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 (Saône-et-Loire), 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.

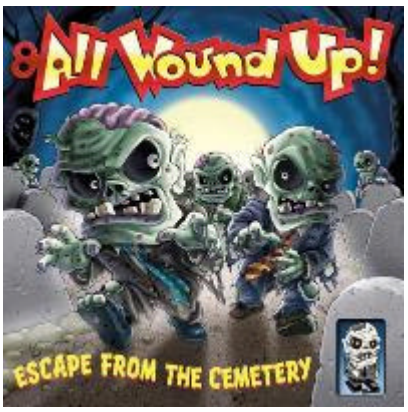
ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★



All Wound Up!
Évasion du cimetière

Contenu de la boîte :

60 cartes

4 personnages à remonter

4 tuiles à deux faces

25 jetons Cerveau (5 pour chacune des 5 couleurs)

4 jetons « Start here » (départ ici)

1 jeton « Dealer » (donneur)

Aperçu du jeu :

On s'ennuie quand on est mort. Alors vous et vos amis décédés avez décidé de faire une petite course autour du cimetière, tout en ramassant un peu de « nourriture » le long du chemin. Le premier à passer la grille d'entrée remporte la course. Mais attention aux mausolées et aux tombes ouvertes : ils vous ralentiront à coup sûr !

Nous vous souhaitons la bienvenue et vous remercions d'avoir acheté « All Wound Up! ». Nous espérons que vous aimerez jouer à ce jeu autant que nous avons aimé le créer pour vous.

Comme vous l'avez peut-être remarqué, ce jeu est un peu différent des jeux que nous produisons habituellement. À dire vrai, ce jeu est différent de tout ce que nous avons jamais vu, ce dont nous sommes fiers et mais ce qui nous effraie aussi.

En raison de ces différences, il est nécessaire que les joueurs soient un peu plus cléments avec les autres pendant la partie. Le fait est que rien dans ce jeu n'est exact et ne peut l'être. La nature du jeu veut qu'une certaine liberté soit accordée lorsque vous retirez, remontez et remettez les personnages en place. Nous avons fourni les outils nécessaires pour réduire les risques d'erreur mais après tout nous sommes tous humains…

Gardons cela à l'esprit, allons-y et faisons la course !

Sincèrement,

Kerry et Todd A. Breitenstein

Mise en place

- Chaque joueur choisit l'un des personnages au hasard et prend un jeton « Start here ». Mettez les jetons Cerveau de côté, empilés par couleur.
- Placez les quatre tuiles de jeu dans n'importe quelle configuration. Tous les joueurs choisissent ensemble le point de départ de la course. L'arrivée est toujours la grille.

Exemple : les joueurs peuvent placer les tuiles pour obtenir une piste ovale (2 X 2 comme ci-dessous) et décider que la grille est à la fois le départ et l'arrivée de la course.

- Tous les joueurs se mettent d'accord sur le tracé exact de la course avant de commencer le jeu.
- Aucun personnage n'est placé sur le plateau avant qu'une carte action ne le concerne.
- Le joueur le plus âgé est le premier « donneur ».
- Le joueur à gauche du donneur est le premier « parieur ».

Légende : jeton Cerveau, jeton Start Here (départ ici), jeton Dealer (donneur), exemples de dispositions de plateau.

Le jeu

À chaque tour de jeu, vous effectuez les actions suivantes dans l'ordre :

- Le donneur distribue à chaque joueur 10 cartes, prises sur le dessus du paquet.
- Chaque joueur passe ou défausse puis pioche un certain nombre de cartes pour améliorer sa main (cf. Passer des cartes ci-dessous).
- Tous les joueurs parient dans le but de jouer des cartes action (cf. Parier ci-dessous).
- Le joueur à gauche du donneur devient le nouveau donneur.

Passer des cartes

Lorsque vous passez des cartes, vous effectuez les actions suivantes dans l'ordre :

Partie à 2 joueurs

- Chaque joueur passe 3 cartes de sa main à l'autre joueur. Puis chaque joueur défausse 2 de ses cartes et en pioche 2 du paquet pour les remplacer. Pour finir, chaque joueur défausse 1 carte de sa main et en pioche une du paquet pour la remplacer.
- Les mains sont désormais prêtes pour jouer ce tour.

Partie à 3 ou 4 joueurs

- En commençant par le joueur à gauche du donneur, chaque joueur passe au joueur à sa gauche un nombre de cartes de sa main (égal au nombre de joueurs + 1). Chaque joueur passe ensuite au joueur à sa gauche un nombre de cartes

égal au nombre de joueurs. Ensuite, chaque joueur passe au joueur à sa gauche une carte en moins et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une seule carte soit échangée. Exemple : dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur passe 5 cartes à sa gauche, puis 4 cartes, puis 3, puis 2 et pour finir une.

- Les mains sont désormais prêtes pour jouer ce tour.

Parier

Pendant les paris, vous effectuez les actions suivantes dans l'ordre :

- Étape 1 : le parieur peut soit passer son tour ou choisir un type de cartes à l'exception des cartes « Wild » et joue toutes les cartes de ce type qu'il a dans sa main, plus une ou plusieurs cartes « Wild » (s'il en a et souhaite les utiliser). Le nombre total de cartes jouées par le parieur est son « pari en cartes ».
- Étape 2 : en commençant par le joueur à gauche du parieur, chaque joueur doit jouer toutes les cartes du même type qu'il a dans sa main, plus une ou plusieurs cartes « Wild » (s'il en a et souhaite les utiliser). Le nombre total de cartes jouées par chaque joueur est son « pari en cartes ».
- Étape 3 : en commençant par le joueur à gauche du parieur, chaque joueur peut passer son tour ou jouer une ou plusieurs cartes « Wild » pour augmenter son pari en cartes. Cette étape se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs passent leur tour.
- Étape 4 : le joueur qui a parié le plus de cartes du type choisi (cartes « Wild » incluses) effectue l'action figurant sur le type de cartes. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité effectuent l'action figurant sur le type de cartes, dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le parieur.
- Étape 5 : le joueur à gauche du parieur devient le nouveau parieur.
- Les étapes 1 à 5 sont répétées jusqu'à ce que tous les joueurs n'aient plus de cartes.

Cartes action

Les cartes actions ont les effets suivants, expliqués en détail :

Wind 1-4 (1 à 4 tours)

Quand un joueur joue cette carte action, il place un jeton « Start here » directement devant ou derrière son personnage (là où il y a de la place pour marquer précisément la position effective du personnage). Il prend ensuite son personnage et le remonte exactement du nombre de tours figurant sur la carte. Le joueur ne doit le remonter ni plus ni moins que ce qui est mentionné sur la carte. Le joueur doit tenir la clé avec une main et tourner le personnage sur lui-même une fois par tour (un tour correspond à une rotation de 360 degrés du personnage)

Pour finir, le joueur doit replacer son personnage sur le plateau dans la même position et dans la même direction sans relâcher la clé ou les pieds. Il retire alors le jeton « Start here » et lâche le personnage. Si le joueur relâche la clé ou les pieds trop tôt, il doit retirer son personnage du plateau, attendre qu'il ait fini de bouger avant de le remonter à nouveau.

Lorsqu'un personnage est lâché correctement, tous les mouvements du personnage du joueur et des autres personnages sont définitifs. Si des personnages tombent, chaque propriétaire d'un personnage tombé doit le relever, dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le donneur. Pour relever un personnage, le joueur doit maintenir le bord des pieds du personnage qui pointe vers le bas au ras de la tuile et ne pas bouger ce bord.

Exemple : un personnage tombe sur le dos. Son propriétaire doit placer le bord arrière de ses pieds sur le plateau et le bouger vers l'avant, vers la position debout.

Si un personnage sort ou est sorti complètement d'une tuile, son propriétaire doit le placer n'importe où sur la tuile précédant celle de laquelle il est sorti. Le propriétaire peut diriger son personnage dans n'importe quelle direction lorsqu'il le remet sur le plateau.

Remontez votre personnage comme ça ! Tournez ça ! Tenez ça !

Tourner à droite :

Quand un joueur joue cette carte action, il tourne son personnage dans le sens des aiguilles d'une montre, à 180° au maximum (c'est-à-dire jusqu'à regarder dans la direction opposée). Le joueur ne doit pas soulever son personnage du plateau.

Tourner à gauche :

Quand un joueur joue cette carte action, il tourne son personnage dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, à 180° au maximum (c'est-à-dire jusqu'à regarder dans la direction opposée). Le joueur ne doit pas soulever son personnage du plateau.

Tourner un adversaire :

Quand un joueur joue cette carte action, il tourne le personnage d'un autre joueur dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire des aiguilles d'une montre comme il le souhaite, à 180° au maximum (c'est-à-dire jusqu'à regarder dans la direction opposée). Le joueur ne doit pas soulever le personnage du plateau. Son propriétaire doit le placer sur le plateau *avant* que l'action ne soit jouée.

Légende : Tournez à gauche ! Tournez à droite !

Wild (Joker) :

Les cartes Wild ne sont pas des cartes action. Elles ne peuvent être utilisées que pour augmenter le pari en cartes d'un joueur (cf. Parier ci-dessus). Elles peuvent être utilisées pour un pari initial n'accompagnant pas une autre carte action s'il n'y a pas eu de pari sur cette carte action et que ce joueur n'a pas ce type de carte action.

Zones d'action sur les tuiles

Chaque tuile recèle un ou plusieurs « zones d'action » dont les effets sont les suivants (eux seuls affectent les déplacements ; les pierre tombales, arbres, etc. n'influent pas sur le jeu).

Mausolées

Quand un personnage touche ou passe sur un mausolée, il est retiré du plateau. La prochaine fois qu'il est la cible d'une carte action, son propriétaire doit le replacer

n'importe où sur la tuile précédant celle dont il a été retiré. Le propriétaire peut diriger son personnage dans n'importe quelle direction quand il le remet sur le plateau.

Tombe ouverte

Quand un personnage touche ou passe sur le bord d'une tombe ouverte (la zone dans le rectangle blanc, et non la terre à l'extérieur de celui-ci) il est retiré du plateau. La prochaine fois qu'il est la cible d'une carte action, son propriétaire doit le replacer directement sur cette tombe. Le propriétaire peut diriger son personnage dans n'importe quelle direction quand il le remet sur le plateau.

Cerveau

Quand un personnage touche ou passe sur un cerveau pour la première fois, son propriétaire gagne 1 jeton Cerveau noir. Chaque fois que ce même personnage passe sur un autre Cerveau, son propriétaire peut gagner 1 jeton Cerveau noir supplémentaire ou améliorer l'un de ses jetons comme le montre le Tableau 1 : Jetons Cerveau (cf. ci-dessous).

Si un joueur gagne ou améliore un jeton Cerveau et que la couleur correspondante n'est plus disponible, le joueur gagne ou améliore au rang directement supérieur comme le montre le Tableau 1 : Jetons Cerveau (cf. ci-dessous). Un joueur ne peut faire d'amélioration s'il n'y a plus de jeton Cerveau du rang directement supérieur.

Exemple : Steve a un jeton Cerveau noir et son personnage marche sur un cerveau du plateau. Il choisit d'améliorer le cerveau mais il ne reste plus de jetons Cerveau violet. Il en prend un vert à la place.

À l'exception des jetons Cerveau noirs et verts, un joueur peut utiliser un ou plusieurs jetons à tout moment. Tous les effets des jetons Cerveau sont immédiats. Si deux joueurs ou plus utilisent des jetons en même temps ou en cas de confusion sur l'ordre dans lequel les effets des jetons Cerveau et autres actions ont lieu, le joueur dont c'est le tour et les joueurs ayant utilisé des jeton Cerveau agissent dans l'ordre des aiguilles d'une montre en commençant par le donneur. Chaque joueur décide de l'ordre de ses propres actions et effets de jetons Cerveau.

Tableau 1 : Jetons Cerveau

Jeton	Rang	Effets
Noir	1	(ne peut être utilisé que quand un personnage est déplacé) Le joueur peut réduire le nombre de tour de 1
Violet	2	Le joueur change le direction de son personnage dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens contraire des aiguilles d'une montre, à 180° au maximum.
Vert	3	(ne peut être utilisé que quand un personnage est déplacé) Le joueur peut augmenter le nombre de tour de 1
Jaune	4	Le joueur peut prendre une carte au hasard dans la main d'un autre joueur.
Rouge	5	Le joueur peut augmenter un pari en cartes de 1.

Note spéciale : Les jetons Cerveau ne peuvent être utilisés que pour toucher le personnage du propriétaire. Un joueur ne peut cibler le personnage d'un autre joueur avec ses jetons Cerveau.

Gagner la partie :

- Le premier personnage qui suit le tracé de la course et franchit complètement le bord de la grille remporte la partie.
- Un joueur ne peut gagner la partie en déplaçant son personnage dans le sens inverse même si ce faisant, son personnage traverse le bord de la grille.

Traduit de l'américain par Chaf. Pour toute remarque, suggestion ou autre : barkinchaf@yahoo.com