

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



PlastWoodTM

MANUAL DE INSTRUCCIONES

MANUALE DI ISTRUZIONI

MODE D'EMPLOI

SPIELANLEITUNG

INSTRUCTIONS

CATCH MAGTM



MODE D'EMPLOI

MATERIEL

- 1 Plateau
- 25 Barres d'énergie magnétiques de 5 couleurs différentes
- 1 Catch Mag, étoile magnétique
- 10 Sphères Jokers
- 1 Dé
- 4 Pions appelés Astronefs

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu représente :

- Un "Cercle Spatial" contenant des emplacements pour les barres d'énergie numérotés de 1 à 30 et des emplacements pour les sphères Jokers.
- Une "Galaxie Etoile" comprenant sur ses pointes 5 Supers Jokers Internes.
- 4 "Stations Spatiales" appartenant chacune à un joueur. Les stations comprennent 5 séries de couleurs (Bleu, Jaune, Vert, Rouge et Blanc) afin d'y insérer les barres d'énergie et des emplacements numérotés pour les 5 sphères Jokers Externes.
- 4 Emplacements pour les Astronefs.
- 1 Emplacement pour le dé.
- 1 Emplacement pour le "Catch Mag".

Nombre de joueurs

Catch mag se joue de 2 à 4 joueurs.

But du jeu

Le gagnant est le premier qui arrive à capturer et à insérer dans sa propre "Station Spatiale" 5 barres d'énergie de même couleur.

Préparation du jeu

On commence à positionner de manière aléatoire les 25 barres d'énergie et les 10 sphères Jokers Internes et Externes dans les emplacements du "Cercle Spatial".

Chaque joueur choisit un Astronef et le place sur l'étoile colorée identique à son Astronef dans la "Station Spatiale".

Déroulement de la partie

Chaque joueur lance le dé. Le joueur qui commence est celui qui obtient le plus grand nombre. Le premier joueur lance le dé et déplace son Astronef du nombre de cases correspondantes au nombre indiqué sur le dé en partant de la case n° 1 et ainsi, il essaiera de capturer la "barre d'énergie" grâce au Catch Mag. Attention, le joueur n'aura qu'une chance sur deux de capturer la "barre d'énergie" car celle-ci a un pôle positif et un pôle négatif. En aucun cas, le joueur qui a tenté sa chance et qui n'a pas réussi à capturer la "barre d'énergie", pourra retourner son Catch Mag.

Si le joueur attire la "barre d'énergie", il la portera dans sa propre "Station Spatiale" et la positionnera dans la cellule de même couleur. Le tour passe au joueur suivant.

Dans le cas où le joueur n'attire pas la barre, le tour passe également.

Le premier joueur qui réussit à attirer dans sa propre "Station Spatiale" 4 barres d'énergie de la même couleur, aura 3 lancers de dé consécutifs facilitant ainsi sa partie. Il pourra continuer ses 3 lancers tant qu'il maintiendra les 4 barres dans sa propre "Station Spatiale".

Utilisation des Jokers

Les Jokers se situent sur les cases 1 , 7 , 13 , 19 , 25. Le joueur a 2 possibilités de Jokers.

- Le Joker Externe: il peut l'utiliser immédiatement pour voler une barre d'énergie dont il a besoin dans la "Station Spatiale" d'un adversaire ou le poser dans l'emplacement numéroté de sa "Station Spatiale" pour pouvoir l'utiliser à un moment stratégique du jeu. Si le joueur tombe sur une case du "Cercle spatial" contenant une "barre d'énergie" essentielle pour son jeu, il peut décider d'utiliser le Joker pour être sûr de capturer la "barre d'énergie".

- Le Joker Interne ou Super Joker : il est utilisé lorsque le Joker Externe de la case est déjà placé dans la "Station Spatiale" d'un de ses adversaires. Celui-ci est utilisé comme le Joker Externe mais en plus, il peut attraper des "barres d'énergie" dans le cercle spatial, et, devra, lui, être utilisé immédiatement.

Les Jokers stockés peuvent être utilisés aussi en renonçant à lancer le dé. Une fois que le Joker est utilisé, il devra être remplacé dans le "Cercle Spatial" pour le Joker Externe et dans la "Galaxie Etoile" pour le Super Joker. Grâce aux Jokers , on bloque les actions des autres joueurs en leur volant les barres d'énergie qu'ils ont accumulées ce qui les empêche d'arriver à la victoire....

BON AMUSEMENT.....

Cod. 001



Tablero
Plancia
Plateau
Spielbrett
Catch Mag table

Cod. 008



Catch Mag

Cod. 002



Barra de energia blanca
Barra di energia bianca
Barre d'énergie blanche
Energierstab weiss
White energy bar

Cod. 009



Dado
Dado
Dé
Zahlenwürfel
Dice

Cod. 003



Barra de energia roja
Barra di energia rossa
Barre d'énergie rouge
Energierstab rot
Red energy bar

Cod. 010



Ficha astronave amarilla
Astronave segnaposto gialla
Pion appelé astronef Jaune
Raumschiff als Spielstein gelb
Yellow spacecraft

Cod. 004



Barra de energia verde
Barra di energia verde
Barre d'énergie verte
Energierstab grün
Green energy bar

Cod. 011



Ficha astronave azul
Astronave segnaposto blu
Pion appelé astronef bleu
Raumschiff als Spielstein blau
Blue spacecraft

Cod. 005



Barra de energia azul
Barra di energia blu
Barre d'énergie bleu
Energierstab blau
Blue energy bar

Cod. 012



Ficha astronave roja
Astronave segnaposto rossa
Pion appelé astronef rouge
Raumschiff als Spielstein rot
Red spacecraft

Cod. 006



Barra de energia amarilla
Barra di energia gialla
Barre d'énergie Jaune
Energierstab gelb
Yellow energy bar

Cod. 013



Ficha astronave verde
Astronave segnaposto verde
Pion appelé astronef verte
Raumschiff als Spielstein grün
Green spacecraft

Cod. 007



Esferas comodin
Sfere jolly
Sphères jokers
Joker-kugeln
Bonus spheres

PlastWood™