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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

LES SUPER HEROS MARVEL

GUERRES SECRETES

2 à 4 joueurs - 7 ans et plus

CONTENU DU JEU

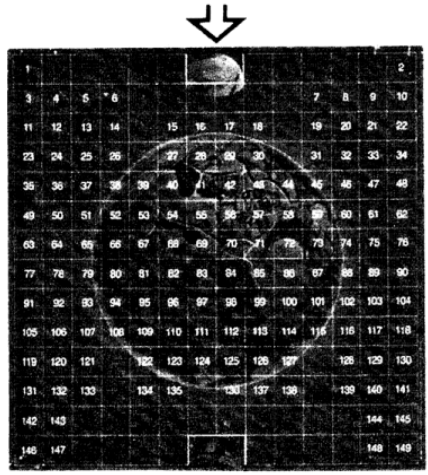
1 PLATEAU DE JEU
4 CARTES SECRETES
4 PIONS JOUEURS
2 DES
20 JETONS (5 DE CHAQUE COULEUR)
1 MARQUEUR A SEC

BUT DU JEU

ETRE LE PREMIER JOUEUR A PLACER SES 5 JETONS SUR LE PLATEAU.

PREPARATION

CHAQUE JOUEUR CHOISIT UN DES PIONS JOUEURS ET LE POSE SUR UNE DES BASES SECRETES (LA ROUGE OU LA BLEUE). Tous les joueurs doivent être positionnés au début de la partie sur la même base (voir exemple 1). Chaque joueur reçoit aussi 5 jetons d'une même couleur et 1 carte secrète représentant une reproduction en réduction du plateau de jeu.



exemple 1

Ensuite, avec le feutre à sec, il doit entourer 2 cases numérotées de son choix sur sa carte secrète (sans bien sûr les montrer aux autres joueurs). A 2 personnes, chaque joueur encercle 4 cases ; à 3 personnes, chaque joueur encercle 3 cases. Chaque case encerclée constitue un piège pour les adversaires. Le joueur qui a réalisé le meilleur score en lançant les dés commencera à jouer puis le joueur situé à sa gauche, etc.

LE JEU

1) DEPLACEMENT :

A son tour de jouer chaque joueur lancera les dés et progressera du nombre de cases correspondant aux points des dés. Les déplacements peuvent se faire en avant, en arrière, verticalement, horizontalement ou diagonalement. On peut sauter par dessus un jeton mais pas par dessus un joueur. Les déplacements se font d'une base secrète à l'autre **par n'importe quel chemin.** A chaque fois qu'un joueur arrive sur une des bases, il entourera une nouvelle case sur sa carte secrète (de ce fait, il augmente ses chances de piéger un adversaire et de libérer un de ses jetons).

2) PRISE AU PIEGE :

Si au cours d'un déplacement, le pion d'un joueur passe ou s'arrête sur une case numérotée qu'un des adversaires a entourée sur sa carte secrète :
a) Le joueur qui a entouré cette case doit dire STOP
b) Le joueur qui s'est fait piéger doit retourner à la base d'où il vient
c) L'adversaire ou les adversaires, si plusieurs joueurs ont encerclé la même case place(nt) un de leurs jetons sur la case en question et entoure(nt) une nouvelle case sur la carte secrète.

3) LES BASES

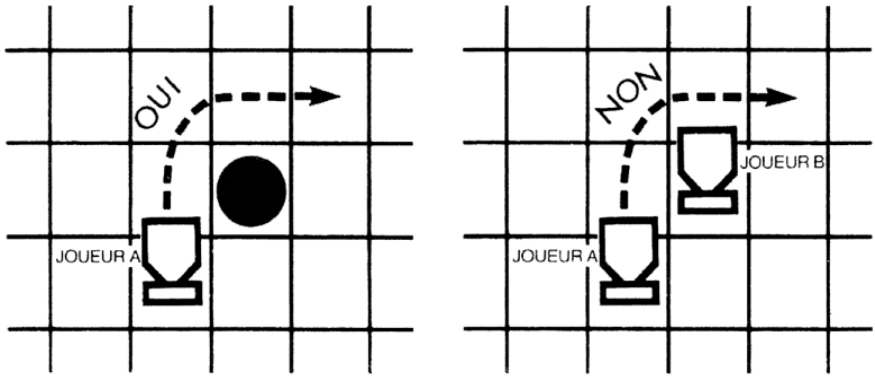
a) A chaque fois qu'un des joueurs arrive sur une des bases (bleue ou rouge), il entoure une case numérotée supplémentaire sur sa carte secrète. **Sauf bien sûr dans le cas où il y revient après avoir été piégé.**
b) Il n'est pas nécessaire de parvenir à la base par un compte exact des dés.
c) Les 2 cases qui constituent une base sont les seules cases du plateau qui peuvent être occupées par plusieurs joueurs.

4) LES CASES NON NUMEROTEES :

Certaines cases à proximité des bases ne portent pas de numéros. **Aucun piège ne peut être tendu sur ces cases.** Ce sont donc des cases où chaque joueur peut évoluer en toute sécurité.

5) LES SAUTS :

CERTAINES règles doivent être respectées pour les sauts (voir exemple 2).



exemple 2

LE GAGNANT EST LE JOUEUR
QUI LE PREMIER AURA PIEGE 5 FOIS
UN DE SES ADVERSAIRES
ET AURA DONC PLACE
SES 5 JETONS SUR LE PLATEAU.

Le feutre qui est livré dans la boîte est un feutre spécial
dit "feutre à sec" : Lorsqu'il sera usé, veillez à bien racheter
un feutre semblable pour ne pas abîmer la carte secrète
qui est recouverte d'un produit spécial
pour permettre d'effacer sans mal
ce qui a été inscrit dessus.
L'utilisation d'un autre feutre risquerait de
rendre les inscriptions ineffaçables.
De même, nous vous recommandons de bien
reboucher le feutre après usage
pour éviter que l'encre ne s'évapore.

La conformité du présent produit aux normes françaises obligatoires est garantie par le fabricant Habourdin International SA Paris.
Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Fabriqué en France.
© 1985 Marvel Comics Group, a division of Cadence Industries Corporation. All rights reserved.

© 1985 GRUND STUDIOS