

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)





## ASTEROID ESCAPE

### REGLES

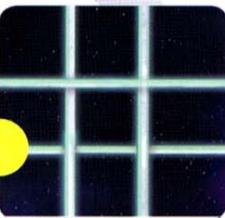
Star Wars Asteroid Escape est un jeu de plateau pour deux à huit joueurs. L'objectif est de préserver votre vaisseau en esquivant les astéroïdes tout en restant à l'intérieur du plateau de jeu. Survivez aux autres joueurs pour remporter la partie!

### CONTENU

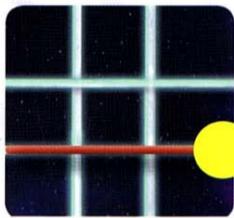
- 1 plateau de jeu représentant le champ d'astéroïdes
- 49 tuiles Sillage
- 10 tuiles Astéroïde
- 1 tuile Yoda
- 8 vaisseaux Star Wars
- 2 dés (un bleu et un rouge)

### LES TUILES SILLAGES

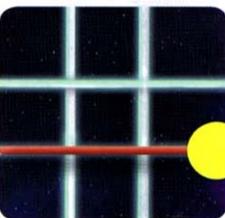
Chaque tuile présente quatre lignes, ou sillages, et donc huit points d'entrée sur ses bords. Quand plusieurs tuiles sont mises côte à côte, elles connectent ces points pour former des lignes continues. Les lignes peuvent se croiser mais les vaisseaux suivent un seul sillage sans interruption.



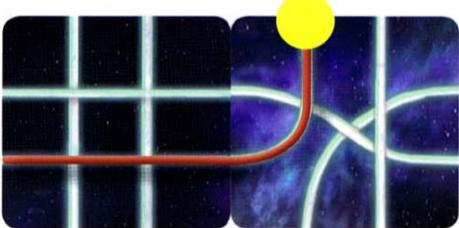
Position de départ



Fin du tour 1



Tour 2: pose d'une tuile Sillage



Fin du tour 2, le vaisseau se déplace le long du sillage formé

### MISE EN PLACE

1. Installez le plateau de jeu.
2. Chaque joueur choisit un vaisseau.
3. Mélangez les tuiles Sillage et distribuez-en trois à tous les joueurs, face cachée. Ces tuiles constituent leur main, qu'ils peuvent regarder à tout moment.
4. Faites une pile avec les tuiles Sillage restantes, face cachée. Elles constituent la pile de pioche.
5. Placez les astéroïdes (voir ci-dessous)

### PLACEMENT DES ASTEROIDES

Le nombre d'astéroïdes à placer en début de partie dépend du nombre de joueurs:

- De 2 à 4 joueurs → 6 astéroïdes
- Pour 5 ou 6 joueurs → 5 astéroïdes
- Pour 7 ou 8 joueurs → 4 astéroïdes

Pour chaque astéroïde, lancez un dé rouge et un dé bleu. Le résultat du dé bleu indique la ligne, celui du dé rouge la colonne. Posez la tuile Astéroïde face cachée sur la case située à l'intersection des deux.

Si le résultat des dés place un astéroïde sur une case déjà occupée, relancez-les jusqu'à obtenir l'indication d'une case vide. Une fois qu'elles sont toutes placées, faites pivoter les tuiles dans une direction aléatoire, puis retournez-les face visible.

Exemple: Le dé rouge indique un 5, le dé bleu un 2. Posez l'astéroïde sur la case violette.



### DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé débute la partie, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur place son vaisseau sur n'importe quelle petite marque blanche du bord du plateau de jeu, puis les autres joueurs font de même (deux vaisseaux ne peuvent partager un point de départ identique).

Chaque tour se décompose en quatre étapes :

1. Le joueur actif lance les deux dés, sur un résultat de 6, 7 ou 8, il doit déplacer les astéroïdes (voir ci-dessous).
2. Il pose une tuile Sillage.
3. Il déplace son vaisseau.
4. Il pioche une tuile Sillage.

Le joueur en train de réaliser les actions de son tour est appelé joueur actif.

### 1. MOUVEMENT D'ASTEROIDE

Si le joueur actif obtient un 6, un 7 ou un 8, il doit déplacer tous les astéroïdes du plateau, dans l'ordre de la valeur indiquée au coin de chaque tuile (si deux tuiles présentent une valeur identique, commencez par celle dont la valeur est inscrite en bleu). Pour chaque astéroïde, lancez un dé. Sur un résultat de 1 à 5, déplacez ou faites pivoter la tuile, selon l'indication correspondante. Par exemple, sur la tuile ci-dessous, si vous faites 3, déplacez la carte vers le haut, 1 vers la droite, 5 vers le bas, 4 vers la gauche et si vous faites 2 pivotez la carte dans le sens indiqué. Sur un résultat de 6, un nouvel astéroïde est posé sur le plateau de jeu (suivez les règles de placement des astéroïdes).



Exemples de tuile Astéroïde

- Si un astéroïde quitte le plateau, il est retiré de la partie.
- Si un astéroïde se déplace vers une case occupée par une tuile Sillage, retirez cette tuile du plateau et placez-la en dessous de la pile de pioche. Tout vaisseau présent sur cette tuile est également retiré du plateau, et le joueur qui le pilotait est éliminé de la partie.
- Si un astéroïde se déplace et devient adjacent au vaisseau du joueur actif, ils rentrent en collision. Le vaisseau est retiré du plateau et son pilote éliminé de la partie (la présence de l'astéroïde empêchant le joueur actif de poser une tuile Sillage et de se déplacer sans collision). Si le vaisseau d'un autre joueur est lui aussi adjacent à l'astéroïde suite à son déplacement, il n'est par contre pas retiré du plateau, son pilote ayant encore l'opportunité au début de son propre tour de déplacer l'astéroïde gênant.
- Si l'astéroïde se déplace vers une case déjà occupée par un autre astéroïde, ce dernier est retiré du plateau de jeu.
- Il doit toujours y avoir au moins 2 astéroïdes en jeu. Si à la fin du déplacement il n'y en a plus qu'un seul, ou aucun, alors le prochain joueur devra obligatoirement commencer son tour en posant autant de tuiles Astéroïde que nécessaire sur le plateau (en suivant les règles de placement).

### 2. PLACER UNE TUILE SILLAGE

Le joueur actif choisit une tuile Sillage de sa main et la pose sur une case vide située devant son vaisseau, dans le sens de son choix. Une fois posée, une tuile Sillage ne bouge plus de la partie, sauf si un astéroïde la retire du plateau. Un joueur ne peut pas :

- Poser une tuile de façon à connecter le sillage de son vaisseau à un bord du plateau (ce qui élimine un joueur de la partie), sauf si aucune autre solution n'est possible. En fin de partie ce cas de figure peut se présenter.
- Poser une tuile de façon à enfermer son vaisseau dans une boucle sans fin (ce qui élimine un joueur de la partie), sauf si aucune autre solution n'est possible.
- Poser une tuile de façon à connecter le sillage de son vaisseau à un astéroïde (ce qui élimine un joueur de la partie), sauf si aucune autre solution n'est possible.
- Poser une tuile de façon à partager dans le même sens le sillage de son vaisseau avec un autre vaisseau (deux vaisseaux peuvent suivre le même sillage s'ils progressent en sens inverse).

### 3. DEPLACER LES VAISSEAUX

Le joueur actif déplace son vaisseau le long du sillage qu'il a prolongé, jusqu'au bout de la dernière tuile possible. Puis tous les vaisseaux adjacents à la tuile nouvellement posée sont déplacés jusqu'au bout de leur sillage. Si un vaisseau atteint ainsi un bord du plateau ou heurte un astéroïde, il est retiré du plateau et son pilote éliminé de la partie. Si la tuile posée provoque le partage d'un même sillage par deux vaisseaux, ils se croisent sans entrer en collision et rejoignent chacun une extrémité de la ligne.

### 4. PIOCHER UNE TUILE SILLAGE

Le joueur actif pioche une tuile Sillage sur le dessus de la pile de pioche, et doit en avoir de nouveau trois en main. Les tuiles retirées du plateau par l'avancée des astéroïdes sont remises sous la pile de pioche, face cachée. Lorsqu'un joueur est éliminé de la partie, les tuiles de sa main rejoignent également le bas de la pile de pioche.

### TUILE YODA

Il est possible de vider totalement la pile de pioche au cours de la partie. Lorsque cela arrive, utilisez la tuile Yoda comme marqueur pour vous souvenir qui piochera en priorité les premières tuiles qui retourneront dans la pioche. Les tuiles peuvent y retourner soit lorsque l'une d'entre elles est retirée du plateau par le déplacement d'un astéroïde, soit lorsqu'un joueur est éliminé de la partie.

Le premier joueur qui n'a pas pu piocher de tuile à la fin de son tour, et devant qui est donc placée la tuile Yoda, pioche immédiatement une tuile Sillage lorsque la pile se recompose, même s'il n'est pas le joueur actif, et jusqu'à se retrouver de nouveau avec trois cartes en main. Puis le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait de nouveau trois cartes en main ou que la pile soit de nouveau vide. La tuile Yoda passe alors au premier joueur dont la main n'est toujours pas complète.

### REMPORTER LA PARTIE

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul vaisseau sur le plateau, le joueur qui le pilote remporte la partie. Si toutes les tuiles ont été jouées et qu'il reste plusieurs vaisseaux sur le plateau, leurs pilotes remportent la partie ex æquo. Si tous les joueurs sont éliminés simultanément, ils remportent la partie ex æquo.

Si deux joueurs ou plus quittent le plateau à la suite de la pose d'une tuile Sillage sur l'ultime case vide, ils remportent tous la partie. Ils ont survécu au champ d'astéroïdes et combattront de nouveau ensemble un jour prochain. Que la Force soit avec vous!

### EXEMPLE DE MOUVEMENT

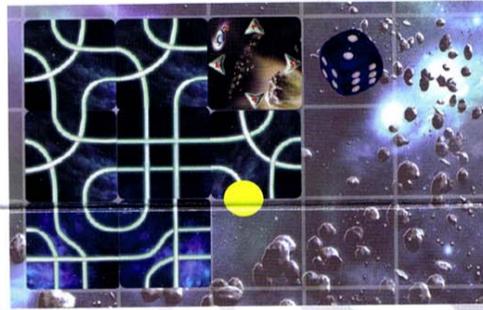


Tour 1



Tour 2

Au deuxième tour de cet exemple, le joueur actif doit déplacer l'astéroïde et obtient un 5. Il est déplacé vers la gauche, dans la direction indiquée par la flèche inscrite sur la tuile, et éjecte la tuile Sillage qui se trouvait sur cette case. Puis le joueur actif pose une tuile Sillage de sa main, et déplace son vaisseau vers le bout de la ligne, dans une position dangereusement proche de l'astéroïde.



Tour 3

Au troisième tour, le joueur doit de nouveau déplacer l'astéroïde, et obtient un 2 sur le lancé de dé, ce qui fait simplement pivoter la tuile, à son grand soulagement. Il pose une nouvelle tuile Sillage et continue sa route, croisant les doigts pour qu'un joueur n'obtienne pas un 5 lors du prochain déplacement de l'astéroïde, ce qui l'éliminerait de la partie!

### REGLES OPTIONNELLES

#### SANS ASTEROIDE:

Les joueurs qui préfèrent s'affronter sans la menace aléatoire des astéroïdes peuvent jouer sans les utiliser.

#### BONUS D'ELIMINATION (trois joueurs ou plus):

Si un ou plusieurs joueurs sont éliminés suite au placement d'une tuile Sillage, le joueur actif peut regarder les tuiles de leur main avant qu'elles ne soient ajoutées à la pioche, et échanger autant de tuiles de sa main qu'il le souhaite par les leurs. Les tuiles restantes rejoignent ensuite le bas de la pile pioche.