

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.

**ESCALE À
JEUX**

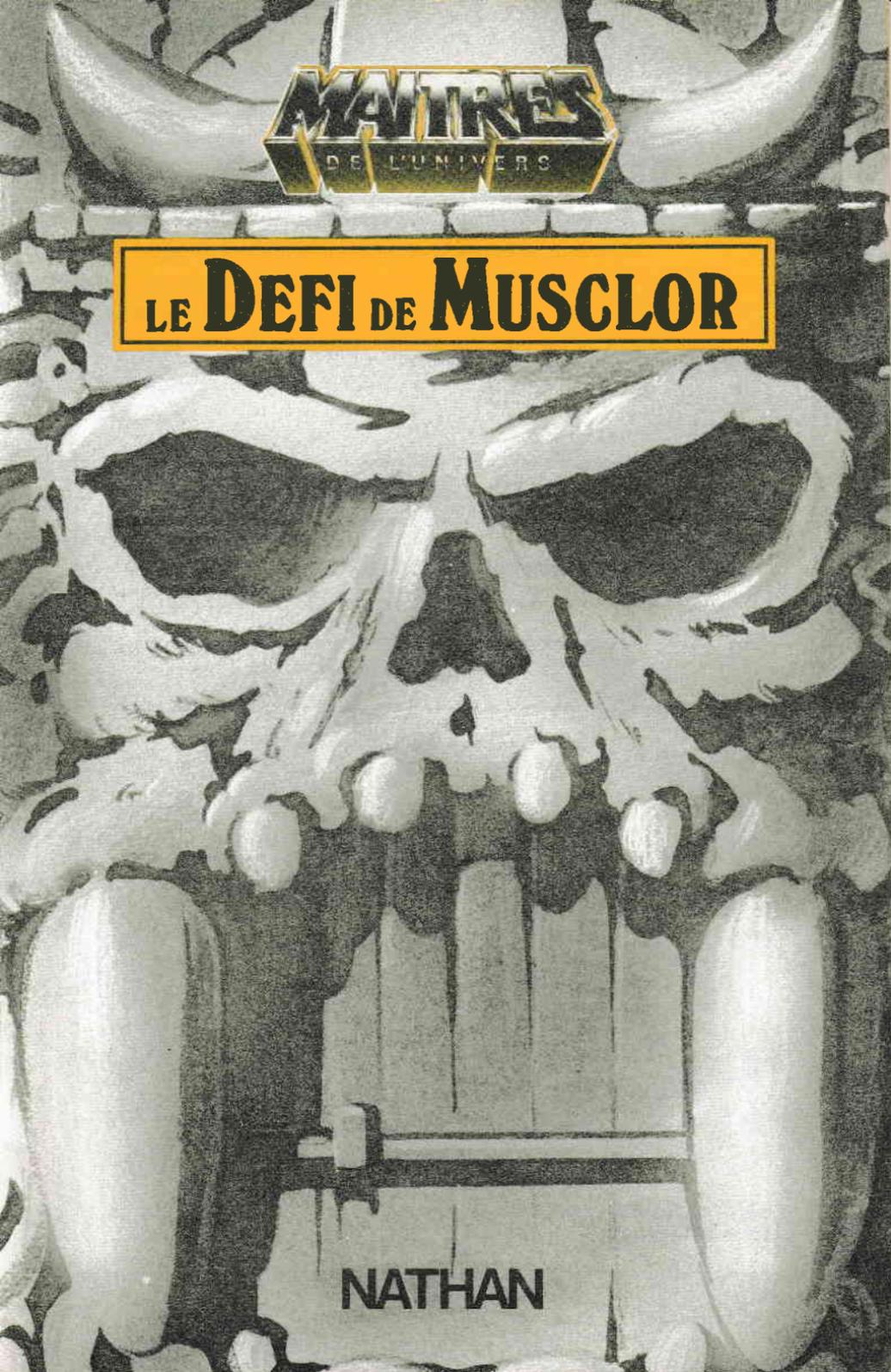
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





MAÎTRES
DE L'UNIVERS

LE **DEFI** DE **MUSCLOR**

NATHAN



CONTENU DE LA BOÎTE

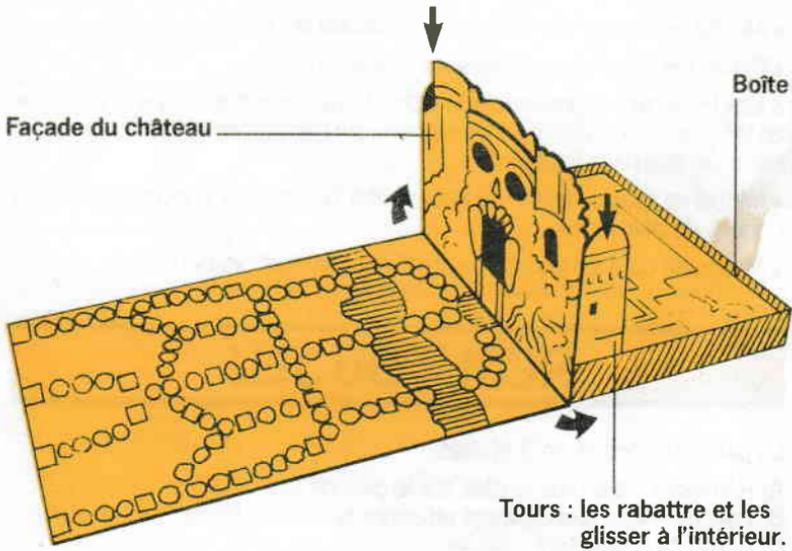
- 1 plan de jeu et le Château des Ombres à monter,
- 4 pions-personnages : Musclor, Stratos, Tila, Maskor,
- 4 socles,
- 20 cartes,
- 21 jetons "arme" (carrés),
- 6 jetons "combat" (ronds),
- 2 dés.

BUT DU JEU

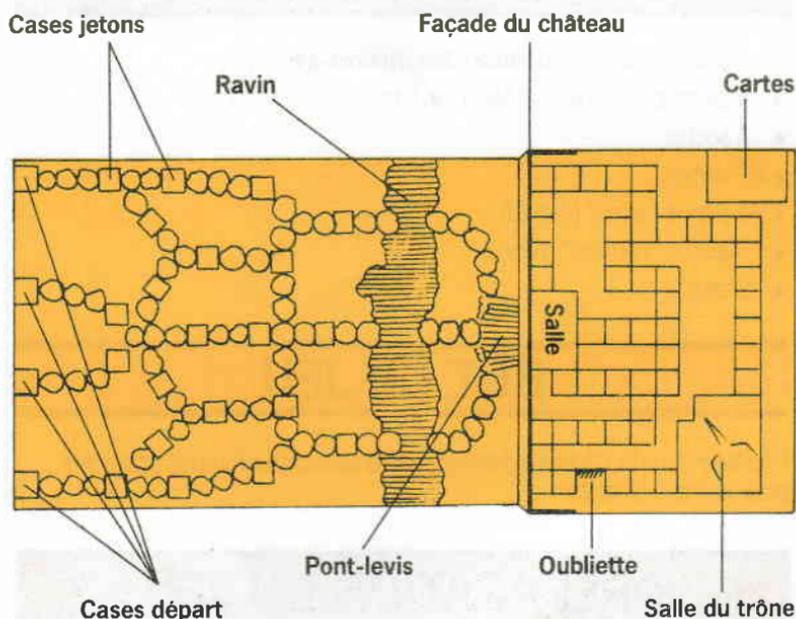
Pénétrer dans le Château des Ombres et surmonter tous les obstacles pour vaincre Skeletor.

PRÉPARATION DU JEU

MONTAGE DU PLAN DE JEU



DÉTAILS DU PLAN DE JEU (VU DE DESSUS)



- Détacher tous les éléments prédécoupés.
- Monter le plan de jeu et le château suivant le croquis (page 3).
- Placer les pions-personnages sur leur socle.
- Écarter la carte représentant Skeletor. Batta les autres cartes et les poser en tas à l'envers, à l'intérieur du château, sur l'emplacement prévu. (Elles ne serviront que dans le château.)
- Mettre les jetons "arme" au hasard et à l'envers sur chacune des cases carrées du plan de jeu.
- Mettre de côté les jetons "combat" qui serviront ultérieurement.

RÈGLE DU JEU

La partie se déroule en 3 phases :

- A) Ramasser les armes situées sur le plan de jeu.
- B) Pénétrer dans le château et atteindre la salle du trône.
- C) Combattre Skeletor.

PHASE A • La prise des jetons "arme"

- Chaque joueur lance les 2 dés. Celui qui obtient le plus de points choisit un pion-personnage et le place sur l'une des 4 cases départ de couleur correspondante. Les autres joueurs font de même.

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le premier joueur lance les 2 dés, mais ne tient compte que des points d'un seul dé (celui qui l'arrange le mieux) pour déplacer son pion.

Exemple : il fait 3 et 5, il déplace son pion de 3 ou 5 cases, en empruntant le parcours de son choix après les 3 premières cases qui suivent le départ.

- Les autres joueurs font de même à tour de rôle.

- Plusieurs joueurs peuvent se trouver sur le même chemin.

- Les pions se déplacent dans tous les sens mais, lors d'un même déplacement, ils ne peuvent repasser sur les mêmes cases. Par contre, ils ont le droit de passer sur des cases occupées par des jetons.

- Un pion ne peut se poser sur une case occupée par un autre pion. Dans ce cas, il se place sur la case située immédiatement après.

LES JETONS

LES ARMES : épée, lance, hache, bouclier, costume magique.



- Lorsque le pion d'un joueur arrive exactement sur une case comportant un jeton "arme", il le retourne et le montre aux autres joueurs. S'il ne le possède pas déjà, il le prend et le pose à l'endroit devant lui, sinon il le remet à l'envers sur la case.

- Chaque joueur décide du nombre de jetons "arme" qu'il désire posséder, sachant toutefois qu'il ne peut avoir qu'un jeton de chaque sorte.

Ces jetons serviront à l'intérieur du château.

Un joueur peut toutefois pénétrer dans le château sans posséder d'armes, mais il se met alors dans une situation très délicate.



LE TIGRE DE COMBAT

- Le joueur procède comme pour les jetons "arme".

Ce jeton servira à franchir le ravin situé devant le château, à condition que le joueur obtienne au moins 6 au dé.



LE VAISSEAU SPATIAL

- Quand un joueur retourne ce jeton, il doit l'utiliser immédiatement ou le remettre en place à l'envers.

Ce jeton lui permet de se poser sur n'importe quelle case libre, y compris de l'autre côté du ravin.

- Il pose le vaisseau spatial sur la case choisie et place son pion par-dessus.
- Au tour suivant, le joueur lance les dés et joue normalement en laissant sur place le jeton vaisseau spatial.
- Tout joueur atteignant la case sur laquelle se trouve le vaisseau spatial peut l'utiliser de la même façon, même s'il est recouvert par le pion d'un autre joueur.
- Ce jeton peut donc servir plusieurs fois au cours de la partie et un même joueur peut l'utiliser plusieurs fois.



LES MONSTRES

- Quand un joueur retourne l'un ou l'autre de ces jetons, il le remet à sa place et à l'envers sur le plan de jeu.
- Puis il rend un des jetons qu'il a déjà gagnés et c'est le joueur situé à sa droite qui choisit la case-jeton sur laquelle il doit être replacé à l'envers.

Nota : les joueurs ont intérêt à bien regarder les jetons qui sont remis à l'envers sur le plan de jeu afin de pouvoir les prendre si besoin est.

LE RAVIN

- Le joueur arrivant par l'un ou l'autre des chemins doit se placer sur la dernière case avant le ravin, même si le dé choisi indique un nombre de cases supérieur.

- Pour franchir le ravin, trois possibilités se présentent :

1) Le joueur lance les 2 dés et additionne les points obtenus :

- s'il fait 9 ou plus, il franchit le ravin et se place sur la première case. Il jouera normalement au tour suivant ;

- s'il ne fait pas 9 (ou plus), il reste où il est et essaiera à nouveau au tour suivant.

2) Le joueur possède le tigre de combat : 6 lui suffit pour franchir le ravin. (Ce jeton est alors écarté.)

3) Le joueur se dirige vers une case où se trouve le vaisseau spatial : il le prend et va directement se poser sur le pont-levis. (Le vaisseau spatial est alors retiré du jeu.)

PHASE B • Le Château des Ombres

- Avant de pénétrer dans le château, le joueur doit obligatoirement s'arrêter sur le pont-levis qui compte pour une case (même si le dé choisi indique un nombre de cases supérieur).

- Au tour suivant, le joueur franchit le seuil du château sans utiliser les dés et se pose dans la première salle jusqu'au prochain tour. Plusieurs joueurs peuvent se trouver dans cette salle.

A l'intérieur du château, le joueur emprunte le couloir qu'il veut pour gagner la salle du trône. Il se déplace, sans utiliser les dés, d'une, de deux ou de trois cases au choix.

- S'il s'est déplacé d'une case, il lance les dés immédiatement et s'il fait 5 ou moins, il tire une carte.

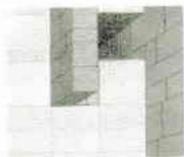
- S'il s'est déplacé de deux cases, il lance également les dés et s'il fait 7 ou moins, il tire une carte.

- S'il s'est déplacé de trois cases, il tire obligatoirement une carte sans lancer les dés.

- Dans tous les cas, il se conforme aux indications mentionnées sur la carte (voir page 8) qui, une fois utilisée, est remise à l'envers sous la pioche.

- Les jetons "arme" qui servent à parer les cartes sont éliminés au fur et à mesure.

Nota : deux pions ne peuvent se trouver sur la même case, mais un pion peut en dépasser un autre (même si le joueur dépassé est gêné par un obstacle, les obstacles ne s'adressant qu'aux joueurs ayant tiré une carte). La case occupée par un autre joueur ne compte pas.



LE COULOIR SPÉCIAL

- Le couloir situé à droite du plan de jeu est plus court que les autres. Mais attention, il y a une oubliette traîtresse .
- Le joueur doit s'arrêter sur la case précédant l'oubliette et, au tour suivant, lancer les dés pour tenter d'y échapper.
- **S'il fait 6 ou plus**, il est sauvé et place son pion sur la case suivante de l'autre côté (sans tirer de carte).
- **S'il fait 3, 4 ou 5**, il tombe dans l'oubliette et replace son pion sur le pont-levis. Il jouera normalement au tour suivant.
- **S'il fait 2**, il recule de 9 cases.
- Un joueur peut tomber dans l'oubliette lorsqu'il recule d'une ou deux cases quand il lutte contre l'armure. Dans ce cas, il retourne également au pont-levis.

LES CARTES

Après chaque tirage de carte, le joueur lance les dés.



LE DÉMON

- Si le total est **inférieur ou égal à 5**, le joueur prend l'une de ses armes au choix (de préférence la lance, moins utile dans le château) qu'il remet à l'envers sur une case jeton du plan de jeu.
 - Si le total est **égal ou supérieur à 6**, il est sauvé et déplace son pion d'une, de deux ou de trois cases sans tirer de carte.
- Dans l'un ou l'autre des cas, il remet la carte à l'envers sous la pioche.



L'OUBLIETTE

2 ou 3 points : le joueur retourne au pont-levis et replace la carte sous la pioche.

4 ou 5 points : il reste où il est, conserve la carte et fait une tentative au tour suivant.

6 points : il échappe aux oubliettes, reste sur la case et replace la carte sous la pioche. Il jouera normalement au tour suivant.



LE RAYON LASER

5 points suffisent si le joueur possède le costume magique.

9 points au moins s'il n'a pas le costume magique.

- Dans les deux cas, il échappe au rayon laser et reste où il est, et jouera normalement au tour suivant.
- Sinon, il est touché, reste où il est et ne jouera pas au tour suivant.

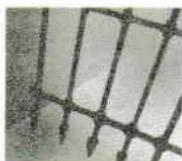
Dans tous les cas, il remet la carte sous la pioche.



LA MURAILLE

6 points au moins : le joueur défonce la muraille et avancera normalement au tour suivant. Il remet la carte sous la pioche.

5 points au moins : il reste où il est, garde la carte et fera une tentative au tour suivant.



LA GRILLE

6 points au moins pour démolir la grille, si le joueur possède une hache.

9 points au moins s'il ne possède pas de hache.

– S'il échoue, il reste où il est, conserve la carte et fera une tentative au tour suivant.

• Quand la grille est démolie, le joueur remet la carte sous la pioche et se déplacera normalement au tour suivant.



L'ARMURE

6 points au moins pour vaincre l'armure si le joueur possède une épée.

8 points au moins s'il ne possède pas d'épée. Il jouera normalement au tour suivant.

– S'il échoue, il recule d'une case (ou de 2 cases s'il n'a pas de bouclier), conserve la carte et essaiera au tour suivant.

• A chaque tentative infructueuse, le joueur recule d'une ou deux cases sans tirer d'autre carte. Si en reculant, il rencontre un autre pion, il se place derrière. Le joueur ne peut reculer au-delà de la salle d'entrée du château.

• Dès que l'armure est vaincue, le joueur remet la carte sous la pioche. Il jouera normalement au tour suivant, en franchissant les obstacles, s'il y a lieu.

PHASE C • Le combat contre Skeletor

- Avant d'entrer dans la salle du trône, le joueur doit obligatoirement s'arrêter sur la dernière case du château. Il franchira le seuil au tour suivant. (Pour ce dernier déplacement, il ne tirera pas de carte.)
- Dès qu'il arrive dans la salle du trône, le combat contre Skeletor commence.
- La carte Skeletor est placée devant le joueur.
- Le joueur situé à sa gauche fait le rôle de Skeletor et prend les jetons "combat" (ronds).
- Le joueur qui lutte contre Skeletor lance les dés et ajoute au total 1 point par arme en sa possession.
- Skeletor lance les dés sans rien ajouter.
- Si le joueur fait plus de points, il reçoit un jeton avec un "poing".



- Si le joueur fait moins de points, il reçoit un jeton avec "Skeletor".
- Si le joueur et Skeletor sont à égalité, ils rejouent.
- Si le joueur obtient 3 jetons "poing", il gagne le combat et la partie.
- Si le joueur obtient 3 jetons "Skeletor", il perd le combat et replace son pion sur le pont-levis. Il devra rejouer comme précédemment indiqué et surmonter tous les obstacles pour atteindre à nouveau la salle du trône.
- Cependant, dans ce cas, un autre joueur peut arriver avant lui et combattre Skeletor de la même façon.

Tant que le combat entre le joueur et Skeletor se poursuit, les autres joueurs ne jouent pas.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui, le premier, bat Skeletor en remportant 3 jetons "poing".

- La partie peut s'arrêter là ou se poursuivre entre les autres joueurs qui, à leur tour, iront combattre Skeletor.

