

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

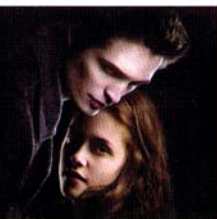
**ESCALE À JEUX**



twilight

le jeu

De 2 à 8 joueurs
À partir de 10 ans



les règles

contenu :

- 1 Plateau - 135 cartes Twilight
- 57 cartes Scène - 2 dés
- 8 pions "emblème de la famille Cullen"
- Bloc de papier (crayons non fournis)

Règles du jeu rapide

1. Lancez un dé et déplacez votre pion emblème sur le plateau. Suivez les instructions de la case sur laquelle vous vous trouvez. La plupart des cases vous imposent de tirer une carte Twilight. Le joueur de votre gauche tire alors cette carte pour vous et vous la lit à haute voix.

2. Réalisez un défi ou répondez à une question en rapport avec le film. Si vous réussissez, vous remportez une carte Scène. Il existe 8 cartes Scène différentes. La position de votre pion emblème sur le plateau détermine la carte Scène que vous pouvez remporter.

3. Si vous êtes le premier à collecter les 8 cartes Scène, vous remportez la partie.

Objectif :

Entrer dans le monde de Twilight et être le premier joueur à collecter les 8 cartes Scène.

Préparation de la partie :

1. Dépliez le plateau de jeu et placez-le au centre de la table.
2. Chaque joueur choisit un pion emblème et le place sur la case "départ" (Phoenix, Arizona).
3. Mélangez les cartes Twilight et placez-les face cachée au centre du plateau de jeu. Les cartes défaussées seront placées à côté du paquet de cartes.
4. Séparez les cartes Scène en 8 groupes selon leur numéro de Scène, pour faire une pile de cartes Scène 1, une pile de cartes Scène 2, etc. Placez-les près du plateau.
5. Chaque joueur reçoit une feuille de papier et un crayon.

Déroulement de la partie :

1. Le joueur le plus jeune commence. On joue ensuite chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Déplacement :

- À votre tour de jeu, jetez un dé et déplacez votre pion emblème dans le sens de votre choix. Suivez les instructions de la case sur laquelle vous terminez votre déplacement. La plupart des cases vous imposent de tirer une carte Twilight.
- Plusieurs emblèmes peuvent occuper la même case au même moment.

Déplacements spéciaux :

- Lors du premier tour, tous les joueurs commencent sur la case "départ" (Phoenix, Arizona) et se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils peuvent ensuite se déplacer dans le sens de leur choix.

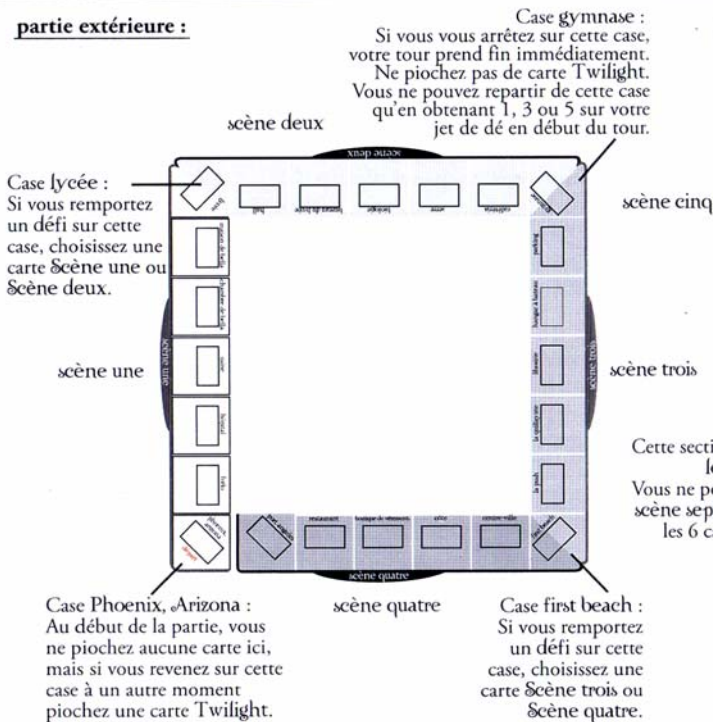
3. Présentation du plateau :

Le plateau se divise en deux parties : la partie extérieure et la partie intérieure.

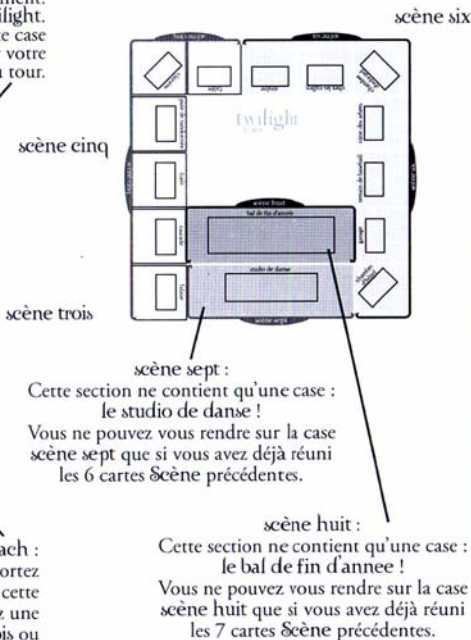
Les cartes Scène 1, 2, 3 et 4 sont remportées dans la partie extérieure, les cartes Scène 5, 6, 7 et 8 dans la partie intérieure. Voir les schémas ci-dessous pour les détails.

Au cours du jeu, vous ne pouvez remporter qu'une seule carte Scène correspondant à la partie du plateau sur laquelle vous vous trouvez. Par exemple, si votre pion emblème est situé dans la partie consacrée à la Scène 2, vous ne pouvez obtenir qu'une seule carte Scène 2.

partie extérieure :



partie intérieure :



4. Cartes Twilight :

La plupart des cases du plateau vous imposent de piocher une carte Twilight lorsque vous vous y arrêtez.

Dans ce cas, c'est toujours le joueur de votre gauche qui pioche la carte pour vous.

Il existe deux types de carte Twilight : les cartes défi et les cartes histoire.



Carte défi

Cartes défi

• Lorsqu'une carte défi est piochée, le joueur de votre gauche lit à haute voix le défi marqué d'une dague blanche (†) ou celui marqué d'une dague rouge (‡). Pour déterminer quel défi s'applique, regardez la couleur de la dague représentée sur la case où vous vous trouvez. (Certaines cases vous permettent de choisir le défi que vous préférez.)

† • Dague blanche : les défis sont toujours liés à des événements du film ; duels de dés, votes secrets, tests sur votre intuition, ... Pour les défis nécessitant un vote, utilisez votre papier et vos crayons.

‡ • Dague rouge : répondez à des questions sur l'univers de Twilight.

Réussite ou échec ?

• Si vous remportez le défi, vous pouvez prendre une carte Scène.

Pour plus de détails, voir le point 5, "Collecter les cartes Scène".

• Si vous perdez le défi, vous ne gagnez pas de carte Scène. Suivez également les instructions figurant sur la carte. C'est au joueur suivant de jouer.

• Les cartes défi utilisées sont placées face visible sur la pile de défausse, près de la pile de cartes Twilight.

• Les cartes défi fonctionnent différemment pour les cases "Scène 7 le studio de danse" et "Scène 8 le bal de fin d'année". Voir à ce sujet le paragraphe "Fin du jeu".



Carte histoire

Cartes histoire

• Lorsque le joueur de votre gauche pioche une carte histoire, il vous la remet immédiatement. Lisez-la à haute voix et suivez ses instructions. Certaines cartes histoire doivent être jouées immédiatement. D'autres peuvent être conservées et utilisées ultérieurement. Les cartes histoire peuvent modifier les cartes défi, ou changer la position des emblèmes. Il s'agit de cartes puissantes, alors utilisez-les à bon escient !

• De manière générale, vous pouvez posséder plusieurs cartes histoire en même temps.

• Il se peut que nous n'ayez à en conserver qu'une seule, cela sera indiqué sur la carte.

• Les cartes histoire utilisées ou défaussées sont placées face visible sur la pile de défausse, près de la pile de cartes Twilight.

• Une fois la carte histoire jouée ou conservée, le joueur de votre gauche pioche une autre carte, vous devrez réaliser un défi. S'il pioche une autre carte histoire, jouez-la ou conservez-la. Vous ne pourrez pas jouer de défi ensuite.

Les cartes Twilight se divisent en deux catégories, "humain" ou "vampire"

Certaines cases du plateau et certaines cartes histoire peuvent modifier les cartes Twilight "humain" ou "vampire", alors vérifiez bien la catégorie à laquelle une carte appartient avant de suivre ses instructions.



carte Scène

5. Collecter les cartes Scène :

- Lorsque vous remportez un défi, vous remportez la carte Scène correspondant à la section sur laquelle se trouve votre pion emblème. Exception : sur les cases "first beach" et "lycée", qui relient deux sections, vous remportez la carte Scène de votre choix d'une de ces 2 sections.
- Les Scènes 1 à 6 peuvent être remportées dans n'importe quel ordre. Par exemple, un joueur peut remporter sa carte Scène 2 avant la carte Scène 1. Par contre, n'oubliez pas que vous ne pouvez vous rendre sur la case Scène 7 qu'après avoir remporté les cartes Scène de 1 à 6, et que vous ne pouvez accéder à la case Scène 8 qu'après avoir remporté les cartes Scène de 1 à 7.

- Vous ne pouvez remporter qu'une seule carte Scène de chaque section. Lorsque vous remportez un défi alors que vous possédez déjà la carte Scène correspondant à la case sur laquelle vous vous trouvez, vous ne piochez pas une deuxième fois cette carte Scène. Relancez le dé et déplacez votre pion emblème. Ignorez les instructions de la nouvelle case sur laquelle vous arrivez et ne piochez pas de carte Twilight.

6. Fin du jeu :

Voici quelques règles supplémentaires qui s'appliquent lorsque vous arrivez sur les cases Scène 7 et Scène 8 du plateau de jeu.

scène 7 - Case "studio de danse":

- Quel que soit le score du dé, vous devez vous arrêter sur la case "studio de danse". Le joueur de votre gauche pioche et défausse autant de cartes Twilight que nécessaire jusqu'à piocher une carte défi.
- Vous devez remporter LES DEUX défis, dague blanche (†) et dague rouge (‡).
- Si vous échouez à l'un ou l'autre des défis, vous ne remportez pas la carte Scène 7 et restez au studio de danse. Vous pourrez retenter votre chance au prochain tour.
- Si vous gagnez LES DEUX défis, vous remportez la carte Scène 7. Au prochain tour, vous pourrez avancer votre pion emblème sur la Scène 8 "le bal de fin d'année".

scène 8 - Case "le bal de fin d'année":

- Le joueur de votre gauche pioche et défausse autant de cartes Twilight que nécessaire jusqu'à piocher une carte défi. Il choisit également le défi que vous devrez relever, entre la dague blanche (†) et la dague rouge (‡).
- Si vous échouez, restez sur cette case et retentez votre chance au prochain tour.
- Si vous remportez ce défi, vous gagnez la partie !

Conditions de victoire :

Le premier joueur à collecter l'ensemble des 8 cartes Scène remporte la partie.

Concepteurs du jeu : Keith Tralins, Brian David-Marshall, Marl Wang
 Conception et développement : To Be Continued LLC, (Jon Keefer, Don Lim, Drew Nolasco, Wilson Price, Eric Smith, Matt Ferrando) et MegaGigaOmniCorp, inc (John Wiseman)
 Remerciements particuliers à Sarah Tralins et Michelle Bryar.
 Référence : 50267
 Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

Ce jouet ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans en raison des petites pièces détachables susceptibles d'être avalées.



TM. & ©2009 SUMMIT ENTERTAINMENT, LLC.
 TOUS DROITS RESERVES



Édité par M6 Interactions
 89, avenue Charles de Gaulle
 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex



Cardinal.
 CARDINAL INDUSTRIES, INC.
 LIC, NY 11101
 Fabriqué en Chine