

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**

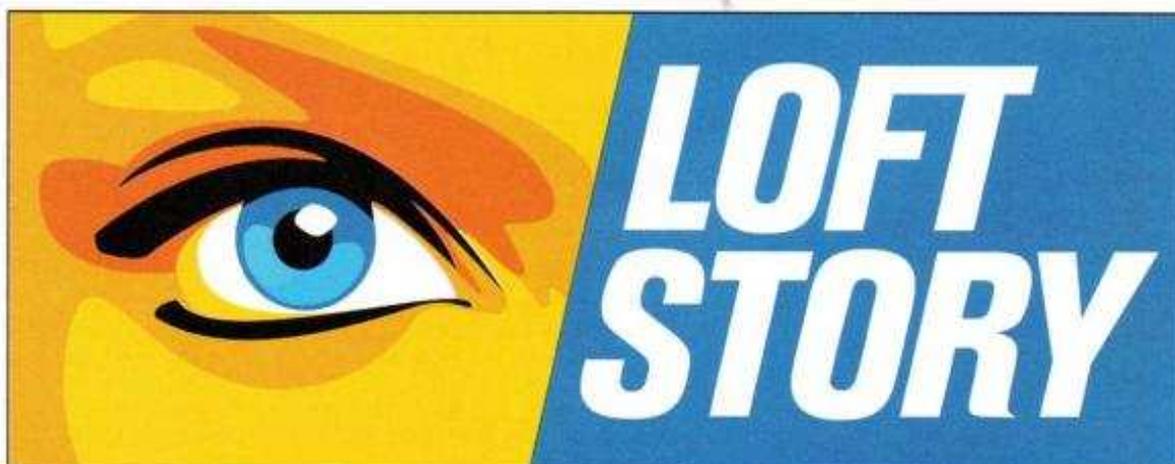
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





LOFT STORY est un jeu conçu pour être joué par 3 à 18 joueurs âgés d'au moins 12 ans.

BUT DU JEU

Être l'un des deux derniers joueurs à rester en jeu.

CONTENU

Cet exemplaire de LOFT STORY doit contenir :

- 1 plateau de jeu représentant le loft
- 1 jeu de 55 cartes " Épreuve "
- 1 jeu de 80 cartes comprenant 40 cartes " Personnalité " et 40 cartes " Situation "
- 6 pions de couleurs différentes
- 2 dés (dont 1 dé multicolore)
- 3 planches regroupant 120 bulletins de vote et le couvercle de l'urne
- 1 règle de jeu.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit une couleur de jeu. Il place son pion sur la case " Entrée du loft " du plateau de jeu et récupère les 20 bulletins de vote qui portent sa couleur de logo. S'il y a moins de 6 joueurs ou de 6 équipes, chaque joueur doit écarter du jeu les bulletins de vote en faveur des couleurs non attribuées.

Le couvercle de l'urne est disposé sur le casier de rangement.

Les cartes sont disposées faces cachées, près du plateau de jeu, en trois piles distinctes (Épreuve, Personnalité, Situation). Le jeu peut commencer.

DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur débute la partie. Il commence par se présenter aux autres lofteurs puis jette le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé.

RÈGLES DE DÉPLACEMENT

- Si vous faites 6 au dé, avancez de 6 cases et rejouez immédiatement sans tenir compte de la case sur laquelle vous venez de vous arrêter.
- Il ne peut jamais y avoir plus d'un pion sur une même case (sauf sur les cases " Piscine " et " Séjour "). Si vous finissez votre mouvement sur une case déjà occupée, avancez jusqu'à la première case libre suivante.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE CASE

Il existe 5 types de cases :

- **Les cases vierges** : rien ne s'y passe.
- **Les cases " Loft "** : il s'agit des pièces principales et des lieux notables du loft. Il s'y passe toujours quelque chose ! Suivez les indications mentionnées en bas à droite du plateau de jeu. Attention : les votes obtenus sur les cases " Loft " ne sont pas introduits dans l'urne mais révélés face visible sur le plateau de jeu à l'emplacement de la pièce concernée.
- **Les cases " Épreuve "** : tirez une carte " Épreuve " puis lancez le dé multicolore pour déterminer l'épreuve à réaliser. Lisez l'épreuve à haute voix puis désignez un autre joueur encore en jeu. Vous devez réaliser l'épreuve sélectionnée l'un après l'autre. Les autres joueurs votent secrètement pour la meilleure prestation en introduisant chacun un bulletin de vote dans l'urne, de votre couleur ou de la couleur de votre adversaire.
- **Les cases " Situation "** : tirez une carte " Situation " puis lancez le dé multicolore et lisez à haute voix la Situation sélectionnée. Désignez un autre joueur. Les autres joueurs choisissent entre vous deux celui qui est le plus adapté à la situation proposée et votent de la même manière que précédemment.
- **Les cases " Personnalité "** : tirez une carte " Personnalité " puis lancez le dé multicolore et lisez à haute voix le trait de caractère sélectionné. Tous les joueurs, vous compris, votent pour le joueur encore en jeu qui vous semble posséder ce trait de caractère.

Votre tour est maintenant terminé et c'est au joueur assis à votre gauche de jouer à son tour.

SORTIE DU LOFT

Dès qu'un joueur atteint la case " Confessionnal " ou dès qu'un joueur n'a plus que 3 bulletins de vote à sa disposition, le cours du jeu est arrêté et l'un des joueurs doit sortir du loft.

LES NOMINATIONS

Pour déterminer quel joueur va sortir, on compte le nombre de votes totalisés par chacun en additionnant les suffrages obtenus sur le plateau de jeu et dans l'urne.

Les deux joueurs ayant obtenu le moins de suffrages sont nommés pour sortir. Il convient maintenant de les départager.

Attention : il ne peut y avoir plus de 2 nominés à la sortie. Aussi, en cas d'égalité, les joueurs ayant obtenu le même nombre de votes devront d'abord se départager en jetant le dé. Celui qui fera le plus petit score sera le nominé.

DE LA NOMINATION À LA SORTIE DU LOFT

Tous les joueurs reprennent leurs bulletins de vote.

On tire ensuite trois cartes Personnalité et tous les joueurs non nominés votent secrètement trois fois pour l'un ou l'autre des nominés. On révèle le résultat des votes et le joueur qui a recueilli le moins de suffrages doit sortir du loft.

Tous les joueurs reprennent leurs bulletins de vote.

Le pion du joueur sorti est retiré du jeu, tous les autres joueurs mettent à l'écart tous leurs bulletins de vote en sa faveur.

En cas d'égalité, on tire une nouvelle carte Personnalité pour départager les candidats. S'il y a encore égalité, les deux nominés doivent alors sortir du loft !

LES JOUEURS SORTIS DU LOFT

Les joueurs sortis du loft ne peuvent plus recevoir de suffrages au cours de la partie mais ils continuent à voter à chaque nouveau suffrage et ont donc un rôle très important sur le sort des autres candidats.

DÉBUT D'UNE NOUVELLE SEMAINE

Les joueurs encore présents dans le loft repartent de la case " Entrée du loft " et le jeu reprend jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne à nouveau la case " Confessionnal " ou que l'un des joueurs n'ait plus que 3 bulletins de vote en sa possession. Et ainsi de suite.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se déroule ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 joueurs au sein du loft. Ils ont alors remporté la partie.

PÉNURIE DE BULLETINS DE VOTE

Il se peut qu'en cours de partie vous n'avez plus de bulletins de vote de la couleur que vous souhaitiez. Sachez que vous êtes alors obligé de voter pour un autre candidat en jeu. Si ceci est impossible parce que vous n'avez plus aucun bulletin d'aucun candidat concerné par le vote, vous vous abstenez.

Si vous avez été désigné pour voter pour quelqu'un et que vous n'avez plus de bulletin de vote de cette personne, ce vote est considéré comme nul et perdu pour ce candidat.

LE JEU EN ÉQUIPES

Si vous êtes entre 7 et 18 joueurs, vous devez constituer 6 équipes. Chaque équipe choisit une couleur et le jeu se déroule comme le jeu en individuel sauf que pour chaque carte qui est jouée, chaque équipe désigne l'un de ses joueurs comme champion. C'est ce joueur qui devra passer l'Épreuve, qui sera jugé sur ses traits de caractère ou sera confronté à la Situation de jeu.

TILSIT
ÉDITIONS

LOFT STORY est un jeu édité par
TILSIT Éditions
8, place Marcel Rebuffat
ZA Courtaboeuf n°7
91 971 – VILLEJUST Cédex
France

Développement : TILSIT Team
Illustration du plateau de jeu : Frantz Rey
Conception graphique : Asmodée Éditions

Fabriqué en France
© TILSIT Éditions 2001
© 2001 ASP Productions
Sous licence M6 Interactions.

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu.

N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web :

www.tilsit.fr
