

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)



# MADSTEAM

## RÈGLES DU JEU

**De 2 à 4 joueurs – A partir de 12 ans**

**Durée: 60-90 Min**

**Univers :** Steampunk / Post-apocalyptique

**Thème :** Survie, dans un monde en perdition

**Mécanismes :** Gestion/Optimisation, Pose d'ouvriers

**Auteur :** Grégory Oliver

**2059:** Les réserves terrestres de pétrole sont épuisées, les grands groupes pétroliers imposent l'**Oxygium** comme nouveau combustible indispensable.

**2089:** L'extraction de l'Oxygium consomme une quantité déraisonnable d'eau. Les nappes phréatiques ont diminué de 90%. Les scientifiques s'insurgent mais les Etats sont devenus impuissants face aux groupes énergétiques.

**2099:** la terre est dévastée par les Guerres de l'Eau. Toutes les nations sont détruites dans cette lutte désespérée pour le contrôle des dernières sources d'eau potable.

La population mondiale est désormais estimée à 800 000 habitants.

C'est dans ce contexte que les habitants de **MADSTEAM**, petite colonie indépendante et auto-gérée, tentent de survivre.

### Matériel :

- La règle
- un plateau de jeu représentant une ville post-apocalyptique
- 4 plateaux personnels représentant des Abris sécurisés
- 36 meeples
- 1 jeton Détrousseur
- Jetons ressources:
  - 35 Eau, 25 Nourriture,
  - 20 Cuivre, 20 Bois,
  - 20 Oxygium, 20\$,
  - 20 Munitions,
  - 12 Objets Recyclables
- 36 Cartes Karma (9 par Joueur)
- 20 cartes Gibier
- 20 cartes Poisson
- 16 cartes Amélioration de l'Abri
- 25 cartes Objet
- 10 cartes Leader
- 10 cartes Objectif secret



### But du jeu

Maintenir en vie les Occupants de son Abri, tout en gagnant un maximum de Points de Survie.

## Présentation

Le jeu se déroule sur un plateau représentant une ville post-apocalyptique nommée MADSTEAM. C'est une colonie autogérée dans laquelle se sont regroupés des survivants des Guerres de l'Eau. Les habitants vivent dans des Abris, sorte de bunkers aseptisés.

Le plateau de jeu contient différents Lieux (voir leur description page 6).

Pour se déplacer sur le plateau, chaque joueur dispose de **5 Héros** possédant chacun 2 points de mouvements. Ces Héros doivent assurer la Survie des Occupants de l'Abrî en obtenant de la **Nourriture, de l'Eau, et différentes Ressources** grâce à l'utilisation des **Cartes Karma, sur lesquelles repose la mécanique centrale du jeu.**



Chaque joueur possède devant lui un plateau personnel représentant son Abrî, **4 Occupants** y vivent (dont 1 Leader pioché en début de partie), ils possèdent 4pts de santé chacun. Le Leader apporte un bonus particulier aux joueurs pour toute la partie.

**L'Abrî comporte 5 emplacements de stockage de Ressources gérés par les Occupants. On ne peut stocker que 4 Ressources maximum dans les emplacements «Nourriture» et «Eau», et 3 Ressources maximum dans les emplacements «Cuivre», «Oxygène» et «Bois» (Il existe toutefois deux manières de passer outre cette limitation).**

L'Abrî contient aussi un atelier permettant de fabriquer des Objets et des Améliorations de l'Abrî.

### Emplacements:

Nourriture (4 max)

Eau (4 max)

Cuivre (3 max)

Oxygène (3 max)

Bois (3 max)



Atelier (permet de fabriquer)

-1 Economise 1 Ressource par fabrication

-1 Economise 1 Objet Recyclable par fabrication

Les lits représentant les 4 niveaux de convalescence des Occupants de l'Abrî.

Poste de vidéo surveillance

+1 permet de piocher 1 carte Karma supplémentaire

La partie se termine à la fin du 5ème tour.

**Le gagnant sera celui qui aura le plus de points de Survie à l'issue de ces 5 tours de jeu.**

### Calcul des Points de Survie :

5 Points par Occupant de l'Abrî encore en vie  
Somme des Points de Gibier et de Poissons  
Somme des Points de Fabrication  
Points d'Objectif secret réalisé  
Points des Cartes Karma jouées



## Mise en Place du jeu



### Placez:

- 10 Bois sur la Forêt, 11 Cuivre sur la Mine de cuivre, 11 Oxygène sur la Mine d'Oxygène
- 9 Eau sur le Puits Nord et 8 Eau sur le Puits Sud.

**Avant chaque nouveau tour, il faudra réapprovisionner ces Lieux. C'est la configuration pour 4 joueurs, à chaque joueur de moins retirez 2 Ressources par Lieu.**

- Les 3 piles de cartes Poissons ("surface", "profondeur", "abysses") dans l'Océan
- La pile de cartes Gibier dans le No Man's Land
- La pile de cartes Objets et la pile de cartes Amélioration de l'Abri, à gauche du plateau
- Quelques Objets Recyclables dans la Décharge, quelques Munitions dans l'Armurerie et quelques Dollars dans la Banque
- Le Détrousseur sur l'un des 2 ponts avec 2\$ sous son jeton.



**Chaque joueur choisit une couleur, prend les personnages (8 colorés et 1 noir) et un Abri, et reçoit :**

- 9 Cartes Karma à sa couleur (mélangez les et formez votre pioche).
- 2 Nourriture et 2 Eau
- 3\$, 3 Munitions, 1 Objet recyclable
- 1 carte Objectif secret
- 1 carte Leader (c'est le personnage noir, sa carte est placée en bas à gauche de l'Abri)
- 6 Cartes: Bouteille d'Oxygène, Scaphandre, Couteau, Poing Américain, puis 1 Objet et 1 Amélioration de l'Abri au hasard.  
(Ces cartes sont pour l'instant à l'état de plan. Placez les à la gauche de votre Abri).

**Enfin, chaque Joueur réparti ses 5 Héros comme il le souhaite sur les 2 ponts du plateau de jeu.**

## Déroulement d'un tour de jeu :

- 1/ Phase d'Organisation
- 2/ Phase de Placement
- 3/ Phase d'Action
- 4/ Phase de Gestion de l'Abri

### 1/ Phase d'Organisation

Parmi vos 4 Occupants de l'Abri, 3 sont des Ouvriers qui doivent être affectés à différentes tâches au choix:

#### - Stockage

Si vous placez un Ouvrier sur un des 5 «Emplacements de stockage», vous annulez la limite de stockage de cet emplacement pour ce tour. Vous pourrez donc y stocker autant d'unités de la Ressource concernée que vous le désirez.

#### - Fabrication

Si vous placez un Ouvrier sur le siège central de l'«Atelier», vous pourrez utiliser la Fabrication lors de la phase de Gestion de l'Abri de ce tour. (Si vous n'avez pas d'Ouvrier placé sur le siège central de l'atelier vous ne pourrez pas fabriquer ce tour !)

En plus de cela, si vous placez un Ouvrier sur le siège gauche de l'Atelier, vous économiserez 1 Ressource par fabrication.

Si vous placez un Ouvrier sur le siège droit de l'Atelier vous économiserez 1 Objet Recyclable par fabrication.

#### - Communication

Si vous placez un Ouvrier sur le siège du «Poste de Vidéo-surveillance», vous pourrez piocher 3 Cartes Karma au lieu de 2 lors de la phase d'Action de ce tour. (l'Ouvrier informe les Héros sur l'activité de la ville et leur permet de mieux contrôler leurs récoltes).

**Les Ouvriers pourront changer de place à chaque nouvelle Phase d'Organisation. Mais s'ils quittent un emplacement de stockage contenant plus d'unités de Ressources qu'autorisé, l'excédent devra être supprimé.**

**Le Leader ne pourra jamais être utilisé pour aucune tâche d'Organisation, c'est lui qui dirige les Ouvriers.**

Voici deux exemples distincts de placement d'Ouvriers pour la phase d'Organisation:



Dans cet exemple, le joueur a placé ses Ouvriers de tel sorte qu'il pourra:

- Stocker un nombre illimité d'Oxygène pour ce tour.
- Fabriquer des Objets et des Améliorations de l'Abri lors de la phase de Gestion de l'Abri.
- Economiser 1 Ressource pour chacune des fabrications effectuées.



Dans cet exemple, le joueur a placé ses Ouvriers de tel sorte qu'il pourra:

- Stocker un nombre illimité de Nourriture pour ce tour.
- Stocker un nombre illimité de Cuivre pour ce tour.
- Piocher 3 cartes Karma au lieu de 2 pour ce tour.

*Attention: Ce joueur ne pourra par contre rien fabriquer lors de la phase de gestion de l'Abri de ce tour car il n'a placé aucun Ouvrier sur le siège central de l'Atelier.*

## 2/ Phase de Placement

Le premier joueur s'occupe du placement du Détrousseur. (Voir son fonctionnement en page 8).

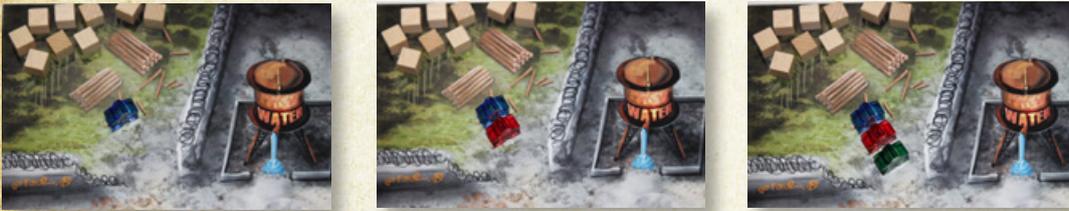
Ensuite, les joueurs déplacent 1 Héros chacun leur tour vers les Lieux désirés, jusqu'à avoir placé leurs 5 Héros.  
**Important:** on ne peut placer qu'un Héros de notre couleur sur un même Lieu.

Les Héros se déplacent jusqu'à 2 Lieux de distance maximum, **en suivant scrupuleusement le chemin autorisé (en pointillés) reliant les différents Lieux.** Les ponts comptent comme des Lieux à franchir.

**On ne peut pas placer un Héros sur un Lieu déjà occupé par l'un des nôtres (même s'il est «couché»), et un Héros ne peut jamais rester sur le Lieu où il se trouvait au tour précédent.**

Lorsque l'on place un Héros, on le positionne à l'intérieur du Lieu. Le prochain joueur qui placera un Héros sur ce Lieu devra se positionner derrière lui. Ainsi, lors de la phase d'action, on saura quel Héros activer en premier, puis en deuxième, etc...

Exemple:



Enfin, chaque Joueur prend les 2 premières Cartes Karma de sa pioche et en choisit une qu'il pose devant lui face cachée. Il s'agit de choisir la Carte Karma la plus avantageuse selon les Lieux où les Héros du joueur sont placés. La Carte Karma non choisie est replacée sous la pioche. (on ne remêle jamais cette pioche durant le jeu).

## 3/ Phase d'Action

On active les différents Lieux l'un après l'autre dans le sens horaire, en commençant par la Forêt et en finissant par le No-Man's Land.



**Chaque joueur récupère, sur les Lieux où il possède un Héros, le nombre de Ressources correspondant aux valeurs de sa Carte Karma jouée pour ce tour.**

Il faut bien entendu respecter l'ordre d'arrivée sur chaque Lieu afin de savoir quel joueur récolte en premier, deuxième, troisième etc...

Exemple: La Forêt contient 9 Bois. Le Héros bleu à une valeur de 3 pour la Forêt sur sa Carte Karma et récoltera donc 3 Bois, le rouge récoltera 4 Bois (Valeur 4), et le Joueur vert qui possède une valeur de 3 sur sa carte Karma ne pourra récolter que les 2 Bois restants.

**Si un Héros doit collecter plus de ressources qu'il ne peut en stocker dans son Abri sur l'emplacement correspondant, l'excédent reste sur le Lieu de récolte.**

Une fois tous les Lieux activés, le tour de plateau est terminé. La carte jouée est stockée dans l'Abri (car les Cartes Karma possèdent également une valeur en points de Survie à comptabiliser en fin de partie).

**Précision:** Certains Lieux comme l'Océan, le No Man's Land, et l'Armurerie n'ont pas de valeur sur les Cartes Karma, leur fonctionnement est expliquée dans la section «Lieux» des règles.

**Important:** Une fois le tour de plateau de jeu terminé, on «couche» tous les Héros dans chaque Lieu. Au tour suivant, chaque Joueur devra relever ses Héros un par un et les déplacer. Ainsi on saura toujours quels Héros sont joués et lesquels sont encore disponibles/couchés.

**Début**e alors la phase de Gestion de l'Abri.

## 4/ Phase de Gestion de l'Abri

Cette phase est divisée en 2 étapes à effectuer dans l'ordre : Survie, Fabrication.

### - Survie :

Il faut assurer la santé de ses Occupants : **consommez 1 Nourriture et 1 Eau par Occupant.**

**Si vous n'avez pas assez de Nourriture et d'Eau pour tous vos Occupants, chaque Ressource manquante fait perdre 1 pt de santé à l'un d'eux.**

Placez l'Occupant convalescent dans le premier lit de l'Abri s'il vous manque 1 Ressource, dans le deuxième lit s'il vous manque 2 Ressources et ainsi de suite...

**Dès qu'un Occupant atteint le 4ème lit, il décède, retirez le du jeu** (vous perdez donc 5pts de Survie potentiels).

**Il ne peut pas y avoir plusieurs convalescents en même temps dans un Abri** (l'Occupant le plus affaibli est sacrifié en priorité).

Exemple:



*Au début du tour 4, le Joueur rouge a déjà un Occupant en convalescence sur le 2ème lit de son Abri.*



*Durant le tour, il ne récolte que 3 Eau et 2 Nourritures. Lors de la phase de gestion de l'Abri, à l'étape «Survie» il lui manquera 3 Ressources pour assurer la santé de ses 4 Occupants (1 Eau et 2 Nourritures).*



*Il devra donc retirer 3 pts de santé à ses Occupants, en commençant par le convalescent. Celui-ci atteint donc le 4ème lit en perdant 2 pts de santé, et il décède.*



*Il reste encore 1 pt de santé à déduire, le joueur place alors un nouvel Occupant de son Abri sur le 1er lit.*

**Pour le tour suivant, Le joueur rouge n'ayant plus que 3 Occupants dans son Abri devra seulement fournir 3 Eau et 3 Nourritures.**

### - Fabrication :

Les cartes "Améliorations de l'Abri" et "Objets" trouvées à la décharge ou achetées au Receleur ne sont pour l'instant que des plans d'objets, vous ne bénéficiez donc pas de leurs caractéristiques.

**Quand vous obtenez ces Cartes placez les à la gauche de votre Abri.** Les Objets améliorent l'efficacité des Héros sur le plateau de jeu, tandis que les Améliorations de l'Abri augmentent le confort des Occupants de l'Abri.

Lors de la phase de Fabrication, si vous avez un Ouvrier affecté à l'Atelier, vous pouvez construire ces objets en payant les Ressources nécessaires à leur construction (Ainsi, la carte peut rejoindre la droite de votre Abri et vous bénéficiez de ses caractéristiques jusqu'à la fin du jeu).



**Le deuxième tour de jeu peut alors commencer, le premier joueur change à chaque tour.**

## Fonctionnement des Cartes Karma

Chaque joueur dispose d'une pioche de 9 Cartes Karma, sur lesquelles sont indiquées des valeurs correspondantes aux différents Lieux du plateau de jeu (sauf l'Armurerie).

**5 de ces Cartes seront jouées par chaque Joueur durant la partie (1 par tour).**

**C'est elles qui détermineront ce que le Joueur récolte sur les Lieux où il a placé ses Héros.**

| Forêt   | Puits                              | Banque | Receleur                         | Océan                                 |
|---|------------------------------------|--------|----------------------------------|---------------------------------------|
| 4   | 3                                  | 3      | Dette:<br>0 \$<br>Avoir:<br>1 \$ | Pêche tjs réussie.<br>Places limitées |
| <b>GOOD KARMA</b>                                       |                                    |        |                                  | <b>1</b>                              |
| Munitions<br>≥<br>Pts de vie<br>du Gibier =<br>réussite | 1 Objet R.<br>+ 1 Plan<br>+ 1 Bois | 4      | Oxygium<br><b>4 (3+1)</b>        |                                       |
| No Man's Land   | Décharge                           | Puits  | Cuivre<br><b>6 (5+1)</b>         |                                       |

Les Cartes Karma sont divisées en 3 catégories :

3 Cartes **Bad Karma** > Des valeurs basses, comprises entre 1 et 3. (valeur totale 12)

3 Cartes **Neutral Karma** > Des valeurs moyennes, comprises entre 2 et 4. (valeur totale 18)

3 Cartes **Good Karma** > Des valeurs hautes, comprises entre 2 et 6. (valeur totale 24)

En fin de partie chaque joueur ajoutera à son total de pts de Survie, les Points de Survie des 5 Cartes Karma qu'il aura joué.

**Cartes Bad Karma > 4 Pts de Survie**

**Cartes Neutral Karma > 2 Pts de Survie**

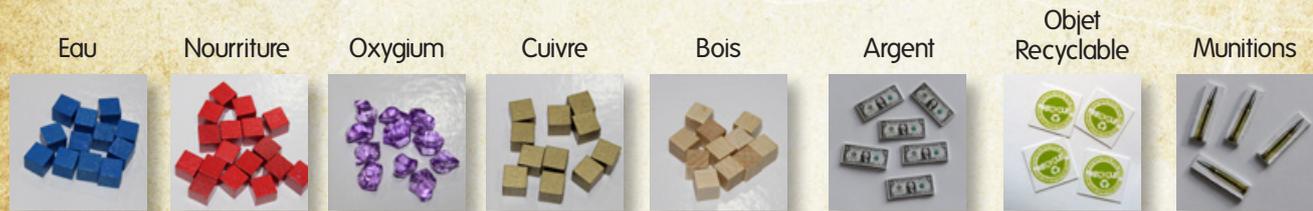
**Cartes Good Karma > 1 Pts de Survie**

Ainsi, les joueurs auront tout intérêt à jouer des Cartes **Bad Karma** lorsqu'il peuvent se le permettre afin d'assurer un maximum de Pts de Survie pour la fin de partie.

Les Cartes **Good Karma** permettent de faire un tour de jeu très prolifique mais rapporteront peu de Pts de Survie en fin de partie, l'idéal est de pouvoir faire les 5 tours de jeu sans les utiliser, mais la Survie s'en révélera compliquée.

Les Cartes **Neutral Karma** représentent l'intermédiaire entre ces deux extrêmes.

## Ressources :



## Fonctionnement des Lieux de récolte de Ressources :

Dans chaque Lieu de récolte les joueurs tentent de récupérer les Ressources présentes, **dans leur ordre d'arrivée sur le lieu.**

Exemple :

Trois joueurs se sont placés sur la Forêt afin de récolter du Bois selon les valeurs de leurs Cartes Karma. Le premier arrivé sur le lieu récolte 3 Bois, le second joueur récolte 4 bois. Il ne reste déjà plus que 2 bois dans la forêt ( $9 - 3 - 4 = 2$ ). Le troisième joueur ne pourra donc récolter que 2 bois maximum, même s'il a une plus grande valeur sur sa Carte Karma.

Si une ressource est épuisée quand vient votre tour de récolter sur un Lieu, votre action est perdue.

## Lieux.

Armurerie (Munitions)

Puits (Eau)

Forêt (Bois)

Mine (Oxygium et Cuivre)

No-man's land /Océan (Nourriture)

Banque (Argent)

Décharge (Carte Objet ou Amélioration de l'Abri + Objet recyclable + Ressource aléatoire)

Camion du Receleur (Achat/Vente)

## Armurerie

Un Héros présent dans l'armurerie peut acheter des Munitions.

**1\$ pour 2 Munitions.** (pas de limite d'achats)

## Puits

Un Héros présent sur un Puits peut acheter de l'Eau **en payant 1\$**. Il obtient x-Eau selon la valeur de sa Carte Karma.

## Forêt

Un Héros présent dans la Forêt récolte du bois.  
Il obtient x-Bois selon la valeur de sa Carte Karma.

## Mines

Un Héros présent dans une des deux Mines récolte de l'Oxygium ou du Cuivre.  
Il obtient x-Ressources selon la valeur de sa Carte Karma, et 1 Ressource de la mine opposée en bonus.

Exemple :

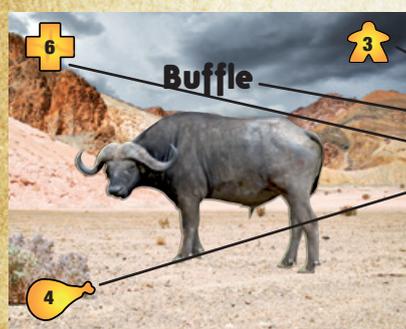
La valeur de votre Carte Karma jouée pour ce tour indique «**3 (2+1)**» sur la Mine d'Oxygium, cela signifie que vous récolterez **2 Oxygium + 1 Cuivre** (donc **3 Ressources**).

L'Oxygium est le combustible de Madsteam, il est indispensable à la fabrication d'objets.

## No-man's land

Un Héros présent dans le No-man's land peut obtenir de la Nourriture s'il possède des Munitions.  
Lors de l'activation de ce Lieu, piochez autant de Gibier que de Héros présents +1 (3 gibiers pour 2 Héros etc...)  
Le premier Héros peut choisir quel Gibier affronter, le second devra affronter un des Gibiers restant et ainsi de suite.

Sur la carte est indiqué :



- Le nombre de points de Survie que le Gibier rapporte en fin de partie
- Le nom du Gibier à affronter
- Les Points de vie du Gibier
- Le nombre de Nourriture qu'il rapporte immédiatement

**- Pour tuer un Gibier vous devez dépenser un nombre de Munitions égal à ses Points de vie.**

Exemple :

Vous rencontrez un gibier ayant 6pts de vie. Vous dépensez 6 Munitions. Vous tuez donc le gibier et gagnez la carte ainsi que ses Ressources.

**- Si vous n'avez pas assez de Munitions pour battre votre Gibier, vous perdez votre action et n'obtenez pas la carte et les ressources.**

**Les Gibiers non tués à la fin d'un tour prennent la fuite et retournent sous la pile Gibier.**

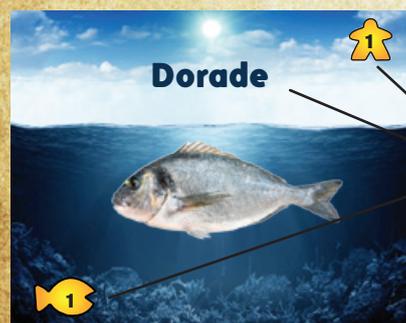
## Océan

Un Héros présent dans l'Océan obtient de la Nourriture en piochant une carte «Poisson» dans l'une des trois piles suivantes, selon l'équipement qu'il possède :

Poisson de Surface : **1 Nourriture, 1 pt de Survie (Accessible sans équipement spécifique)**

Poisson des Profondeurs : **2 Nourritures, 2 pts de Survie (Nécessite Bouteille d'Oxygium)**

Poisson des Abysses : **3 Nourritures, 3 pts de Survie (Nécessite Bouteille d'Oxygium, Scaphandre en Cuivrium)**



Sur la carte est indiqué :

- Le nombre de Points de Survie que le Poisson rapporte en fin de partie
- Le nom du Poisson à pêcher
- Le nombre de Nourriture qu'il rapporte immédiatement

**Mais attention, les places dans l'Océan sont très limitées! (voir plateau)**  
**Voici les emplacements disponibles :**

**à 2 joueurs:** 1 en surface, 1 en profondeur, 1 en Abysses

**à 3 joueurs:** 2 en surface, 1 en profondeur, 1 en Abysses

**à 4 joueurs:** 2 en surface, 2 en profondeur, 1 en Abysses

## Banque

La Banque est l'organisme qui récupère l'Argent des Puits. Cet argent sert à l'entretien de la Colonie.  
Un Héros présent dans la Banque peut la braquer en dépensant 1 Munition.  
Il obtient x-Dollars selon la valeur de sa Carte Karma.

## Décharge

Un Héros présent dans la décharge récolte :  
1 Plan d'Objet **ou** d'Amélioration de l'Abri + 1 Objet recyclable + 1 Ressource aléatoire indiquée sur sa Carte Karma.

## Camion du Receleur

Les Héros rendant visite au receleur peuvent acheter et vendre différentes Ressources selon le barème suivant:

1 Bois = 1\$                      1 Cuivre = 1\$                      1 Oxygium = 1\$  
1 Plan d'Objet ou d'Amélioration de l'Abri = 1\$  
1 Objet recyclable = 2\$  
1 Nourriture = 3\$  
1 Eau = 3\$

## De plus, selon la Carte Karma jouée, des Dettes ou des Avoirs peuvent exister chez le Receleur...

Les Dettes sont à réglées au Receleur avant tout Achat. Inversement, Les Avoirs octroient 1\$ de bonus pour les Achats.

**Important: Le Receleur n'autorise que 5\$ de ventes et 5\$ d'achats par Héros à chaque tour.  
Le Détrousseur et les armes (couteau et poing américain) sont interdits sur le lieu du Receleur !**

## Détrousseur



Au début de chaque tour, avant le déplacement des Héros, le premier joueur place le Détrousseur sur le Lieu de son choix (sauf Camion du Receleur).

**Le premier Héros** qui se placera sur le Lieu occupé par ce personnage se fera détrousser de 2\$ (que l'on accumule sous le Détrousseur).  
Le Héros pourra tout de même réaliser l'action de ce Lieu.

**Si le joueur actif remporte le duel grâce au Poing Américain, il vole l'argent que le Détrousseur a cumulé jusqu'ici.**

Quelle que soit l'issue du combat, les autres joueurs présents sur le Lieu n'auront pas à affronter le Détrousseur.

**Un jeu crée par Grégory Oliver**

**Email : madsteamgame@gmail.com**

**Tel : 06 68 36 24 77**

**Adresse : 15 Allée des chevreuils, 38670 Chasse sur Rhône**