

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)



# STAR WARS™

## REBELS ADVENTURE GAME

*Défie l'Inquisiteur au bluff et rejoins le Ghost !*

Jeux Ravensburger® n° 21 143 2



Un passionnant jeu de bluff pour **2 à 5** joueurs à partir de **6 ans**

**Auteur :** Manfred Ludwig

**Design :** Paul Windle Design, UK

Explorez la planète Lothal en compagnie des héros Rebelles Ezra, Kanan, Zeb, Sabine et Hera ! De la chance au dé, un certain talent pour le bluff et Chopper, le droïde astromécanique grincheux, vous aideront à progresser rapidement. Mais attention de ne pas prendre trop de risques quand même pour ne pas avoir à combattre le redoutable Inquisiteur et ses soldats clones. Qui parviendra à rejoindre le premier le vaisseau rebelle « *The Ghost* » ?

**Contenu :**

- 1 plateau de jeu (en 6 parties)
- 5 pions Rebelles avec socles
- 1 gobelet à dé
- 1 tapis
- 1 dé
- 1 jeton Duel

**Le but du jeu** consiste à rejoindre le premier le vaisseau « *The Ghost* » avec son pion Rebelle.

### Préparation

Avant la première partie, détachez tous les éléments en carton des planches prédécoupées et coincez les pions Rebelles dans leurs socles. Au début de chaque partie, assemblez les 6 plaques du plateau et installez-le au milieu de la table, bien à portée de main de tous les joueurs.

Chacun choisit un pion Rebelle qu'il place sur le vaisseau « The *Ghost* » (= case Départ et Arrivée). Mettez le dé dans le gobelet et gardez-les à portée de main, ainsi que le tapis et le jeton Duel.



## Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient ton tour, secoue le gobelet contenant le dé, puis retourne-le sur le tapis. Soulève-le légèrement et regarde discrètement le nombre obtenu (la face vierge vaut « 0 »). Annonce alors ton résultat à voix haute, passe le gobelet à ton voisin de gauche, sans montrer le dé, puis déplace ton pion Rebelle du nombre de cases correspondant sur le plateau. Tu peux bien sûr bluffer ! Dans ce cas, annonce le nombre de ton choix entre 0 et 5, puis déplace ton pion Rebelle du nombre de cases annoncé. Avant de jouer, ton voisin de gauche a la possibilité de mettre en doute le résultat que tu as annoncé. Il est donc important de ne pas modifier le résultat du dé !

Si ton voisin de gauche ne conteste pas ton annonce, c'est immédiatement à lui de lancer le dé.

Si ton voisin de gauche conteste ton annonce, il soulève le gobelet pour vérifier le résultat du dé.

### • Si tu as dit la vérité

Ton voisin de gauche doit lancer le jeton Duel :

S'il atterrit sur la face Rebelles, ton adversaire a de la chance : il ne se passe rien !

Si le jeton atterrit sur la face Inquisiteur / Soldats clones, ton adversaire doit reculer son pion Rebelle de 3 cases. C'est ensuite à son tour de lancer le dé.

### • Si tu as bluffé

C'est à toi de lancer le jeton Duel :

S'il atterrit sur la face Rebelles, tu as de la chance : ton pion Rebelle peut rester où il est !

Si le jeton atterrit sur la face Inquisiteur / Soldats clones, pas de chance ! Ton pion Rebelle doit retourner sur la case qu'il occupait avant le bluff.

Dans les deux cas, ton adversaire gagne le droit d'avancer son pion Rebelle de 3 cases pour avoir démasqué ton bluff. C'est ensuite à son tour de lancer le dé.

### Cases Chopper



Le droïde astromécanique Chopper t'aide à progresser plus vite. Si ton pion s'arrête sur une case Chopper, tu peux prendre un raccourci et avancer en suivant la ligne bleue.

*Remarque : Les raccourcis ne peuvent être empruntés qu'en avançant, jamais si vous vous arrêtez à une de leurs extrémités en reculant.*

**La partie s'arrête** dès que le premier joueur rejoint le vaisseau « The Ghost ». Il **remporte** la partie.

