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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Total Transformation
le jeu de société
Règles du jeu

But du jeu :
Soyez le premier à vaincre les quatre méchants (cinq pour un jeu à deux joueurs)

Contenu :
Un plateau de jeu, l'Omnitrix, 34 cartes Omnitrix, 18 champs des méchants et 18 champs vides, deux dés, 4 figurines Ben 10 et leurs supports, une série d'autocollants et 10 cartes extraterrestres.

Préparation du jeu :
Les chiffres repris sur la série d'autocollants ainsi que l'autocollant « téléportation » doivent être collés dans n'importe quel ordre sur l'un des deux dés. Sur le second dé (celui de combat), vous pouvez coller, également dans un ordre aléatoire, les mots « victoire » (= WIN) et « défaite » (= LOSS) ainsi que les bulles.
Détachez les figurines Ben 10 ainsi que les supports et assemblez-les. Chaque joueur choisit un personnage Ben 10 et le pose sur la case départ correspondant à sa couleur.
Mélangez les cartes Ominitrix et glissez-les de face dans l'espace prévu de l'Omnitrix. Prenez la carte du dessus et remettez-la sous le paquet afin que personne ne sache quelle sera la première carte. Mélangez maintenant les champs des méchants et placez-les sans tenir compte de l'ordre le long du plateau de jeu (voir dos de l'emballage) en sachant que vous y déplacerez vos personnages. Laissez les champs vides sur le côté.

Le jeu :
Choisissez un extraterrestre et gardez en la carte.
Les joueurs lancent le dé des chiffres à tour de rôle. Celui qui a le chiffre le plus élevé commence et le second sera le joueur à sa gauche. En cas d'égalité, recommencez. Avant de commencer la partie, vous devrez vous mettre d'accord sur la direction qui sera empruntée par les figurines Ben 10. Le premier joueur lance le dé numérique et avance son personnage du nombre de cases indiqué sur le dé en suivant la direction définie auparavant. Si vous tombez sur la face « téléportation », vous pouvez placer votre figurine sur la case de votre choix, qu'elle soit occupée ou non.

Le combat :
Le champ sur lequel vous arrivez a 4 chiffres. Appuyez sur l'Omnitrix jusqu'à ce que la première carte apparaisse dans la fenêtre. Si le chiffre repris sur la carte correspond à l'un de ceux de votre champ, le combat commence !

Attention, si l'extraterrestre figurant sur la carte Omnitrix correspond à celui qu'un autre joueur avait choisi en début de jeu, vous devrez tous les deux « taper » l'Omnitrix. Si votre adversaire est plus rapide que vous, c'est à lui à combattre le méchant sur lequel se trouve votre figurine Ben 10. Si le chiffre repris sur la carte ne correspond pas à l'un de ceux de votre champ mais que l'image est celle d'un extraterrestre qu'un des autres joueurs à choisi en début de jeu, c'est à ce joueur de combattre. Si le chiffre repris sur la carte ne correspond pas à l'un de ceux de votre champ et que l'extraterrestre n'a pas été choisi par un autre joueur en début de jeu, il n'y a pas de combat. Prenez simplement la carte Omnitrix et déposez-la à l'endroit prévu sur le plateau de jeu. Votre tour est terminé et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Si vous êtes en position de vous battre, vous lancez le dé de combat jusqu'à ce qu'il s'arrête sur « victoire » (WIN) ou « défaite » (LOSS). En cas de victoire, vous remportez le combat et le champ du méchant sur lequel vous étiez positionné. Prenez la carte et déposez-y à la place un champ vide. Placez la carte Omnitrix à l'endroit prévu sur le plateau de jeu. Si le dé indique « défaite » vous avez perdu votre combat. Placez la carte Omnitrix à l'endroit prévu sur le plateau de jeu et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

La carte de rechargement Omnitrix :
Toutes les cartes ne représentent pas un extraterrestre. Certaines représentent un rechargement.
- **le bracelet vert vous permet de combattre automatiquement le champ du méchant sur lequel vous vous trouvez**
- **le bracelet rouge vous permet de faire passer un tour au joueur de votre choix.**

Le défi :
Lorsque vous arrivez sur un champ déjà occupé par un de vos adversaires, vous devez le combattre. Pour ce faire, lancez à tour de rôle le dé de combat et ce jusqu'à ce l'un des deux obtienne une « victoire » ou une « défaite ». S'il y a égalité, il faut relancer le dé. Le vainqueur pourra s'emparer des champs des méchants gagnés par son adversaire et les ajouter aux siens. Si un joueur ne possède pas de champ, il ne pourra pas relever de défi. Il jouera pour gagner le champ sur lequel se trouve sa figurine Ben 10.

Le gagnant :
Le premier joueur à avoir rassembler quatre champs des méchants (cinq si deux joueurs) a gagné la partie.

CARTOON NETWORK

Attention: Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224,
1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
TM & © Cartoon Network.(s10)
Visit CartoonNetworkEurope.com
www.jumbo.eu

JUMBO

12667