

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



The six million dollar man

L'Homme qui valait trois milliards

Un jeu de Denys Fisher pour 2 à 4 joueurs

But du Jeu

Tous les joueurs dirigent un homme bionique mais un seul joueur se trouvera être « l'homme qui valait six millions de dollars ».

Le joueur qui a accompli le premier les quatre missions est « L'homme qui valait six millions de dollars » et le gagnant du jeu.

Matériel

4 bases et 4 marques

Des cartes d'énergie

Un disque d'ordinateur

Un plateau de jeu.

Préparation

Chaque joueur choisit sa marque et la fixe dans une des bases. On place toutes les marques au point de départ de la Mission 1.

Chaque joueur reçoit 8 cartes d'énergie. Les cartes restantes sont mises dans le disque de l'ordinateur. Les cartes apportent l'énergie. On doit toujours posséder au moins une carte d'énergie. Si on n'en a plus, on doit passer un tour et en prendre deux.

Déroulement du jeu

Celui qui commence est celui qui a obtenu le chiffre le plus élevé en faisant tourner le disque d'ordinateur. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A chaque tour, un joueur peut faire au choix l'une des opérations suivantes :

- faire marcher l'ordinateur et avancer sa marque du nombre des cases indiqué par l'ordinateur.
- ou bien passer un tour et prendre deux cartes d'énergie.
- ou donner un certain nombre de cartes d'énergie et avancer sa marque de ce même nombre de cases (ex : donner 5 cartes et avancer de 5 cases)

Le joueur doit se plier aux instructions données sur la case où parvient sa marque :

- Symbole d'énergie : il faut prendre une carte d'énergie.
- Panne bionique : retour au point de départ de la Mission 2 : il faut reculer jusqu'au point de départ de la Mission 2.
- Flèche : le tour suivant, il faut faire marcher l'ordinateur et reculer du nombre de cases indiqué sur celui-ci. Il faut également suivre les instructions données sur la case sur laquelle on arrive.

- Mission : Chaque mission se compose d'une suite d'événements au cours desquels il se peut qu'un joueur ait à passer un tour ou à rendre des cartes d'énergie. Lorsqu'un joueur arrive à un endroit où il doit faire un choix, il ne le fait qu'au tour suivant. Si le joueur décide de rendre 2 cartes d'énergie, il les replace dans le disque de l'ordinateur et joue ensuite.

Un joueur doit s'arrêter sur la dernière case de chaque mission, même si l'ordinateur indique un chiffre supérieur. Le tour suivant, le joueur pourra refaire marcher l'ordinateur et obtenir le chiffre qui lui permettra d'achever sa mission (ou un chiffre supérieur). Si le joueur a achevé sa mission, il placera sa marque au début de la mission suivante. Si le joueur ne peut terminer sa mission, il doit redonner une carte d'énergie et attendre le tour suivant pour tenter une autre fois sa chance. S'il ne réussit pas la deuxième fois, il devra rendre une carte d'énergie et attendre le tour suivant pour jouer. Au troisième essai, le joueur fera marcher l'ordinateur et placera sa marque au début de la mission suivante. Toutefois, si le chiffre donné par l'ordinateur restait insuffisant pour achever sa mission, le joueur devra donner une autre carte d'énergie.

Le combat bionique

Le combat a lieu lorsqu'on arrive sur une case occupée par un autre joueur. Les deux joueurs doivent faire marcher l'ordinateur. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé remporte le combat. Le vainqueur reçoit du vaincu une carte d'énergie et fait avancer sa marque du nombre de cases indiqué par l'ordinateur.

Si les deux joueurs se trouvent sur la case « Fin de mission », ils doivent faire marcher l'ordinateur chacun à leur tour. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé, gagne. S'il obtient un chiffre qui lui permette d'achever la mission, il reçoit une carte d'énergie de son adversaire et se place au départ de la mission suivante. Mais si le chiffre donné par l'ordinateur est trop bas pour qu'il puisse terminer la mission, il prend une carte d'énergie et refait marcher l'ordinateur. Si cette fois-ci il ne réussit pas, il doit reculer du nombre de cases indiqué sur l'ordinateur.

Si les deux joueurs obtiennent le même chiffre sur l'ordinateur pendant un combat bionique, tous deux perdent une carte d'énergie et refont marcher l'ordinateur.

Le vainqueur

Le premier joueur qui a terminé la quatrième mission est « L'homme qui valait six millions de dollars ».