

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



F

STAR WARS

Rebel Forces

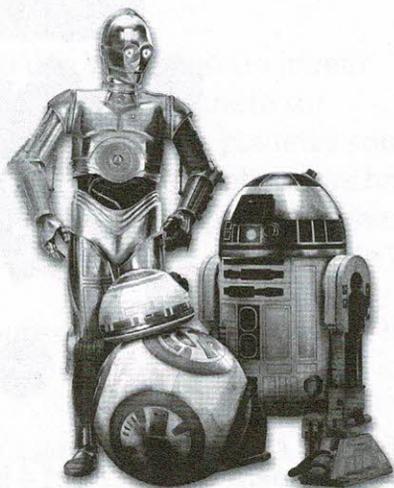
Jeux Ravensburger® n° 21 199 9
Un jeu de rapidité palpitant
pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

Auteur : Reiner Knizia

Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :

- 44 tuiles carrées
- 9 pions Rebelle
- 1 pion Kylo Ren
- 10 socles
- 12 planètes
- 1 jeton symbole Rebelle

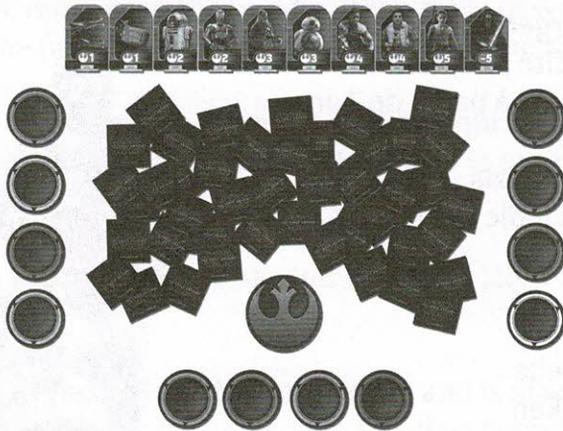


Le combat contre l'Empire continue. Seul celui qui rassemblera une puissante équipe de Rebelles en sortira vainqueur ! Pour cela, il vous faudra une bonne vision du jeu, de la concentration et de bons réflexes !

Le but du jeu consiste à rassembler la plus forte équipe de Rebelles, avec le maximum de points, après 2 manches.

Mise en place

Détachez soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées. Commencez par placer le symbole Rebelle au centre de la table, bien à portée de main de tous les joueurs. Mélangez les 44 tuiles et répartissez-les, face cachée, autour du symbole Rebelle. Insérez les 9 pions Rebelle ainsi que le pion Kylo Ren dans leurs socles et alignez-les à côté des tuiles. Distribuez le même nombre de planètes à chaque joueur : 3 planètes à 4 joueurs, 4 à 3 joueurs et 6 à 2 joueurs. Chacun les aligne devant lui.



Déroulement du jeu (à 3 et 4 joueurs)

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur retourne une des tuiles et la laisse face visible. Cette tuile doit être retournée le plus vite possible de manière à ce que tout le monde découvre l'illustration en même temps. À tour de rôle, chacun retourne ainsi une tuile supplémentaire ; dans un premier temps, celles-ci restent toutes visibles au milieu de la table.

Mais, à n'importe quel moment, un joueur a la possibilité de gagner les tuiles retournées en tapant de la main sur le symbole Rebelle. Le premier à taper gagne l'ensemble des tuiles retournées face visible et les place toutes, face cachée, sur l'une de ses planètes.

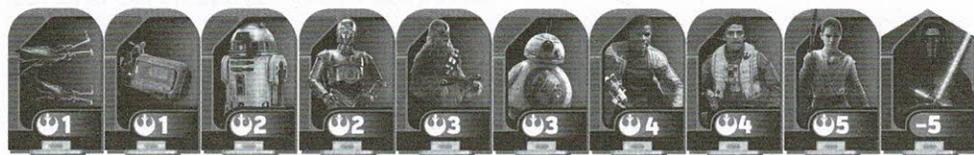
Il poursuit ensuite le jeu en retournant une nouvelle tuile au milieu de la table. Les joueurs continuent de retourner des tuiles jusqu'à ce que l'un d'entre eux tape de nouveau sur le symbole Rebelle, gagne les tuiles retournées et les place, face cachée, sur une de ses planètes « libres ».



Chaque planète ne peut être occupée qu'une seule fois. Un joueur ne peut donc placer ses tuiles gagnées que sur une planète sur laquelle ne se trouve encore aucune tuile. Si toutes ses planètes sont occupées, le joueur ne peut plus gagner aucune tuile ; cette manche est terminée pour lui. S'il ne reste plus qu'un joueur à posséder une planète « libre », il gagne l'ensemble des tuiles encore au centre de la table.

Une manche continue jusqu'à ce que toutes les tuiles au milieu de la table aient été gagnées.

Les joueurs trient alors les tuiles qu'ils ont gagnées. Il existe 4 tuiles de chaque Rebelle et 8 tuiles Kylo Ren. Celui qui possède le plus de tuiles d'un même Rebelle gagne le pion correspondant. En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs joueurs, ce pion Rebelle reste au milieu de la table. Les joueurs procèdent de la même façon pour Kylo Ren.



Une fois que les pions ont été attribués, la seconde manche décisive commence : Remélangez les tuiles et étalez-les au milieu de la table, face cachée. (Chacun garde cependant les pions qu'il a gagnés.) Le jeu se déroule de la même manière que lors de la première manche : à tour de rôle, chaque joueur retourne une tuile et peut gagner les tuiles retournées en tapant le premier sur le symbole Rebelle.

À la fin de cette seconde manche, chacun trie de nouveau ses tuiles gagnées. Celui qui possède la majorité des tuiles représentant un Rebelle s'empare du pion correspondant (au centre de la table ou chez un joueur). En cas d'égalité, ce pion reste au milieu de la table ou chez le joueur qui l'avait gagné au cours de la première manche. L'attribution du pion Kylo Ren est identique.

La partie prend fin à l'issue de la seconde manche. Chacun additionne les points de ses pions Rebelles. Les points du pion Kylo Ren sont négatifs.

Le joueur qui totalise le plus de points a rassemblé l'équipe la plus forte et **remporte la partie**.

La règle pour 2 joueurs reste identique, mais les joueurs retournent une tuile simultanément et non l'un après l'autre.

starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag