

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)



## LES ÉTAPES D'UNE PARTIE

- 1 Chaque joueur choisit une figurine.
- 2 Mettez en place le terrain.
- 3 Déterminez le premier joueur en lançant un dé.
- 4 En respectant l'ordre du tour, chaque joueur place sa figurine sur une case départ.
- 5 Le premier joueur commence. Pendant son tour, un Krosmaster peut :
  - Utiliser ses Points de Mouvements pour se déplacer.
  - Utiliser ses Points d'Actions pour ramasser des pièces, taper avec le coup de poing...
- 6 Gardez en tête l'objectif, qui vous indique les conditions de victoire.
- 7 Quand tous les joueurs ont atteint l'objectif, inscrivez les GG gagnés sur le tableau de score.
- 8 Passez à l'aventure suivante.

1199-LIV-FRA



Cela n'arrive que dans les livres, une histoire pareille...  
S'il vous prend un jour l'idée de voyager avec un Enutrof ou une Pandawa, réfléchissez-y à deux fois : les ennuis commencent dès l'arrivée au Zaap !

Ici, le premier, **Erik Rak**, refusait de payer son ticket. Et la deuxième, **Jayma Gourd**, affirmait ne pas supporter ce moyen de transport... Évidemment, quand on abuse de lait de bambou frelaté, mieux vaut ne pas se téléporter ! « Prenons la mer ! » se sont-ils écriés.

S'ils avaient su dans quelle galère ils s'embarquaient, **Mytik Tak** le Xélor aurait pris le temps de négocier et **Filo Komba** la lop aurait... sûrement fait la même chose : elle n'aurait pas réfléchi !

Voilà comment se retrouver sur une petite barque au beau milieu de l'Océan Tigel ; et comment devenir les proies faciles des **Démons des Heures**, capables de vous faire échouer sur une île, certes paradisiaque... mais surtout sauvage ! Pourquoi ? Mais pour se distraire, malheureux ! Combats, aventures, stratégies et coups du sort, ils vont tester vos capacités pour savoir qui mérite d'être libéré ! Cependant, nos quatre naufragés ne sont pas complètement seuls : **leurs familiers**, partis à leur recherche, pourraient bien débarquer pour les aider...

## SOMMAIRE

**CONTENU** .....(p. 4 et 5)

**BUT DU JEU** .....(p. 6)

**RÈGLES GÉNÉRALES** .....(p. 7 à 10)

**Décors** .....(p. 7)

**Cases** .....(p. 7,8 et 9)

**Kamas** .....(p. 9)

**Galons de la Gloire** .....(p. 10)

**Placement** .....(p. 10)

**VOS FIGURINES KROMASTERS** (p. 11 à 14)

**Personnages** .....(p. 11)

**Carnets Kromaster** .....(p. 12)

**Jets de dé** .....(p. 13)

**Coffre** .....(p. 13)

**Tour d'un joueur** .....(p. 14)

**Points d'Action** .....(p. 14)

**Points de Mouvement** .....(p. 14)

**FIN DE PARTIE** (p. 15)

**FOIRE AUX QUESTIONS** (p. 16 à 19)

# CONTENU



4 Arènes  
de jeu

1 booster de  
4 cartes Krosmaster  
Arena



4 carnets Kromaster



4 Totems



54 pions Blessures



8 Buissons



68 pions Kama



4 Coffres



16 pions Familier



1 bloc-note de score

4 figurines Kosmaster



## BUT DU JEU

Une partie de Kromaster Junior se joue à **2, 3 ou 4 joueurs**. Elle peut se dérouler en **une ou plusieurs aventures** au gré des joueurs. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de **Galons de la Gloire** à la fin de la partie.

Avant de commencer, les joueurs décident du nombre d'aventures qu'ils souhaitent jouer. Comptez 5 à 15 minutes pour chacune d'entre elles. **La durée d'une partie entière dépend donc du nombre d'aventures effectuées.** Pendant vos premières parties, il est recommandé de suivre les aventures dans l'ordre proposé (de 1 à 7).

Les objectifs et les règles des aventures sont décrits sur **les carnets Kromaster**. Posez votre carnet Kromaster devant vous, lisez bien l'objectif et les règles de votre figurine Kromaster et devenez l'ultime champion. Bonne aventure !

## RÈGLES GÉNÉRALES

### Décor

Pour commencer, placez les buissons et les totems sur les cases correspondantes. Les effets de ces éléments de décors doivent être pris en considération. Les buissons sont des **obstacles** : les personnages ne peuvent ni les traverser, ni les occuper. Les totems sont des **obstacles gênants** : ils bloquent en plus la ligne de visée.



### Les cases

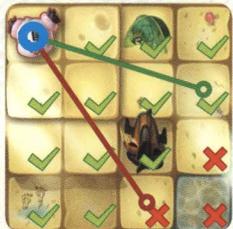
Les cases du terrain permettent de résoudre les déplacements et les différentes actions des personnages.



**Case libre** : les cases libres ne contiennent ni décor, ni personnage. Une case libre peut contenir 1 kama.



**Case voisine :** toutes les cases en contact par un côté commun sont considérées comme des cases voisines. Les cases en diagonale ne sont pas voisines.



**Case visée :** certains effets peuvent signifier qu'un Krosmaster doit viser une case. Un Krosmaster peut viser une case si une ligne droite peut être tracée entre le centre de sa case et le centre de la case visée sans traverser une case occupée par un obstacle gênant.



**Case occupée :** les cases occupées par un Krosmaster, un familier, un totem ou un buisson empêchent les personnages de passer. Ces éléments sont considérés comme des obstacles. Les obstacles gênants peuvent bloquer la ligne de vue vers certaines cases et empêcher de les viser.



**Case départ :** au début d'une aventure, les joueurs placent leur figurine sur des cases départ. Chaque joueur doit placer son Krosmaster sur une case départ qui contient le même chiffre que le nombre de joueurs participant à l'aventure. Les empreintes non numérotées sont toujours disponibles, quel que soit le nombre de joueur.

## Kamas

Les kamas représentent la monnaie du jeu. Il ne s'agit donc pas d'obstacles, mais de récompenses que le joueur choisit de prendre ou non (1  pour en ramasser un). Il ne peut y en avoir qu'un par case. Placez les kamas sur le plateau selon la règle suivante :



Toujours mettre  
1 kama



1 kama si  
2 ou 4 joueurs



1 kama si  
3 joueurs



Toujours mettre  
1 kama

## Galons de la Gloire

Les joueurs doivent gagner un maximum de points, appelés Galons de la Gloire, pour se départager en fin de partie. Chaque aventure permet aux joueurs de gagner de 1 à 3 Galons de la Gloire.

Dès qu'un joueur atteint l'objectif d'une aventure, il enlève sa figurine du terrain.

Le tableau suivant permet de répartir les Galons de la Gloire à la fin de chaque aventure.

Le 1 <sup>ER</sup> à réussir l'objectif reçoit	3 GG
Le 2 <sup>E</sup> à réussir l'objectif reçoit	2 GG
Les 3 <sup>E</sup> et 4 <sup>E</sup> reçoivent	1 GG

## Placement



À chaque début d'aventure, le premier joueur à obtenir un **DOFUS** ⑤ avec un dé commence (les joueurs relancent en cas d'égalité).

Le premier joueur tourne le plateau pour placer la case départ de son choix devant lui. Il place ensuite son Krosmaster sur cette case.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs suivants placent leur Krosmaster sur leur case départ.

## VOS FIGURINES KROSMASTERS

Au début d'une partie, les joueurs choisissent une figurine et le nombre d'aventures qui la composent.

### Personnages

#### Les figurines Krosmasters :



Jayma Gourd

Chacha



Erik Rak

Gelée



Filo Komba

Tifoux



Mytik Tak

Tiwabbit

#### Les pions Familier :



### Les Krosmasters et les familiers sont des personnages et des obstacles gênants.

Les Krosmasters sont les aventuriers qui combattent et relèvent les défis lancés par les Démons des Heures. Sur le plateau, ils sont représentés par des **figurines**.

Les familiers sont de petites créatures de compagnie qui peuvent aider les aventuriers. Sur le plateau, ils sont représentés par des **pions**.

Choisissez une figurine Krosmaster parmi les quatre disponibles (ou attribuez-les au hasard) et retrouvez ses caractéristiques sur **les carnets Krosmaster**. Celles des familiers se trouvent sur **les pions Familier**.

## Carnets Kromaster

Au début d'une aventure, chaque joueur récupère son carnet Kromaster et le pose devant lui. Les enjeux de l'aventure se trouvent sur la première page de votre carnet Kromaster, les caractéristiques de votre personnage sur l'autre page. Les joueurs participent à la même aventure.



Les informations de la page «Aventure» du carnet ne s'appliquent qu'à l'aventure en cours.

*Exemple : la règle de capture d'un familier est disponible dans l'aventure 1 et l'aventure 2, mais dans les aventures suivantes, les Kromasters ne peuvent plus y avoir recours.*

À l'inverse, les informations regroupées sur la page «Kromaster» du carnet s'ajoutent au fur et à mesure des aventures et restent utilisables pendant toute la durée de la partie.

*Exemple : le mode d'utilisation des PM de la première aventure est toujours valable pendant les aventures suivantes.*

## Jets de dé

= tacle   = esquive   = armure   = coup critique

### Lancez le dé :

- Si le résultat du dé est , , ou : effectuez l'action correspondante.
- Si le résultat est : vous avez le choix entre et .
- Si le résultat est : vous avez le choix entre , , et .

## Coffre

Pendant les aventures, les joueurs placent les éléments qu'ils gagnent dans leur coffre. Lorsqu'une nouvelle aventure commence, ils doivent le vider.



## Tour d'un joueur

Les joueurs doivent jouer tous leurs personnages (Krosmaster et familier) l'un après l'autre en commençant par le Krosmaster.

## Points d'Action

Les Points d'Action permettent d'accomplir les actions et les sorts des personnages. Pendant son tour, un personnage peut utiliser la totalité ou une partie des Points d'Action dont il dispose. Les  non utilisés sont perdus.

## Points de Mouvement

Les Points de Mouvement permettent de déplacer les personnages vers une case voisine. Pendant son tour, un personnage peut utiliser la totalité ou une partie des Points de Mouvement dont il dispose. Les cases traversées et la case d'arrivée doivent être libres. Les  non utilisés sont perdus.



## FIN DE PARTIE

Le joueur qui possède le plus de Galons de la Gloire dans son stock à la fin de toutes les aventures gagne la partie. Départagez les joueurs à égalité en comparant le résultat de la dernière aventure, puis de l'avant-dernière si l'égalité persiste, etc.



## FOIRE AUX QUESTIONS



### **Un Krosmaster est-il obligé de ramasser le kama de la case qu'il occupe ?**

- Non. Une figurine et un pion Kama peuvent partager la même case, sans que le joueur ne le ramasse.

### **Un Krosmaster peut-il se déplacer ou occuper une case qui contient un familier ?**

- Non. Pour se déplacer sur la case d'un familier, le Krosmaster doit le capturer (aventures 1 et 2).

### **Un Krosmaster peut-il attaquer ses familiers ?**

- Non ! Il les aime trop pour ça. De même, les familiers ne peuvent pas attaquer leur maître.

### **Que faut-il faire avec les familiers dans les aventures 1 et 2 ?**

- Chaque joueur reçoit 1 familier de sa couleur (le pion qui a l'illustration de familier sur chaque face). Pendant le tour de placement, après avoir placé sa figurine Krosmaster, chaque joueur place son familier sur une case voisine de la case départ. Les familiers jouent toujours après le Krosmaster. Votre familier doit éviter de se faire capturer par les Krosmasters des autres joueurs, votre Krosmaster doit capturer le familier d'un autre joueur.

### **Comment capturer le familier d'un autre joueur ?**

- Pour capturer le familier d'un autre joueur et le mettre dans son coffre, un Krosmaster doit aller sur sa case. On retire du terrain le pion Familier capturé et la figurine du joueur ayant effectué cette capture. Un joueur à qui il reste un personnage (familier ou Krosmaster) peut continuer de jouer.

### **Comment sont répartis les Galons de la Gloire à la fin d'une aventure ?**

- Le premier joueur à remplir l'objectif gagne 3 Galons de la Gloire (GG). Le deuxième joueur gagne 2 GG, les troisième et quatrième joueurs sont ex aequo ; ils gagnent chacun 1 GG mais peuvent terminer la partie. Dans les aventures 3 et 6, le classement des joueurs dépend du nombre de kamas dans leurs coffres.

### Que faut-il faire avec les cages des Kannibouls de l'aventure 4 ?

- Pendant cette aventure, tous les familiers sont prisonniers dans des cages. Avant le tour de placement d'une aventure, tous les pions Cage  sont retournés face cage visible et sont mélangés avant d'être placés aléatoirement sur les cases correspondantes. Les cages sont considérées comme des obstacles au même titre que les buissons. L'action « Coup de Poing » d'un Krosmaster permet d'examiner le contenu d'une cage et d'infliger 1 blessure. Une cage a . Un Krosmaster peut libérer un familier de sa couleur si sa cage n'a plus de .

### Que faut-il faire avec les cages de Kannibouls de l'aventure 5 ?

- Avant le tour de placement, tous les pions Cage sont posés face cage visible et sont mélangés avant d'être placés aléatoirement sur les cases correspondantes puis retournés.

### Dans l'aventure 5, dans quel ordre faut-il jouer ses familiers ?

- Les familiers jouent toujours après la figurine Krosmaster. Ils effectuent leur tour dans l'ordre de votre choix, mais vous devez terminer le tour d'un familier avant de passer au tour d'un autre familier.

### Que faut-il faire avec les familiers de l'aventure 7 ?

- En dépensant plusieurs kamas et  sur une case Démon, un Krosmaster reçoit un familier de sa couleur. Le familier va sur une case voisine de celle de son Krosmaster.

### Peut-on passer par les cases Cage de Kannibouls ?

- Un personnage ne peut pas passer ni s'arrêter sur une case occupée par une cage de Kannibouls.

### Peut-on acheter plusieurs familiers sur une case « Démon » ?

- Oui, tant que le Krosmaster dispose d' et de suffisamment de kamas, il peut acheter plusieurs familiers.



	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	GG
								
								
								
								

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	GG
								
								
								
								

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	GG
								
								
								
								

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	GG
								
								
								
								