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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

3 à 5 joueurs - À partir de 10 ans.
Durée d'une partie environ 60 minutes

PRINCIPE GÉNÉRAL DU JEU

• Pour réaliser les rendez-vous proposés et la plupart des autres actions de jeu, les joueurs doivent déplacer les figurines des personnages sur le plateau de jeu.

• Le déplacement des figurines est soumis à plusieurs conditions, dont la principale et la plus importante est le contrôle des personnages que les joueurs souhaitent déplacer.

• Un joueur contrôle un personnage s'il possède devant lui, faces ouvertes, un nombre de cartes de ce personnage supérieur - ou au moins égal - à celui des autres joueurs : si le joueur Paul à 4 cartes de Roland Marci devant lui et que les autres joueurs n'en ont que 1, 2 ou 3, Paul sera le seul à pouvoir déplacer Roland Marci. Si Julie a elle aussi 4 cartes de Roland Marci, les deux joueurs pourront déplacer ce personnage.

MATÉRIEL DE JEU ET PRÉPARATION

La description complète du matériel de jeu et de la préparation est détaillée à la page 5. Nous vous invitons à prendre connaissance de la description de ce matériel et à suivre la préparation à effectuer avant de jouer votre toute première partie (pages 5, 6 et suivantes).

BUT DU JEU

Les joueurs doivent gagner des Points Mistral.
Ils les obtiennent en réunissant les personnages de la série sur des lieux de « Rendez-vous » ou en provoquant entre eux des « Rencontres ». Dans les deux cas, il faut déplacer ces personnages d'un lieu à l'autre et pour cela, les « contrôler » mais aussi coopérer avec ses adversaires. Pour autant, gare aux « Embrouilles » jouées pas les autres joueurs et si possible évitez la prison !

DÉBUT DE LA PARTIE

• On joue toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

• Une fois la préparation effectuée chaque joueur possède 9 cartes en main.

En commençant par le joueur le plus âgé, chacun pose devant lui, face ouverte, une carte personnage.

• Cette opération est répétée en trois tours de table. À la fin de ces trois tours de préparation, chaque joueur possède maintenant 3 cartes ouvertes devant lui sur la table et 6 cartes en main.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se décompose en tours de jeux successifs.

• Les joueurs jouent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur.

• Chacun à son tour de jeu peut accomplir les actions décrites ci-après.

DÉROULEMENT DES ACTIONS D'UN JOUEUR À SON TOUR DE JEU

À son tour un joueur doit choisir entre :

A - Soit piocher 3 cartes personnages.
B - Soit poser jusqu'à 3 cartes personnages devant lui.
C - Soit réaliser 3 actions au choix parmi les suivantes :
- C1 - « Déplacement » des figurines.
- C2 - « Embrouille » ou « Rencontre ».
- C3 - « Échange » entre 2 personnages.

A - Piocher 3 cartes personnages :

• Le joueur pioche une carte « Personnage » l'une après l'autre en prenant une carte du dessus d'une des trois piles. Il choisit à chaque fois la pile qui l'intéresse.

• La couleur de dos des cartes personnages est une indication permettant d'orienter le choix du joueur. En effet, la couleur du dos de carte correspond toujours à la couleur du personnage de la face cachée.

• Un joueur ne peut jamais avoir au total plus de 9 cartes « Personnages » et « Embrouilles » en main. Cependant il peut quand même piocher trois cartes et en rejeter autant que nécessaire, pour arriver au nombre maximum de 9 cartes en main.

B - Poser jusqu'à 3 cartes « Personnage » :

• Un joueur peut poser jusqu'à 3 cartes personnages de sa main devant lui. Chaque nouveau personnage est placé de sorte à pouvoir former par la suite une colonne.
• Un joueur ne peut avoir plus de 5 personnages différents devant lui (exception faite des « Invités », soit cinq colonnes.
• Un joueur peut se défausser de cartes de personnages pour poser de nouveaux personnages. Cette action est accomplie lors de la pause de nouveaux personnages.

C - Réaliser 3 actions :

Le joueur peut réaliser 3 actions de son choix, parmi lesquelles :
- C 1 - Déplacer une figurine.
- C 2 - Piocher une carte « Embrouille » ou réaliser une « Rencontre ».
- C 3 - Faire un « Échange » entre deux personnages, avec un autre joueur.

Le joueur pourra, à son tour de jeu :
- réaliser 3 fois la même action,
- ou réaliser trois actions différentes,
- ou encore réaliser 2 fois la même action et une troisième action différente.

Le joueur n'est pas obligé de réaliser la totalité des actions qui sont possibles pour lui.

C 1 - Déplacer une figurine :

• La figurine d'un personnage n'est déplacée que par un joueur qui le contrôle.

• Le contrôler signifie : être le joueur à posséder le plus grand nombre de cartes ouvertes de ce personnage. Si le joueur est a égalité avec un ou plusieurs adversaires, il partage le contrôle avec eux.

• Un personnage est déplacé d'un lieu à la fois :
- Soit il est dans la rue et peut aller dans n'importe quel lieu.
- Soit il est dans un lieu et peut sortir dans la rue.

• Le joueur peut choisir d'utiliser ses actions pour déplacer plusieurs fois de suite au cours de son tour de jeu le même personnage.

C 2 - Piocher une carte « Embrouille » :

• Piocher une carte « Embrouille » compte pour une action.

• Pour pouvoir piocher une carte « Embrouille », il faut posséder le contrôle d'un personnage et que celui-ci se trouve à l'intérieur **d'un lieu de sa propre couleur.**

• À son tour de jeu, un joueur ne peut piocher qu'une seule carte embrouille par lieu.

• À son tour de jeu, un joueur peut piocher plusieurs cartes « Embrouille », à condition de contrôler plusieurs personnages, chacun dans un lieu différent qui correspond à sa couleur.

• Un joueur ne peut avoir plus de 3 cartes embrouilles en main sur le total maximum des 9 autorisées.

EXEMPLE DE DISPOSITION DES CARTES DEVANT SOI, EN CINQ COLONNES

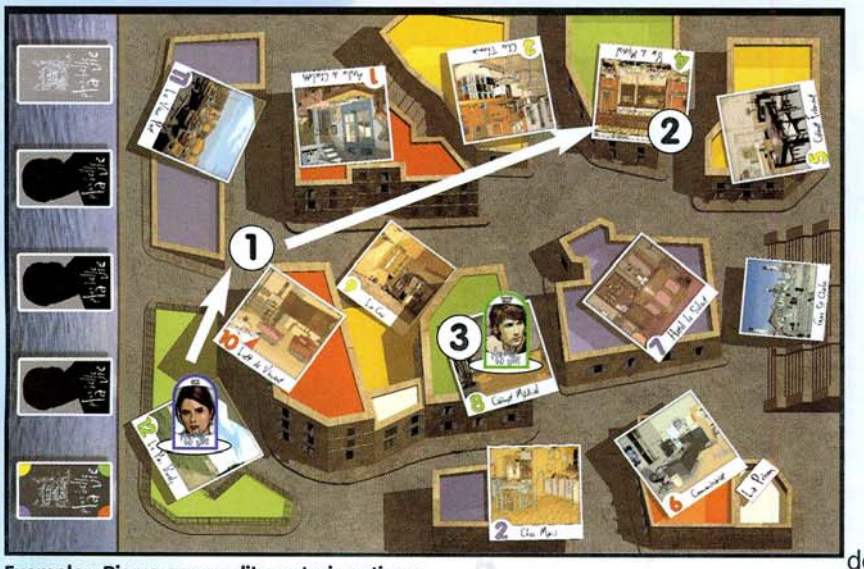
• Un joueur peut avoir au maximum cinq colonnes devant lui.

• Une colonne est formée d'une succession de cartes d'un même personnage, comme ici dans la colonne 1 avec trois cartes bleues de Mirta Torres , en colonne 2, deux cartes jaunes de Jean Baptiste Gauthier. Ou encore les quatre cartes vertes de Thomas Marci (colonne 5).

• La colonne Rouge (colonne 3) de Agathe a été renforcée par une carte « Invité » (carte de la famille Rouge, distinguée ici par les étoiles) de Charlotte Le Bihac. Ces cartes « Invités » ne possèdent pas de figurine. Leur rôle est de pouvoir s'ajouter aux cartes déjà posées appartenant à la même famille de couleur. L' « Invité » renforce la valeur de contrôle du joueur sur la figurine de Agathe. C'est comme si ce joueur disposait de « 3 Agathe » au lieu de 2..

• Si un joueur possède un nombre de cartes d'un même personnage égal ou supérieur à celui de ses adversaires, ce joueur contrôle le personnage et a le droit de déplacer la figurine du personnage sur le plateau de jeu.

• La Colonne 4 est occupée par une seule carte, celle de Vincent Chaumette. Cela peut suffire pour « contrôler » la figurine Vincent Chaumette, si aucun joueur ne possède davantage de cette carte devant lui.



Exemple : Pierre accomplit ses trois actions :
Action 1 - Pierre contrôle Luna (couleur bleue) et la déplace dans la rue.
Action 2 : Pierre déplace de nouveau Luna vers le lieu N° 4 (Le Bar du Mistral).
Action 3 : Comme il contrôle le personnage de Thomas, (couleur verte) placé sur un lieu Vert (Chez Marci) il peut accomplir sa troisième et dernière action : piocher une carte « Embrouilles ».

JOUER UNE CARTE EMBROUILLE POUR EN APPLIQUER LE POUVOIR EST UNE ACTION GRATUITE

À son tour de jeu, le joueur peut jouer une carte Embrouille qu'il a en main :

- Le joueur doit lire le pouvoir indiqué sur la carte et l'exécuter.
- La carte est ensuite défaussée.

JOUER UNE CARTE EMBROUILLE POUR RÉALISER UNE « RENCONTRE » ET GAGNER DES POINTS MISTRAL.

- Les cartes « Embrouilles » que vous avez en main possèdent dans leur partie inférieure les portraits de deux personnages.

- Si les figurines des deux personnages de votre carte Embrouille sont réunies ensemble dans un même lieu (sauf la rue), vous pouvez jouer cette carte et déclarer une RENCONTRE.

- Il n'y a pas besoin de contrôler le ou les personnages pour que la Rencontre soit parfaitement valable ni même de posséder une carte de ces personnages devant soi !

- À jouer uniquement durant le tour de jeu du joueur et une Rencontre compte pour une Action de jeu.

- Une Rencontre se déroule obligatoirement dans un même lieu et il ne pourra y avoir qu'une seule Rencontre par lieu.

Vous gagnez immédiatement 2.000 points Mistral.

- Cette action cependant n'est pas obligatoire, même si les conditions s'y prêtent.

- La carte est ensuite défaussée.

C 3 - Réaliser des « Échanges » :
Lorsqu'un personnage que vous contrôlez se trouve ou arrive dans un lieu dans lequel se trouvent d'autres personnages, vous pouvez décréter un « Échange » avec un adversaire possédant au moins une carte de ce ou ces autres personnages.

Dans ce cas :
a) - Vous annoncer « Échange ! », en indiquant le personnage que vous visez.
b) - Vous donnez une carte de votre main (Personnage ou Embrouille) au joueur qui contrôle le personnage que vous visez et vous prenez à cet adversaire une des cartes personnages placées devant lui.
Il ne peut y avoir qu'un seul Échange par lieu effectué par le même personnage.

Deux autres conséquences d'un Échange :

- Les cartes échangées sont placées dans la main des joueurs (et non pas directement dans les colonnes devant eux).

- La figurine du personnage que vous avez visé dans une rencontre est remise dans la rue.

NOTE : Si à l'occasion d'une action d'Embrouille ou d'Echange il devait y avoir une carte Invité seule dans une colonne, cette carte doit retourner immédiatement dans la main du joueur.
Un Invité ne peut pas être seul sur une colonne.

DEUX LIEUX PARTICULIERS DU PLATEAU

LA GARE SAINT CHARLES

- Lorsqu'un joueur pose une nouvelle carte personnage devant lui et que la figurine de ce personnage n'est pas encore arrivée sur le plateau, cette figurine est placée sur la Gare Saint Charles.
- Il n'y a pas de « Rendez-vous » sur la Gare Saint Charles.
- Ce lieu ne possède pas de couleur : il n'y pas de pioche de cartes « Embrouilles » possible. On y exclut les actions de « Rencontres » ou les « Echanges ».
- Une fois sorti de ce lieu on ne peut plus y rentrer volontairement.

LA PRISON

- Un personnage peut être envoyé en prison soit par une carte « Embrouille » soit parce qu'on a joué contre lui une carte d'un personnage « Invité ».

Ceci n'est pas compté comme une "Action".

- Lorsqu'un personnage est envoyé en prison, on place sa figurine dans la prison. Il y reste jusqu'à ce qu'un joueur décide de l'en sortir **en défaussant une carte de ce personnage de sa main** ou une carte « Invité » de la même couleur.

Ceci n'est pas compté comme une "Action".

- Le personnage est alors immédiatement remis dans la rue.

LA RÉALISATION DES « RENDEZ-VOUS »

- Il y a toujours deux cartes « Rendez-vous » ouvertes (ainsi que les deux bornes placées sur le plateau). Chacune de ces cartes invite les joueurs à amener un certain nombre de personnages dans des lieux donnés.

• À quoi servent les « Rendez-vous » ?
C'est le plus sûr et le plus important moyen de gagner des points Mistral et ainsi de gagner la partie.

Plus vous contribuez à la réalisation de ces rendez-vous et plus vous gagnerez de point Mistral.

• Comment réalise-t-on ces « Rendez-vous » ?
En répondant à l'ensemble des conditions demandées par la carte « Rendez-vous ».
Sur une carte « Rendez-vous » ainsi que sur la borne qui s'y rattache et qui est placée sur le plateau dans le lieu indiqué, sont récapitulées les conditions de réalisation du « Rendez-vous ».
Sur les bornes sont indiqués, du haut vers le bas :
1 - Le numéro du lieu de rendez-vous.
2 - Le nombre minimal de figurines qu'il faut amener sur ce lieu (ici, ce nombre est de 3).
3 - Les couleurs qui doivent être représentées (ici, les couleurs représentées sont Jaune, Rouge et Bleu).
4 - Enfin, est indiquée la combinaison qu'il faut réussir lors du lancer de dés pour valider la réalisation du « Rendez-vous ».

NOTE
Le nombre de personnages est indiqué comme un minimum.
Ce nombre est indépendant de la couleur des figurines.
Il pourrait ici y avoir 5 ou 6 personnages sur le lieu 8, la condition ne serait toujours pas remplie s'il n'y auvait pas au moins un Jaune, un Rouge et un Bleu.

Conditions de validation du « Rendez-vous » :
1 – Il faut avoir au minimum le nombre requis de figurines sur le lieu concerné.
2 – Il faut que parmi ces figurines, il y ait la répartition des couleurs demandées.
3 – Enfin, une fois ces deux conditions réunies, que l'un ou l'autre des joueurs qui ont participé à ce rendez-vous (qui possèdent devant eux une ou plusieurs des cartes des figurines impliquées) réussisse le lancer de dés.

• Si la résolution d'un « Rendez-vous » intervient au milieu du tour d'un joueur, le joueur pourra finir son tour normalement après la résolution (par exemple finir ses trois actions de jeu s'il ne l'avait pas fait).

LE LANCER DE DÉS :
Comment fonctionne la dernière condition, celle du lancer des dés ?
• Chaque joueur qui contrôle un personnage présent sur le lieu de rendez-vous participe à la résolution.

• Le joueur qui a déclenché la résolution, en amenant la dernière figurine utile dans ce lieu, s'empare du shaker et tente sa chance. S'il réussit du premier coup, on passe à la répartition des points Mistral (voir plus bas).

• Si le joueur échoue, il donne alors le shaker à son voisin de gauche, **à condition que ce dernier ait le contrôle d'au moins une des figurines présentes sur le lieu.**

• En cas de nouvel échec, le shaker passera de main en main, dans le sens des aiguilles d'une montre, aux autres joueurs qui contrôlent des personnages.

• Chaque joueur aura le droit de tenter sa chance avec le shaker autant de fois qu'il possède et contrôle de personnages présents dans le lieu. Cela peut être 1, 2, 3... 5 fois par exemple. Plus vous contrôlez de personnages et plus vous avez de chance de résoudre l'énigme (en cas d'échec de ceux qui vous ont précédés, naturellement).

• Le joueur qui réalise la bonne combinaison de dés résout l'énigme et gagne immédiatement une **prime de 2.000 points Mistral.**

ASTUCE : En amenant des personnages que vous contrôlez sur un lieu de Rendez-vous, même si ces personnages n'ont pas la bonne couleur, vous vous donnez une chance de pouvoir participer à la résolution du Rendez-vous et de pouvoir ensuite, du seul fait de votre présence, revendre vos cartes et gagner des points Mistral.

LES RENDEZ-VOUS RÉUSSIS = GAINS DE POINTS

1 - Prime de réussite :
Le joueur qui a réalisé la combinaison de dés reçoit une prime de 2.000 points.

2 - La vente de cartes « Personnages » :
• Ensuite et en commençant par ce même joueur, chacun peut céder des cartes des personnages qui sont présents sur le lieu de l'énigme et qui sont posées devant lui.

• Un joueur qui veut céder un personnage d'une colonne doit céder l'intégralité des cartes qui se trouvent dans la colonne (y compris les éventuels « Invités »).
Il ne peut pas en céder une partie et en garder l'autre. C'est donc toute une colonne qui est vendue.

• Les cartes des personnages cédés sont défaussées.

• Les gains sont reportés sur le carnet de score.

CONSULTEZ LE TABLEAU DES VALEURS DES VENTES SUR LA CARTE À JOUER RÉCAPITULATIVE

• Ensuite on pioche et on révèle une nouvelle carte « Rendez-vous » et on place sur le plateau la borne correspondante..

LES RENDEZ-VOUS MANQUÉS :

• Si à l'issue de tous leurs lancers de dés possibles, les joueurs n'ont pas réussi la combinaison demandée, le Rendez-vous est manqué.
• Dans ce cas, la carte Rendez-vous et la Borne sont retirées du jeu. Une nouvelle carte Rendez-vous est tirée et la nouvelle borne placée sur le plateau.
• Un Rendez-vous manqué est comptabilisé dans le nombre total de rendez-vous à effectuer dans une partie. Ainsi, une partie complète peut se terminer après 4 Rendez-vous réussis et trois Rendez-vous manqués.

DÉCOMPTE DES POINTS ET FIN DE PARTIE

• **À 2 ou 3 joueurs :** dès que le 5ème Rendez-vous (réussi ou manqué) est joué, la partie prend fin.
• **À 4 ou 5 joueurs :** dès que le 7ème Rendez-vous (réussi ou manqué) est joué, la partie prend fin.
• **Chaque joueur gagne 2.000 Points Mistral supplémentaires par personnage qu'il contrôle de manière absolue.** En cas d'égalité du nombre de cartes nécessaires à ce contrôle personne ne reçoit de points supplémentaires.
• Le joueur ayant le plus de Points Mistral remporte la partie de Plus Belle la Vie.

MATÉRIEL DE JEU
RAPPEL DU PRINCIPE
PRÉPARATION DU JEU

MATÉRIEL DE JEU

- Un plateau de jeu représentant 14 lieux.
- 120 cartes « Personnages ».
- 12 cartes « Rendez-vous».
- 32 cartes « Embrouilles ».
- 1 carte récapitulant la valeur des Points Mistral.
- 16 figurines « Personnages » et leurs socles.
- 8 figurines « Personnages Invités » et leurs socles.
- 12 bornes « Rendez-vous» et leurs socles.
- Shaker contenant 9 dés.
- Un carnet de score.

PRINCIPE GÉNÉRAL DU JEU

• Sur un plateau de jeu représentant le quartier du Mistral, les joueurs déplacent les personnages de manière à se rendre sur des lieux de « RENDEZ-VOUS ».

• Les « Rendez-vous » apparaissent tout au long du jeu par tirages successifs.

• Les joueurs peuvent déplacent les figurines des personnages dont ils ont pris le contrôle.

Un personnage est contrôlé par le joueur qui possède le plus de cartes de ce personnage devant lui.

• Les « Rendez-vous » concernent à chaque fois un lieu particulier. Les joueurs doivent réunir sur place un certain nombre de figurines de personnages, dont les caractéristiques sont chaque fois précisées.

• Tous les joueurs ayant participé à réaliser ce « Rendez-vous » en tirent bénéfice et de plus, ils pourront à cet instant, céder des cartes personnages qu'ils ont devant eux, pour gagner des points Mistral.

• Le joueur possédant le plus de points Mistral au moment où est réalisé le septième « Rendez-vous » remporte la partie.

PRÉPARATION DU JEU

LE PLATEAU

• Placez le plateau au centre de la table.

PRÉPARATION DES FIGURINES :

• Préparez les figurines « Personnages » et les bornes « RENDEZ-VOUS » en les plaçant sur leurs socles puis posez-les à côté du plateau de jeu.

Figurines : Personnages et Borne « RENDEZ-VOUS»

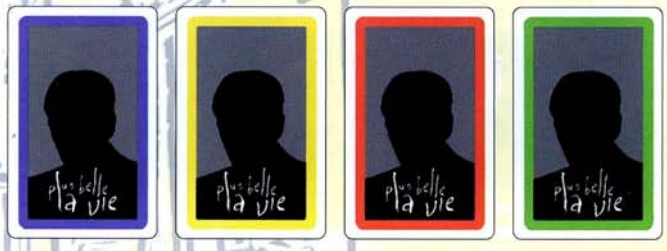
PRÉPARATION DES CARTES :

• Séparez en trois piles distinctes les cartes «Personnages», les cartes « Embrouilles » et les cartes «RENDEZ-VOUS ».

Les Cartes « Personnages »

• Les 120 cartes « Personnages » ont des dos de quatre couleurs, correspondant à leur famille de couleur. Mélangez soigneusement l'ensemble de ces cartes.

• En début de partie distribuez-en 9 à chaque joueur.



• Les cartes restantes sont divisées en 3 piles à peu près égales et placées faces cachées sur les emplacements correspondants du plateau.

Les Cartes « RENDEZ-VOUS »

• **Les 12 cartes «Rendez-vous»** sont mélangées et placées sur le plateau sur l'emplacement correspondant.

Rendez-vous : Recto et Verso

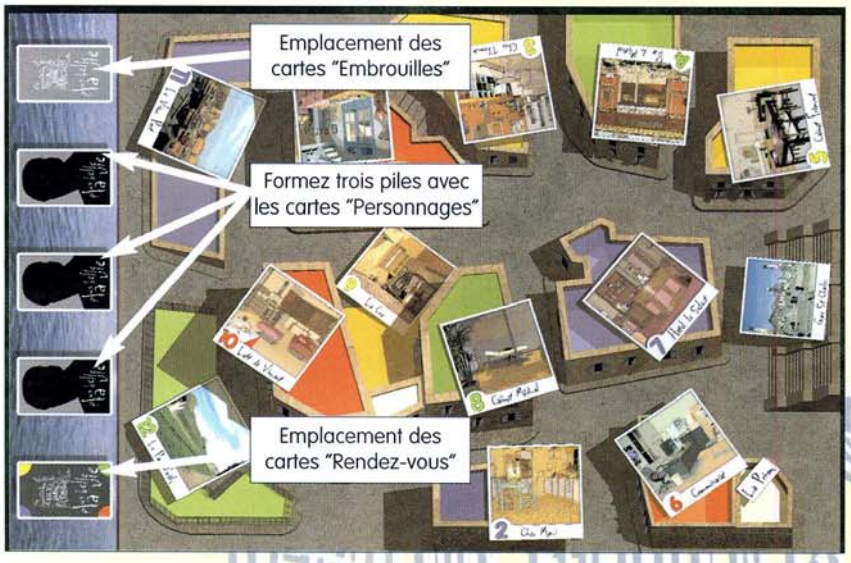
• Les deux premières cartes «Rendez-vous» de la pile sont découvertes. On place ensuite les deux bornes correspondantes sur les lieux concernés du plateau.

Les Cartes « Embrouilles »

• Les 32 cartes « Embrouilles » sont mélangées.

• On place les cartes «Embrouilles» faces cachées sur l'emplacement «Embrouille» du plateau.

PLACEMENTS SUR LE PLATEAU DE JEU



LE SHAKER DE DÉS

• Le shaker contenant les 9 dés est posé à côté du plateau ainsi que le carnet de score.

• Les joueurs utiliseront le shaker à tour de rôle, dans la limite des lancers dont ils disposent, pour tenter de valider les « Rendez-vous », jusqu'à ce que l'un d'eux y parvienne.

LES DEUX SORTES DE CARTES « PERSONNAGES »

• Les cartes Personnages posées devant eux par les joueurs peuvent représenter des Personnages différents ou identiques (on peut faire deux colonnes de Roland Marci , par exemple, si on le souhaite... bien que ça n'ait pas grand intérêt tactique !). La seule contrainte est la suivante : **les joueurs ne peuvent pas former plus de 5 colonnes de cartes devant eux.**

• Une colonne est formée de cartes identiques, complétées éventuellement par une ou plusieurs cartes « Invités ».

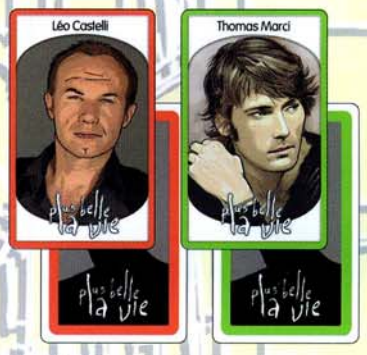
• Les joueurs posent les cartes en une ligne devant eux.
Au fur et à mesure de l'ajout de cartes nouvelles, ils formeront des colonnes.
(voir disposition en colonnes page 2).

LES 16 PERSONNAGES DE BASE DU JEU

Il y a quatre grandes familles de cartes «Personnages» : Bleu, Jaune , Rouge et Vert.

Dans chaque couleur, il y a 4 Personnages.

Chaque personnage est représenté 7 fois et se retrouve donc sur 7 cartes.



• Les versos de ces cartes rappellent la couleur des personnages, de sorte que l'on puisse choisir au sommet des 3 pioches la carte de la couleur que l'on préfèrera avoir

• Par exemple, les 4 personnages rouges et bleus sont ceux indiqués ci-dessous.

LES PERSONNAGES « INVITÉS »

Huit autres personnages sont présents dans le jeu.

• Dans chaque famille de couleur, il y a deux personnages additionnels. Ils sont notamment signalés par les étoiles en haut à droite et à gauche des cartes).

• La carte de chacun de ces 8 personnages est en exemplaire unique.

• Le verso de ces cartes est identique à ceux des 16 premiers personnages. Toutes les cartes personnages sont battues ensemble et sont mélées dans les trois piles.

Ces invités peuvent être ajoutés aux colonnes des cartes personnages.

• Ces personnages ne possèdent pas de figurine associée.

• Les « Invités » peuvent être ajoutés aux colonnes existantes de même couleur, pour les renforcer et ainsi atteindre un nombre de cartes suffisant, permettant de contrôler la figurine sur le plateau.

• Ils permettent également d'envoyer en prison un personnage adverse ou de faire sortir de la prison un personnage qui y a été envoyé précédemment.

GÉNÉRALITÉS SUR LES CARTES "PERSONNAGES"

1 - Les cartes « Personnages » posées devant les joueurs doivent toujours être visibles par tous.

2 - À chaque fois que la carte d'un nouveau personnage est jouée, la figurine de ce Personnage entre en jeu sur le plateau. Elle est placée sur la Gare Saint Charles.

LES CARTES & LES BORNES « RENDEZ-VOUS »

LES CARTES "RENDEZ-VOUS"

Une fois les deux cartes « Rendez-vous » tirées du dessus de la pile, on place les bornes Rendez-vous sur les lieux auxquels elles correspondent. Il y a quatre zones d'information dans une carte "Rendez-vous" :

1 - L'image et le nom du lieu de rendez-vous, en toutes lettres (ici, L'Atelier de Charlotte) ainsi que son numéro que l'on retrouve sur le plateau de jeu.

2 - Le nombre minimum de personnages qu'il faut réunir sur le lieu de Rendez-vous.

3 - La variété des couleurs des personnages qui doivent être représentées (au moins un Jaune, un Bleu et un Rouge parmi les 5 Figurines).

4 - La combinaison qu'il faut réussir lors du lancer de dés.

LES BORNES "RENDEZ-VOUS"

À chaque fois qu'une nouvelle carte Rendez-vous est tirée, le joueur chargé de l'organisation du jeu place la borne correspondante sur l'emplacement du plateau.

Les bornes servent à bien identifier les futurs lieux de rendez-vous.

Au cours de la partie, il doit toujours y avoir deux cartes Rendez-Vous ouvertes et les deux bornes correspondantes qui sont placées sur le lieu des Rendez-vous.

Les informations données sur ces bornes, du haut vers le bas, sont les suivantes :

1 - Le numéro du lieu de rendez-vous, que l'on retrouve sur le plateau de jeu.

3 - Le nombre minimum de personnages qu'il faut amener sur le lieu de Rendez-vous.

3 - La variété des couleurs des personnages qui doivent être représentées (ici, parmi les 5 personnages qui doivent être conduits au lieu N° 1, il faut au moins un Rouge, un Bleu et un Jaune)..

4 - La combinaison qu'il faut réussir lors du lancer de dés.

RAPPEL DE QUELQUES TERMES CONCERNANT LES PERSONNAGES

Que signifie « Contrôler un personnage » ?
Un joueur contrôle un personnage lorsqu'il possède devant lui davantage de cartes de ce personnage que ses adversaires. En cas d'égalité plusieurs joueurs peuvent contrôler le personnage à tour de rôle.

Personnage non contrôlé :
• Si plus aucun joueur ne contrôle un personnage qui se trouve sur le plateau de jeu, la figurine du personnage reste sur place. Elle ne peut pas bouger. Elle restera en place jusqu'à ce qu'un joueur la contrôle de nouveau et décide de la déplacer.
• Un personnage « non contrôlé » peut cependant contribuer à la première partie de la réalisation d'un « Rendez-vous ». La figurine d'un personnage non contrôlé alors est prise en compte lorsqu'il s'agit d'avoir le bon nombre et la bonne couleur de figurines sur un lieu donné.
• Par contre un personnage « non contrôlé » ne peut pas participer à une Rencontre ni à des Échanges.

Personnages « Invités » :
Chacun des personnage Invité n'est représenté que par une carte unique dans le jeu (ce sont les huit cartes qui ont des étoiles).
Ces personnages ne possèdent pas de figurine. On peut utiliser les « Invités » de trois manières différentes :

1 - La carte Invité peut-être posée pour renforcer la valeur d'une colonne d'un personnage de la même couleur.
2 – Une carte Invité peut être jouée pour envoyer en prison une figurine de même couleur, contrôlée par un adversaire. Dans ce cas, cette carte « sort » directement de la main du joueur. La carte « Invité » est ensuite défaussée.
3 – La carte peut être jouée pour faire sortir une figurine de même couleur de prison. La carte « Invité » est ensuite défaussée.
L'une et l'autre de ces deux actions de jeu sont "gratuites". Ne comptant pas pour une Action, elles sont jouées dans le même temps que la pose de cartes personnages devant soi.

Un jeu créé par Pascal Bernard
© WEEK END GAMES / TELFRANCE SERIE 2007

D'après une idée originale d'Hubert Besson et des personnages créés par Georges Desmouceaux, Bénédicte Achard, Magaly Richard-Serrano et Olivier Szulzynger
© Telfrance Série / Rendez-Vous Production Série
Avec la participation de France 3
Production exécutive associée : France 3 Marseille

Distribution : Asmodée Editions Z.A.C. Le Mérantais - Angle rue aux Fleurs / rue des Tilleuls - BP 00037 - 78960 Voisins Le Bretonneux

Pour toutes questions sur les règles de jeu : www.plusbellelavie.fr