

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





ASTREG

Le défi des Seigneurs Gormiti

+REGLES+

De 2 à 7 joueurs

L'HISTOIRE

Les 7 Seigneurs de l'Île de Gorm se réunissent sur la Plaine d'Astreg pour s'affronter et décider qui sera le seul maître de l'Île de Gorm. Après le premier affrontement, seulement 2 Seigneurs seront sélectionnés pour le combat final sur la plaine d'Astreg.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être sélectionné pour le combat final sur la plaine d'Astreg et être le vainqueur de l'affrontement final. Pour être sélectionné, il faut SOIT arriver le 1er sur la plaine d'Astreg OU avoir le plus de points avec les jetons (pour être le 2eme combattant).

COMMENT COMMENCER LE JEU

Assemble la plaine d'Astreg et place-le au centre de la table (Faire passer la plaine d'Astreg par le trou du plateau de jeu.)

Chaque joueur pourra jouer avec 1 ou plusieurs Seigneurs Gormiti (en fonction du nombre de joueur).

Information sur le nombre de Seigneurs par joueur :

S'il y a 2 joueurs : 1^{er} joueur avec les seigneurs de la TERRE, FORET, OCEANS et AIR contre le 2^e joueur avec LA TERREUR, MAGMION, LAVION.

S'il y a 3 joueurs : 1^{er} joueur avec → Seigneurs de la TERRE et FORET

2^e joueur avec → Seigneur de l'AIR et OCEANS

3^e joueur avec → LA TERREUR, MAGMION, LAVION.

S'il y a 4 joueurs : 1^{er} joueur avec → Seigneurs de la TERRE et FORET

2^e joueur avec → Seigneur de l'AIR et OCEANS

3^e joueur avec → MAGMION, LAVION

4^e joueur avec → LA TERREUR.

S'il y a 5 joueurs : 1^{er} joueur avec → Seigneur de la TERRE

2^e joueur avec → Seigneur de la FORET

3^e joueur avec → Seigneur de l'AIR et OCEANS

4^e joueur avec → MAGMION, LAVION

5^e joueur avec → LA TERREUR.

S'il y a 6 joueurs : 1^{er} joueur avec → Seigneur de la TERRE

2^e joueur avec → Seigneur de la FORET

3^e joueur avec → Seigneur de l'AIR et OCEANS

4^e joueur avec → MAGMION

5^e joueur avec → LAVION

6^e joueur avec → LA TERREUR.

S'il y a 7 joueurs : 1^{er} joueur avec → Seigneur de la TERRE

2^e joueur avec → Seigneur de la FORET

3^e joueur avec → Seigneur de l'AIR

4^e joueur avec → Seigneur des OCEANS

5^e joueur avec → MAGMION

6^e joueur avec → LAVION

7^e joueur avec → LA TERREUR.

Pour répartir le ou les seigneurs par joueur, chaque joueur va lancer le dé et celui qui réalise le plus grand score décidera le premier, puis le 2^e plus grand score et ainsi de suite...

(NB : si des joueurs ont le même score, ils devront relancer le dé pour voir qui choisira son ou ses seigneurs. 'avec le plus grand score')

Ensuite les joueurs se distribueront les jetons face caché, puis chacun d'entre eux en placera un sur le point de départ leur seigneur, le point de départ est appelé 'L'Origine'.

Les autres pièces seront mises de côté face cachée.

Sur chacune des pièces placées sur le jeu (sur la case "origine"), chaque joueur y placera son Seigneur ou ses Seigneurs (La case origine doit correspondre au peuple du seigneur).

IMPORTANT: utiliser la flèche jaune pour indiquer quel seigneur jouera le prochain tour.

NB : en plaçant la flèche de la sorte, chaque joueur pourra suivre le rythme du jeu.

N'oublie pas de placer la flèche à chaque tour sur la case "Origine" du seigneur qui jouera le tour suivant !

ON PEUT COMMENCER A JOUER !

Le joueur qui a choisi le premier son ou ses seigneurs, commencera à lancer le dé, et il déplacera son personnage dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases indiqué sur le dé. Le joueur suivant sera celui qui est à la gauche du joueur qui aura lancé le dé (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Attention: pour accéder à la plaine d'Astreg il faut avoir fait un tour complet pour atteindre le point d'origine du seigneur (revenir au point de départ). Alors seulement à cet instant, le

joueur pourra avancer pour rejoindre la plaine d'Astreg.

Chaque Seigneur a son propre chemin pour accéder à la plaine d'Astreg et il ne peut pas utiliser le chemin d'un autre Seigneur.

Si un joueur rencontre un autre seigneur sur son chemin, il peut décider de l'ignorer ou de l'attaquer. Dans le premier cas, le joueur ne compte pas la case utilisée par le seigneur et il continue d'avancer (il gagne une case en plus du nombre indiqué sur le dé).

Dans le second cas, il s'arrête sur la case de son adversaire pour le combattre.

COMMENT COMBATTRE

Le joueur qui décide d'attaquer, lance le dé et retourne la pièce qui est sur sa case "Origine".

La somme des 2 valeurs donne le score total, l'autre joueur fait la même chose. Le joueur qui a la plus grande valeur d'attaque gagne le combat.

Le vainqueur gagne le jeton du perdant qu'il place sur son point d'origine avec le sien. Et le seigneur vainqueur reste sur la case où a lieu le combat.

Le joueur qui a perdu doit piocher un nouveau jeton dans son tas (jeton face cachée). Et il redémarre le jeu depuis son point d'Origine (depuis le début).

Si les deux attaques ont la même valeur, chaque joueur devra relancer le dé pour décider le vainqueur.

Si un joueur joue avec plusieurs seigneurs, ils ne pourront pas s'affronter mais comme précédemment, le seigneur qui rencontre un seigneur allié, gagnera une case dans son déplacement.

Pendant un combat, si l'un des joueurs possède plus d'un jeton, il devra en choisir un (un seul) d'entre eux pour la bataille.

Lorsque le joueur possède plusieurs seigneurs il ne peut pas regrouper les jetons. Chaque jeton appartient à son Seigneur.

FIN DU JEU

Les seigneurs qui parviennent à leur point d'origine en ayant fait un tour complet sont autorisés à prendre le chemin pour la plaine d'Astreg. Le premier seigneur qui atteint la plaine affrontera le seigneur qui aura la plus grande valeur d'attaque avec ses jetons (chaque seigneur restant devra additionner la valeur indiquée sur leurs jetons pour avoir la valeur finale).

Si plusieurs seigneurs ont la même valeur d'attaque avec leurs jetons, ils lanceront le dé pour déterminer le plus fort. S'il y a égalité, ils relanceront le dé jusqu'à désigner le vainqueur.

Le deuxième finaliste déterminé rejoindra son adversaire sur la plaine d'Astreg pour le combat Final.

Le deuxième finaliste déterminé rejoindra son adversaire sur la plaine d'Astreg pour le combat Final.

LE COMBAT FINAL

Le nombre exact de tours à jouer sera égal au nombre de jetons du finaliste qui en possède le moins (il faut avoir un nombre impaire de jetons : 1,3,5,7...). Celui qui a le plus de jetons devra retirer autant jetons pour en avoir le même nombre que sont adversaire (il retirera le(s) jeton(s) avec la plus faible valeur).

EXEMPLES

- Si les 2 finalistes ont respectivement 5 et 6 jetons, la bataille sera de 5 manches (le seigneur qui en possède 6 devra en retirer 1 avec la plus faible valeur).
- Si les 2 finalistes ont 4 jetons chacun, les deux auront à éliminer un de leur jeton avec la plus faible valeur. Ils auront 3 jetons chacun.
- Le premier finaliste (celui qui a atteint la plaine d'Astreg le premier) lance le dé et choisit un jeton (après avoir vu le score du dé).
- Le deuxième finaliste lance le dé et choisit un jeton à jouer.
- Le finaliste qui aura la plus grande valeur remportera l'affrontement.
- Ensuite, le deuxième joueur lancera le dé et il choisira un jeton, l'autre joueur fera de même. Et à chaque fois le tour changera.

NB : les jetons pourront être utilisés une seule fois.

Une fois terminé, celui qui aura gagné le plus grand nombre d'affrontement sera le grand vainqueur de l'île de Gorm.



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 Côtière Activité
555, rue de la Cruz - BP60037 Dagneux
01121 Montluel - France

Visite le site internet

www.gormiti.fr

pour compléter ta collection!