

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



LE JEU DES TRANSFORMERS™

MORE THAN MEETS THE EYE!

CONTENU DU COFFRET

Plateau de jeu
40 cartes numérotées
12 Transformers (sur supports) de 4 couleurs différentes, chacun en 2 parties
1 dé

BUT DU JEU

Gagner le contrôle du Quartier Général suprême (case jaune) avec vos Transformers métamorphosés en robots.

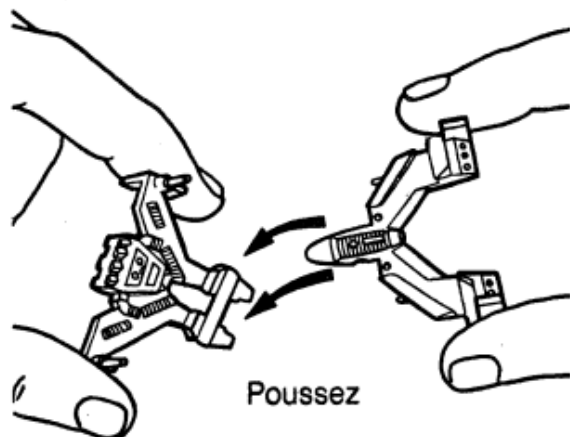


Fig. 1

PREPARATION

1. Détachez les différentes parties des Transformers et assemblez-les comme indiqué à la figure 1. Chaque Transformer assemblé doit être d'une seule couleur et pouvoir se transformer de robot en avion.

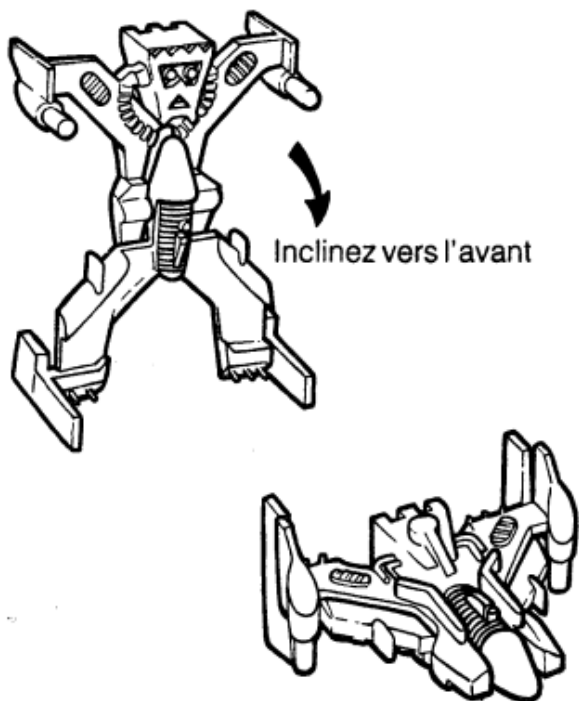


Fig. 2

LE JEU

1. Chaque joueur prend trois Transformers de même couleur. Un joueur mélange les cartes et en distribue 5, face cachée, à chacun des joueurs. Il place ensuite le reste du paquet "la pioche" près du jeu, face cachée également.

2. Placez tous les Transformers, sous leur forme d'avion, sur la grande case rouge de départ.

3. Le joueur situé à gauche de celui qui a distribué les cartes commence la partie et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

4. C'est votre tour de jouer:

Jetez le dé et avancez l'un de vos Transformers, toujours sous forme d'avion, du nombre de cases indiqué par le dé. Vous pouvez déplacer votre Transformer soit sur la voie de gauche soit sur la voie de droite. Le parcours normal passe par les deux angles du plateau de jeu. On peut déplacer le Transformer en avançant mais aussi en reculant; mais on ne peut pas faire les deux lors d'un même tour.

5. Cases spéciales:

a) Cases avec flèche bleue: Si vous vous arrêtez sur une case marquée d'une flèche bleue, vous pouvez, si vous le désirez, prendre le raccourci à votre prochain tour, dans ce cas vous n'empruntez pas le parcours qui passe par l'angle du plateau de jeu.

b) Case avec "Flash" blanc (Centrales énergie): Ces cases constituent de véritables abris qui peuvent être partagés par plusieurs Transformers, même adverses. Aucun combat ne peut avoir lieu sur ces cases (voir ci-après).

Si vous vous arrêtez sur l'une d'elles, vous avez la possibilité, si vous le désirez, de vous débarrasser de l'une ou de la totalité de vos cartes et en tirer de nouvelles du paquet. Les cartes "rejetées" sont placées dans un deuxième paquet.

6. Vous vous arrêtez sur une case occupée par un adversaire:

À l'exception des cases "départ", "Q.G." et "Centrale d'Énergie", vous devez livrer un combat contre votre adversaire lorsque vous arrivez sur une case déjà occupée par un adversaire. Ce combat se déroule de la manière suivante:

Chacun avance la carte de son choix, face cachée. Ensuite vous les retournez ensemble. Le joueur qui obtient le plus grand nombre gagne.

Si les cartes comportent le même nombre il y a match nul.

Il faut deux victoires pour gagner un combat (sans tenir compte des matches nuls). Si chaque joueur a joué ses 5 cartes et si aucun des deux n'est déclaré vainqueur, chacun doit reprendre 5 cartes et la bataille continue.

Le vainqueur du combat se transforme alors en robot à moins qu'il ne le soit déjà et reste à sa place.

Le vaincu est renvoyé à la case départ et reprend sa forme initiale d'avion.

Le combat terminé, placez les cartes jouées sur le 2ème paquet, faces visibles.

Les deux adversaires prennent dans le 1er paquet le complément de cartes de telle sorte qu'ils en aient cinq en mains.

7. Vous vous arrêtez sur une case occupée par un de vos Transformers:

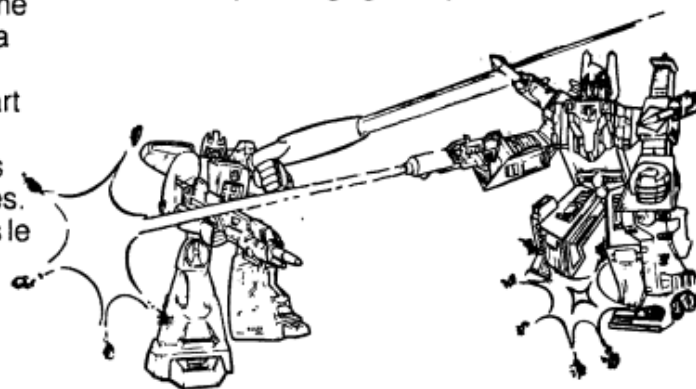
Vous devez reculer d'une case, celle-ci est soit libre soit déjà occupée par un adversaire. Dans ce cas, vous devez livrer combat.

8. Continuez à déplacer vos unités vers le Q.G. mais rappelez-vous que vos Transformers ne peuvent y entrer que sous la forme d'un robot. Si vous avancez vers le Q.G. sous la forme d'un avion, il vous faudra provoquer un ennemi et remporter un combat pour vous transformer en robot. Pour ce faire il faudra revenir en arrière.

9. Quand la lère pioche de cartes est épuisée, mélangez les cartes du 2ème paquet et placez ce dernier près du jeu, face cachée.

LE GAGNANT

Le joueur qui parvient le premier à faire entrer ses trois unités dans le Quartier Général suprême gagne la partie.



MB France, Service Contrôle Qualité, B P 13, 73370 Le Bourget du Lac

Hasbro-MB S A, Avenue Louise 386, 1050 Bruxelles

© 1986 Milton Bradley France under Berne & Universal Copyright Convention

4080 F 886