeu.



### Personnages et socles

Les personnages représentent les lutteurs dans le tableau de jeu. Mettez un socle dans votre superstar préféré afin de pouvoir le déplacer à travers les cases du tableau, et pour l'identifier facilement sur le ring.



SMACK  
DOWN

RAW

ECW

**ATTENTION: À NE PAS ESSAYER NI CHEZ SOI NI À L'ÉCOLE**

**Dés** Sont utilisés pour résoudre les combats

### But du jeu

Le seul but c'est d'être le dernier debout sur le ring. Le reste des joueurs auront été éliminés, parce que son compteur de Stamina sera à zéro.

### Préparation du jeu

On choisit un joueur qui sera l'arbitre du jeu. Cet arbitre doit faire attention à que tout soit fait suivant les règles, il doit contrôler les cartes jouées et peut aussi expulser du jeu un joueur qui triche.

Tous les joueurs doivent choisir un lutteur et le placer dans la première case de chaque Chemin de la gloire, c'est-à-dire, la case située plus à l'extérieur du tableau et qui est marquée avec un 3.

On distribue un compteur de Stamina et un marqueur à chaque joueur afin de contrôler le niveau de vie.

Ensuite, on mêle séparément les deux paquets et on distribue une carte de combat et une autre d'événements à chaque joueur.

On choisit le premier joueur avec le lancement d'un dé. On continue à jouer vers la droite.

### Chemin vers la Gloire.

C'est ici où commence le jeu, dans lequel les joueurs avancent et se préparent pour le combat. À chaque tour, le joueur pourra effectuer autant d'actions qu'indiqué dans la case dans laquelle il se trouve et dès qu'il finit, il déplacera son superstar à la case suivante. Les actions peuvent être :

#### ● Piocher une carte

Un joueur peut piocher une carte du paquet de combat ou d'événements, et la garder.

#### ● Rejeter une carte

Le joueur peut rejeter une carte qu'il ne veut pas (dans le cas où il ne la considère pas utile, ou pour ne pas dépasser la limite des 15 cartes).

#### ● Jouer une carte d'Événements

Le joueur peut jouer une carte d'événements (revers bleu) afin d'affecter l'état d'un autre joueur ou d'agir en sa faveur.

**Ex:** Pour soustraire des points de Stamina à un autre joueur.

Après avoir réalisé toutes ses actions, le lutteur est obligé d'avancer une case vers le Ring, dans le Chemin de la gloire. Cependant on peut répéter une action plusieurs fois.

Si on ne veut pas se déplacer à la case suivante, (et donc jouer à nouveau dans la case où l'on a déjà joué) on peut le faire en se soustrayant 2 points de Stamina. Dès que vous le faites, le tour passera au joueur de votre droite.

### Sur le Ring.

Dès que les joueurs arrivent avec ses lutteurs à la dernière case du Chemin de la gloire, ils rentrent directement au Ring. Si un joueur arrive en premier au Ring, il devra piocher autant de cartes d'un paquet que du nombre de joueurs qui jouent dans le Chemin de la gloire.

**Note:** Si le joueur a déjà 15 cartes, il peut comme même piocher, mais devra ensuite rejeter celles qu'il veut pour ne pas dépasser la limite des 15.

Sur le Ring, on peut effectuer 1 des différentes actions à chaque tour:

- Piocher des cartes
- Jouer une carte d'événements
- Combattre

Un joueur peut répéter un tour, s'il le souhaite, en se privant de 2 points de Stamina. Un seul tour peut être répété à la fois.

### Piocher des cartes

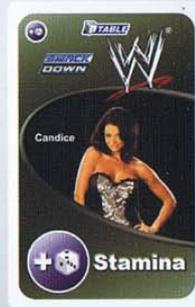
Au lieu de combattre, un joueur peut piocher une carte de l'un des paquets.

### Jouer une carte d'événements

Un joueur peut utiliser une carte d'événements afin d'appliquer leur effets sur lui-même ou sur un autre joueur.

Ces cartes peuvent soustraire ou rajouter des points de Stamina. Ex: Les dives peuvent ajouter des points de Stamina perdus.

**Note importante:** Les cartes modifiant la Stamina ne peuvent pas s'utiliser dans un combat.



## Combattre

C'est l'action principale qui se déroule sur le ring puisqu'un joueur peut toujours lancer un défi à un autre qui se trouve sur le Ring. Le combat se résout avec le lancement simultané de deux dés par joueur.

Avant de lancer les dés, les joueurs qui combattent peuvent utiliser secrètement une carte de Combat d'entre ses cartes, pour améliorer leur lancement de dés, ou pour altérer la partie de l'autre joueur.

Le joueur pourra aussi utiliser une carte d'Arbitre, laquelle a des effets spéciaux (voir plus bas).

Les deux joueurs lancent les deux dés, et font la somme des résultats. Les résultats à leur tour se modifient si les autres joueurs ont joué des cartes de Combat ou d'événements pendant le combat (voir plus bas). La différence entre les résultats d'un joueur et d'un autre sera les points de Stamina perdus par le joueur avec le résultat le plus bas.

Les autres joueurs peuvent intervenir dans un combat entre deux joueurs de la façon suivante

- **Jouer une carte d'événement:** en la mettant de dos devant l'un des combattants (afin de soutenir ou d'entraver son lancement)

- **Aider au lancement d'un joueur en ajoutant un dé.** Pour cela il devra soustraire 2 points de Stamina de son marqueur.

Dans le cas où des cartes soient utilisées, on les montrera avant le lancement, puis les 2 joueurs lanceront, et ensuite on calculera les résultats des lancements du combat en appliquant les modifications des cartes.

Les cartes utilisées sont écartées dans leurs respectives piles. Le joueur qui perd doit enlever les points de Stamina avec son marqueur. En cas qu'ils aient un même résultat, aucun des deux n'enlèvera points de Stamina

Par exemple, si un joueur lance un 7 (3 et 4), et un autre joueur lance un 11 (5 et 6), celui qui a lancé moins de points (celui qui a lancé 7), doit faire la différence des résultats  $11 - 7 = 4$ , donc il perdra 4 points de Stamina.

**Note:** L'arbitre contrôlera les combats et les cartes, et résoudra les doutes qui puissent surgir.

## Exemple de combat

**Carte d'Attaque** de Tommy Dreamer. Lance un autre dé.

**Carte de Défense** d'Undertaker. Soustrait 3 au lancement de Tommy.

Jonh Cena, qui n'est pas en combat, utilise une carte d'Évènements Dive -2 pour aider à Undertaker. Cette carte soustrait 2 points au résultat de Tommy Dreamer.

Tommy Dreamer lance 2 dés  
**+1 dé extra** par sa carte de combat soustrait **-3** par la **carte de défense** d'Undertaker soustrait **-2** par la **carte d'évènement** de John Cena  
Lanceun total de 3 dés, et soustrait -5 à son lancement.

Undertaker n'a pas des cartes modifier son lancement, et va lancer 2 dés.

Tommy fait la somme des dés : 9 et soustrait 5, total 4  
Undertaker obtient 6, et il ne fait pas aucune modification.  
Tommy obtient 2 points moins qu'Undertaker,  
Tommy donc soustrait 2 points de son marqueur de Stamina.

On écarte les cartes, et le tour passe au joueur suivant.



**ATTENTION: À NE PAS ESSAYER NI CHEZ SOI NI À L'ÉCOLE**

### Hors du Ring

Si au moment d'un combat un joueur utilise une carte "SORTIR DU RING", le combat ne s'effectuera pas, toutes les cartes seront écartées et le joueur mettra son lutteur dans la case adjacente au Ring, et restera à cette place pendant trois tours.

Pendant les trois tours, le joueur étant hors du Ring, devra piocher une carte de Combat ou d'Événements et il la mettra sans la regarder devant soi, afin de compter les tours.

Après les trois tours, le joueur prendra ses cartes, retournera au ring et jouera normalement.

#### Symboles Cartes de Combat ARBITRE



**SORTIR DU RING**



**Le joueur peut jouer 2 cartes de combat supplémentaires**



**Les cartes n'ont pas d'effet dans ce combat**



**On annule le combat, on ne lance pas les dés, on écarte les cartes et le tour passe au joueur suivant**

### Fin du jeu et gagnant

Le jeu continuera jusqu'à ce qu'il reste seulement un joueur sur le ring, lequel sera déclaré comme vainqueur.

S'ils veulent, les 2 derniers joueurs en combat peuvent décider de gagner en paire.

### Pour jouer à 2

S'il y a seulement deux joueurs, chacun d'eux jouera avec deux superstars (mais en Chemins de la gloire indépendants), et chaque joueur commencera avec 2 cartes de Combat et 2 cartes d'événements.

Chaque joueur utilisera seulement un jeu de cartes pour les deux lutteurs, et le maximum de cartes sera de 20 par joueur. L'ordre du jeu sera alternatif, et en utilisant un seul lutteur par tour.

#### Symboles Cartes de Combat - ATTAQUE



**Un dé supplémentaire**



**Rajouté aux dés**

#### Symboles Cartes de Combat - DEFENSE



**Un dé en moins**



**Soustrait aux dés**

#### Symboles Cartes d'Événements



**Pioche 2 cartes**



**Perd 2 cartes**



**Rajoute 1 dé de Stamina (points du dé = points de Stamina)**



**Rajoute 3 points de Stamina**

### Crédits

**Idée Originale:** Cesar Alvarez et Rafael Nuñez-Maturana

**Développement et dessin:** Antonio Catalán

**Infographie:** FIREFLY - Antonio Catalán et BASCU

**Production éditoriale:** Andrea Santamaria

**Production:** PRINTERALIA S.L.

Fabriqué en Espagne

© Copyright 2009 - Games for Table Races, S.L.



All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.

© 2009 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved.