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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Kingdom Run
Règles

-Introduction-

Tous les **100 ans**, dans le **Royaume d'Ewala**, le roi organise une grande course entre les différents peuples (chevaliers, sorciers, peuple de la forêt, gnomes et gobelins) qui y coexistent. Chaque peuple envoie ses 4 meilleurs coureurs y participer car l'enjeu est de taille ! À la fin de la journée, le peuple qui s'y sera distingué sera déclaré vainqueur et pourra **choisir le nouveau roi !**

- Matériel -

5 plateaux de jeu

16 pions de personnages

12 jetons de victoire

5 jetons de score

4 dés

Préparation

Collez les stickers sur les pions en bois, en faisant correspondre une couleur de pion à chaque peuple. Chaque pion doit comporter une face « **réveillé** » et une face « **endormi** ».

Placez les **5 plateaux de jeu** de manière à établir un circuit. Les zones de **départ** et d'**arrivée** doivent être situées aux extrémités. Un circuit doit toujours contenir **3 lacs**.

Disposez 4 personnages de peuples différents sur chacune des **4 cases du plateau de départ.** Cette mise en place est la même quel que soit le nombre de joueurs.

Divisez équitablement les **jetons de victoire** (2) afin que tous les joueurs en aient le même nombre.

Disposez les **jetons de score** tout au long du circuit, du plus petit (2) pour les coureurs ayant fait l'effort d'atteindre au moins l'une des deux premières cases, au plus grand (6) pour ceux qui sont presque arrivés.

Chaque joueur choisit un **peuple** et le représentera. **Le joueur le plus jeune commence.**

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et ce durant toute la partie.

À son tour, le joueur actif lance les 4 dés. Il peut ensuite, s'il le désire, **relancer 1 ou plusieurs dés une fois**. Après ce second lancer, le joueur effectue les actions de ses dés, dans l'ordre de son choix, en observant les règles de base.

- Vous ne pouvez jamais faire plus de deux fois la même action. Un dé peut très bien être inutilisable.
- Un joueur peut déplacer n'importe quel personnage, même s'il ne lui appartient pas, mais toujours vers l'avant.
- Une case ne peut contenir que 4 coureurs maximum. Si un coureur devait être déplacé sur une case pleine, il est déplacé sur la case d'après. Si plusieurs cases successives sont pleines, il avance jusqu'à la première incomplète.

Les actions

Dissolution :

Le joueur choisit une case, et y prend **1 à 4 coureurs** dans sa main (il peut ne pas tous les prendre). Il place ensuite 1 des coureurs de sa main dans la case suivante du parcours, puis un 2ème sur celle d'après, etc. jusqu'à ne plus avoir de coureurs en main. Il ne peut en placer qu'un par case.

Traque :

Le joueur choisit un seul coureur, et l'avance jusqu'au prochain coureur qu'il rencontre sur son parcours. **Un coureur en tête de course ne peut effectuer cette action.** Il est possible de rejoindre des coureurs ayant franchi la ligne d'arrivée.

Baignade :

Le joueur a le choix entre prendre un coureur hors de l'eau et le faire avancer dans le lac le plus proche, ou sortir un coureur d'un lac en l'avançant d'une case. **C'est le seul et unique moyen de quitter un lac.**

2 points de victoire :

Voler un jeton de victoire à un adversaire. **Attention**, si un joueur a terminé, il ne joue plus et on ne peut plus lui voler ses jetons de victoire.

Endormir/réveiller un coureur :

Le joueur choisit un coureur, et le retourne. Un coureur endormi ne pourra plus être déplacé avant d'avoir été réveillé. **Il est interdit d'endormir le dernier coureur éveillé d'un joueur.**

Copie conforme :

Copiez l'action que vous avez obtenue sur un autre dé.

Fin de partie

Dès qu'un coureur passe la ligne d'arrivée, il est placé sur la 1ère place disponible du podium. (13 pts).

Plusieurs coureurs peuvent passer la ligne d'arrivée dans le même tour. Le joueur actif définit leur ordre d'arrivée. La partie est terminée dès que la dernière place derrière la ligne d'arrivée est occupée.

Attention : à 2 joueurs, la partie prend fin immédiatement si l'un des deux adversaires **a fait franchir la ligne d'arrivée à ses 4 coureurs.**

Les joueurs additionnent :

- Leurs points acquis par leurs coureurs ayant franchi la ligne.
- Leurs points acquis par les coureurs situés sur le parcours (équivalants au jeton de score présent dans la zone où ils se sont arrêtés).
- Leurs jetons de victoire (2 pts/jeton).
- Le plus haut score l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le coureur le mieux placé qui l'emporte.