

John D Clair

QVEPITOS™



RÈGLES DU JEU



CRÉDITS

Concept

John D Clair

Direction du projet

Nicolas Bongiu

Production

David Lepore

Développement

Scot Eaton

John Goodenough

Direction artistique

Josh Wood

Design graphique

Phil Glofcheskie

Matt Paquette Co.

Testeurs

Endre Balogh, Eva Balogh, Mona Balogh, Neil Baumgartner, Bryan Beck, Leon Blight, Nicolas Bongiu, Chris Buckley, Chis Buskirk, Csilla Clair, Jackson Clair, Ryan Dancey, Scot Eaton, Eric Elder, Patricia Gavin, Nye Green, Rhys Green, Sean Growly, Mark Harbison, Hershey Harris, Terry Hughes, Ian Ingoldsby, Neil Kimball, Michael Kutan, David Lepore, Ben Lesel, Joel Livingston, Eric Martinez, Andy McGuire, Robin Norwood, Kyle Nunn, Kaz Nyborg-Anderson, Vladimir Orellana, Matt Paquette, Shea Parker, Will Pell, Kaleb Pomeroy, Todd Rowland, John Sanderson, Taylor Shuss, Dwight Stone, Richard Tatge, Thorin Tatge, Manolis Trahiotis, Tracey Trouten, Andrew Voigt, Pace Wilder, Josh Wood, Mark Wootton, Erik-Jason Yaple, Sara Yordonov, John Zinser

Copyright

© 2020 Alderac Entertainment Group. Cubitos et toutes les marques associées sont ™ ou ® et © par Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA.

Tous droits réservés. Imprimé en Chine.

Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant être avalées.

Illustrations Banu Andaru, Felicia Cano, Jacqui Davis, Kali Fitzgerald, Ryan Iler

Édition

Richard A. Edwards

Relecteurs

Nicolas Bongiu, Ryan Dancey, Todd Rowland, Mark Wootton, Erik-Jason Yaple

Localisation

Marianne Michel

Traduction

Marianne Michel, Ludovic Thomare

Relectures

Marianne Michel, Emmanuel Soulié

SOMMAIRE

Introduction	3
À propos	3
But du jeu	3
Contenu	4
Mise en place	6
Circuits classiques	8
Circuits avancés	8
Explication des dés	9
Déplacement	9
Pièces	9
Crédits	9
Icône de compétence	9
Icône de pouvoir	9
Dés gris	9
Dé de 1 ^{er} Joueur	9
Utiliser les dés	9
Activer des compétences	9
Tour de jeu	10
Phase Lancers	10
Piocher	10
Lancer	10
Déplacer les succès en zone Active	10
Trébucher	10
Valeur de pioche	11
Phase Course	11
Activer, Résoudre ✂, Totaliser les ● 🦶	11
Déplacement	11
Achats	11
Défausse	11
Description des cases	12
Fin de partie	12
Précisions sur les règles	13
Clarification des cartes	14
Assemblage des boîtes	19



CUBITOS™

Un jeu de John D Clair
pour 2 à 4 joueurs, de 14 ans et +

Introduction

Cubitos™ est un monde en forme de cube peuplé par de petites créatures cubiques. Chaque année, les habitants de Cubitos se réunissent pour la Coupe Cube; une course de stratégie et de chance qui vise à déterminer le champion Cubitos. Chaque participant a un coureur, représenté sur le circuit, et des supporters, représentés par les dés lancés. Ne vous attendez pas à avoir beaucoup de supporters d'entrée de jeu, ce sont vos choix et votre chance qui, petit à petit, vont les transformer en experts en course pour faire avancer votre coureur !

À propos

Les joueurs sont des coureurs lors de la Coupe Cube annuelle. À chaque tour, vous lancerez les dés et les utiliserez pour avancer sur le circuit, acheter de nouveaux dés et activer des compétences. Mais faites attention à ne pas trop pousser votre chance ou vous pourriez Trébucher !

But du jeu

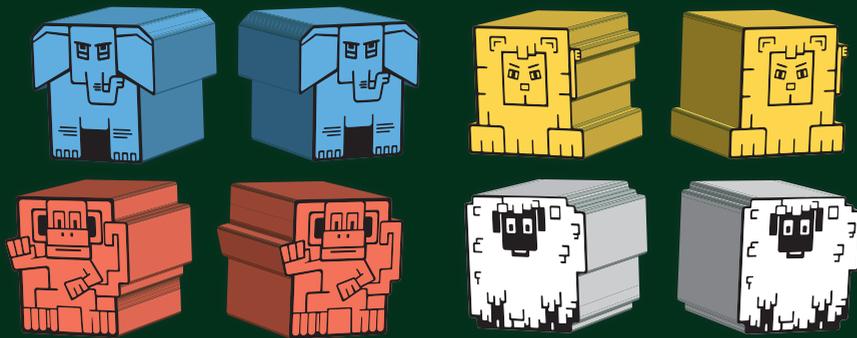
Le joueur qui atteint la case Arrivée en premier remporte la Coupe et devient le nouveau Champion Cubitos !



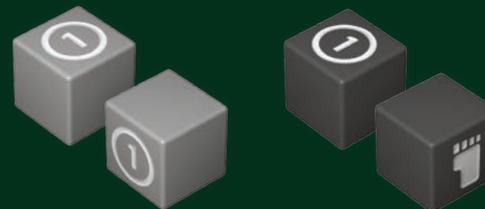
CONTENU

Votre boîte devrait contenir ces éléments. Si ce n'est pas le cas, contactez-nous : jeux@ludistri.fr.

8 x Coureurs



Les dés de Départ :



28 x
Dés gris clair

12 x
Dés gris foncé

1 x Dé de 1^{er} Joueur

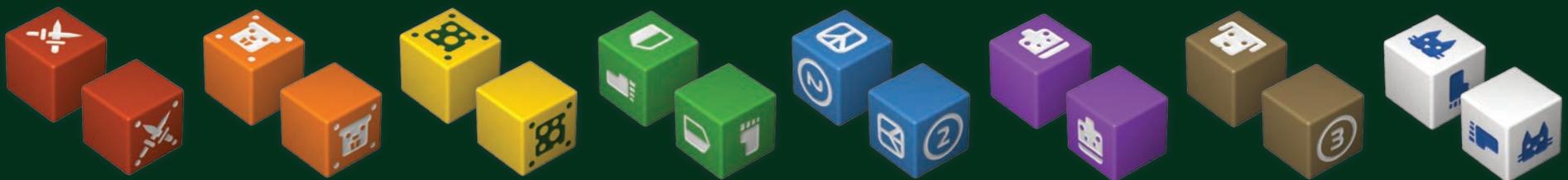


56 x Cartes Compétence :



7 x
Cartes

80 x Dés de compétence :



10 x Dés
rouges

10 x Dés
oranges

10 x Dés
jaunes

10 x Dés
verts

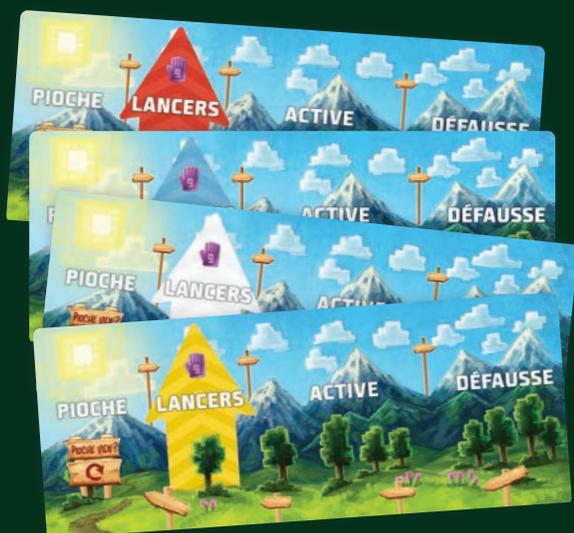
10 x Dés
bleus

10 x Dés
violets

10 x Dés
bruns

10 x Dés
blancs

4 x Plateaux individuels



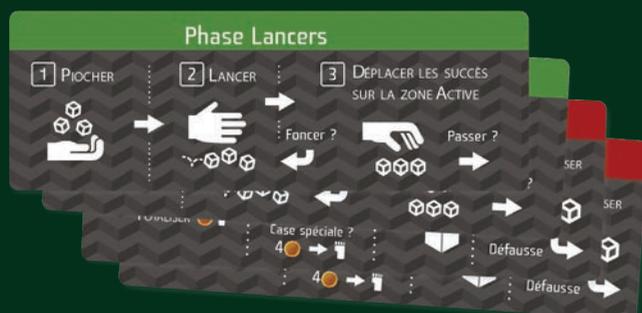
1 x Piste de supporters



2 x Circuits recto-verso



4 x Jetons de Phase



40 x Crédits :



24 x 1 crédit



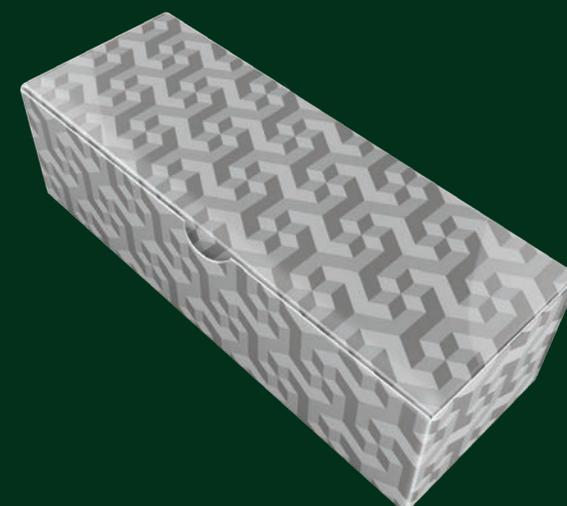
16 x 5 crédits

25 x Jetons de pioche



1 x Boîte de rangement

12 x Boîtes de dés



Pour assembler les boîtes, suivez les étapes indiquées en page 19 ou rendez-vous sur la page www.alderac.com/cubitos pour voir la vidéo d'assemblage.



4. Installer les boîtes de dés

Mettez les boîtes à côté de leur carte correspondante, en fonction de la couleur. Mettez tous les dés de même couleur dans le creux des boîtes, pour qu'ils puissent être facilement pris.

Les dés ainsi placés seront disponibles à l'achat tout au long de la partie.

Placez les dés de Départ à côté de la zone de jeu.

5. Installer les autres boîtes

4 autres boîtes sont là pour vous aider à ranger les éléments de jeu quand vous ne jouez pas. Pendant la partie, elles sont destinées aux  et aux . Séparez à peu près équitablement les  et mettez-les dans deux boîtes. Faites de même avec les deux boîtes restantes et les . Disposez-les autour de la zone de jeu. Vous pouvez les éparpiller pour que tous les joueurs y aient accès.

6. Déterminer le 1^{er} joueur

Choisissez un joueur au hasard et mettez le dé de 1^{er} Joueur sur la zone de Lancers de son plateau. Ce participant sera le premier joueur pour ce tour.

Les joueurs sont prêts à courir !

CIRCUITS CLASSIQUES

Les sets de cartes suivants représentent 7 courses qui contiennent les 56 cartes Compétence. Cela permet aux joueurs de tester toutes les compétences en 7 parties.

Première course

Ce set est recommandé pour une première partie. Les compétences sont simples à prendre en main. Vous ressentirez bien la mécanique de stop ou encore !

- | | |
|---------------------|-----------------------------|
| Smelly Cat | Fabricant de gradins |
| Richien | Diplodocube |
| Dé Fonceur | Lerdam pas peur |
| Ananas split | Bob |

SUGGESTION DE CIRCUIT: Départ du pied gauche

Course 2

Surimi, cocktail et fromages apéritifs... Ce set vous encourage à obtenir des fans et à faire attention aux dés que vous lancez ensemble pour éviter la catastrophe.

- | | |
|------------------------------|--------------------------------|
| Chatastrophe | Rongeur de banc |
| Ouaf le Magnifique | Dino dansant |
| La revanche du surimi | Tyroléricube |
| Piña Cubelada | Poisson sous couverture |

SUGGESTION DE CIRCUIT: Restez en tête... d'épingle

Course 3

Courez vers la popularité et accumulez des fans ! Ce set aussi vous encourage à collecter des fans, mais avec du bon fromage et de bons combosaures, vous pouvez vous en passer pour atteindre la première place !

- | | |
|------------------------|-----------------------------|
| Gros matou | Amincisseur de batte |
| Magichien | Cubosaure |
| Crustacé agacé | Lancer sans comté |
| Salade de bruit | Ni Serge ni Bernard |

SUGGESTION DE CIRCUIT: On trempe les orteils

Course 4

Vous préférez danser ou trotter ? Les dés gris semblent beaucoup plus attrayants avec ce set, et un lama vacancier pourrait bien vous guider vers des raccourcis.

- | | |
|------------------------|----------------------|
| Royal félin | Batte Man |
| Dogteur | Disco dino |
| Jacques Couteau | En crottinant |
| Pizza killer | Bahalamas |

SUGGESTION DE CIRCUIT: En eaux troubles

Course 5

Êtes-vous prêt pour une aventure de cubes et d'épées avec un gourou lama et une armée de Cubitos ? Une aventure où l'on voit un raptor au mental d'acier assister à un concert ?

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| Miaouuuuu | Mr. Batte |
| Labracadabrador | Raptor véloce |
| De cubes et d'épées | Emmental d'acier |
| Ananas Montana | Délai lama |

SUGGESTION DE CIRCUIT: Restez en tête... d'épingle

Course 6

Il y a des combos tellement déséquilibrés dans ce set, mais attention à Tom qui s'en fiche et pourrait bien se la jouer solo.

- | | |
|--------------------------|-------------------------------|
| Fast and fourrure | Mascotte à quenottes |
| Dynamolosse | Jusqu'ici tout va bien |
| Crabby | Tom de montagne |
| Rolling Cubes | Lamasticot |

SUGGESTION DE CIRCUIT: On trempe les orteils

Course 7

Ce set conclut les circuits classiques avec 2 tours de piste, attention au dérapage. Conseil : Punk à fruits et Barragiste fonctionnent très bien ensemble.

Note : *Quand vous utilisez le Tricérapide, ne comptez que les lignes jusqu'à la fin du tour en cours, pas de la course en entier.*

- | | |
|-------------------------|--------------------|
| Muffin | Barragiste |
| Moldu | Tricérapide |
| Crabe stram gram | Dé rapé |
| Punk à fruits | Rasta lama |

SUGGESTION DE CIRCUIT: Départ du pied gauche (2 tours)

Créez votre set

Vous pouvez aussi imaginer votre propre set de cartes ! Vous pouvez faire la mise en place que vous souhaitez, même aléatoirement ! Voilà quelques conseils pour assurer une partie amusante et équilibrée : Faites attention à avoir une bonne répartition des coûts des cartes (par exemple, mettez au moins 2 compétences qui coûtent moins de 5). Essayez aussi d'inclure au moins 1 compétence qui permet de perdre ou de gagner des dés.

CIRCUITS AVANCÉS

Ci-dessous, vous trouverez des circuits pour des coureurs plus expérimentés.

Combotastic

Méfiez-vous, car selon que vous ayez le bon ou le mauvais dé, un combo royal ou lama-entable se prépare.

- | | |
|---------------------------|----------------------|
| Royal félin | Barragiste |
| Ouaf le Magnifique | Raptor véloce |
| Dé Fonceur | Dé rapé |
| Piña Cubelada | Bob |

SUGGESTION DE CIRCUIT: On trempe les orteils

Où sont les fans ?

Cette course est un concours de popularité ! Soyez agressif et n'hésitez pas à Trébucher, c'est pas si grave !

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| Chatastrophe | Mr. Batte |
| Richien | Disco dino |
| Crustacé agacé | Tyroléricube |
| Punk à fruits | Rasta lama |

SUGGESTION DE CIRCUIT: Restez en tête... d'épingle

Grand Final

Ça y est, c'est la finale ! Les espoirs et les rêves de tous les Cubitos sont à leur apogée. Cette course est un marathon, alors préparez-vous en conséquence.

- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| Smelly Cat | Mascotte à quenottes |
| Dogteur | Cubosaure |
| Crabe stram gram | Tom de montagne |
| Rolling Cubes | Lamasticot |

SUGGESTION DE CIRCUIT: Utilisez les plateaux En eaux troubles et On trempe les orteils. Les coureurs commencent au début de En eaux troubles et terminent à la ligne d'arrivée de On trempe les orteils. Placez donc les plateaux de façon à ce que la ligne d'arrivée d'En eaux troubles soit adjacente au départ d'On trempe les orteils. Il faut dépenser 1 pour se déplacer de la fin du premier plateau au début du second.

EXPLICATION DES DÉS

Cubitos comporte beaucoup de dés et d'icônes, expliqués ci-dessous.

DÉPLACEMENT

Dépensez vos déplacements pour avancer votre coureur sur le circuit.



PIÈCES

Dépensez vos pièces pour acheter des dés, vous déplacer et payer d'autres coûts éventuels.



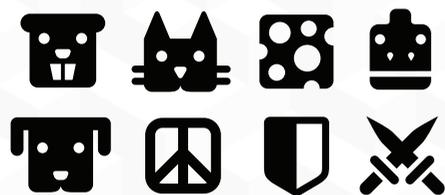
CRÉDITS

Le dé de 1^{er} Joueur est le seul à comporter ce symbole. Il permet de gagner 1 jeton.



À la différence des pièces qui sont utilisées ou perdues à la fin du tour, les crédits peuvent être conservés et utilisés plus tard.

ICÔNES DE COMPÉTENCE



Ces icônes permettent d'activer les compétences des cartes de couleur correspondante.

ICÔNES DE POUVOIR



Sauf contre-indication sur la carte Compétence, l'icône de pouvoir a le même effet que celui de compétence. Cependant, certaines cartes ont une section expliquant les effets de l'icône de pouvoir. Ils s'ajoutent à l'effet de la compétence.

À moins que ça ne soit spécifié, toutes les compétences sont optionnelles. Cependant, si vous obtenez un icône de pouvoir et que vous voulez résoudre la compétence, vous devez aussi résoudre le pouvoir.

DÉS GRIS

Chaque joueur commence la partie avec 7 dés gris clair et 2 gris foncé. Les foncés ont 1 pied et 1 pièce, alors que les clairs n'ont qu'1 pièce mais pas de pied.



Les dés gris clair et gris foncé sont tous considérés comme gris, pour les règles et les compétences.

On considère qu'ils ont un coût de 0. On ne peut pas en acheter, mais ceux qui ne sont pas utilisés peuvent être obtenus grâce à certaines compétences. Il sont placés en bordure de la zone de jeu.

DÉ DE 1^{ER} JOUEUR

Le premier joueur lance ce dé en plus lors de son tour : il ne compte pas dans la valeur de pioche (page 11). Le dé de 1^{er} Joueur est toujours passé au joueur de gauche à la fin d'un tour. Il ne peut donc être ni acheté, ni perdu, ni échangé, ni utilisé pour résoudre une compétence.



Ce dé peut aussi aider à départager des égalités.

Utiliser les dés

Vous utiliserez la face supérieure de chaque dé dans votre zone Active. Ils ne peuvent être activés qu'une fois chacun. Pour se rappeler que vous l'avez utilisé, vous pouvez tourner un dé sur une face vide.

Les dés vous donnent généralement des pièces pour acheter de nouveaux dés ou des déplacements pour déplacer votre coureur sur le circuit, ou donnent accès à une compétence inscrite sur la carte correspondante.

Certaines compétences font référence aux dés actifs. Tous ceux qui se trouvent dans votre zone Active sont des dés actifs, qu'ils montrent un icône ou qu'ils soient sur une face vide.

ACTIVER UNE COMPÉTENCE

À part les dés de Départ et celui du 1^{er} Joueur, les dés ont une carte Compétence associée. Sauf contre-indication, activer une compétence est optionnel.



1 COÛT

Vous devez dépenser cette somme en pièces et / ou crédits pour acheter un dé de cette couleur.

2 COMPÉTENCE

Elle décrit ce que permet de faire l'icône du dé.

3 FACES DE DÉS

Cette image sert à visualiser quelles sont les 6 faces du dé.

Chaque compétence indique à quel moment elle doit être utilisée, comme décrit ci-dessous :

Immédiat

Les compétences immédiates sont appliquées dès que le lancer a été fait et que le dé part dans votre zone Active. S'il y en a plusieurs à résoudre en même temps, vous décidez de l'ordre.

Actif

Les compétences qui indiquent "Actif" sont activables tant que le dé est actif, c'est-à-dire en zone Active. Certaines compétences actives spécifieront le moment où le dé sera utilisé. Si aucun moment spécifique n'est indiqué, alors la compétence peut être utilisée n'importe quand.

Course

Ces compétences ne peuvent être utilisées que pendant la phase Course. Si vous en avez plusieurs, vous pouvez les utiliser dans n'importe quel ordre.

Toutes les faces qui indiquent pièces, crédits, ou déplacements sont considérées comme des compétences de Course.

TOUR DE JEU

Cubitos™ se joue en plusieurs tours. Durant chacun d'entre eux, tous les joueurs vont devoir accomplir une phase **Lancers** puis une phase **Course**. Une fois que tous les joueurs ont fait ça, le dé de 1^{er} Joueur est passé au joueur suivant et un nouveau tour commence ! Les tours s'enchaînent ainsi jusqu'à la fin de la partie.

PHASE LANCERS

Cette phase se joue en simultané.

Pour la phase Lancers, suivez ces étapes dans l'ordre :

1. Piocher

Placez des dés de votre pioche vers votre zone de Lancers jusqu'à atteindre votre valeur de pioche, qui s'élève à 9 en début de partie. Vous pouvez choisir lesquels piocher. La zone de Lancers est la zone qui se trouve au-dessus de votre plateau.



Habituellement, vous commencerez vos tours avec des dés dans votre zone de Lancers, présents depuis le round précédent. Par exemple, si votre valeur de pioche est de 9, et que vous avez 2 dés dans votre zone de Lancers, n'en piochez que 7.

Si vous devez piocher mais que votre pioche est vide, déplacez tous les dés de votre défausse vers votre pioche, et continuez de vous servir.

2. Lancer

2.1 LANCEZ

Prenez tous les dés de votre zone de Lancers et lancez-les.



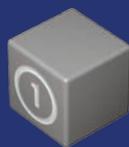
2.2 ATTENTION À NE PAS TOMBER

Si vous avez des succès, passez à l'étape 3. Si vous n'avez que des échecs, vous avez peut-être Trebuché.

Vous risquez de Trébucher si vous avez au moins 3 dés dans votre zone Active ou si vous avez déjà pris le risque durant cette phase Lancers (voir "Trébucher avec moins de dés" page 13).

Si vous êtes dans l'un de ces cas, et que votre lancer n'est composé que d'échecs, vous Trébuchez, mettant fin à votre phase Lancers (voir "Trébucher" ci-contre).

Succès et Échecs



ÉCHEC

Les dés qui montrent une face vide sont des **échecs**.



SUCCÈS

Les dés qui montrent n'importe quoi d'autre qu'une face vide sont des **succès**.

3. Placer les succès dans votre zone Active

Déplacez vos succès sur la zone Active de votre plateau et laissez tous les échecs dans la zone de Lancers.



Vous devez désormais choisir de Passer ou de Foncer.

Si vous décidez de Foncer, recommencez l'étape 2.1 et relancez les dés restants. Cependant, si vous avez au moins 3 dés dans votre zone Active, alors vous risquez de Trébucher en fonçant.

Si vous décidez de Passer, alors vous avez terminé la phase Lancers. Retournez votre jeton de Phase sur la face rouge pour indiquer que vous êtes prêt à courir. Tous les joueurs doivent avoir terminé la phase Lancers avant de pouvoir passer à la phase Course.

Trébucher

Si vous Trébuchez, vous devez :

- Déplacer tous les dés de votre zone Active vers votre défausse.
- De plus, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de dés de votre zone de Lancers vers votre défausse. Chaque dé non défaussé restera dans votre zone de Lancers.
- Avancez votre coureur d'une case sur la piste des supporters et gagnez les et les indiqués sur votre nouvelle case.



Votre phase Lancers est terminée. Retournez votre jeton de Phase sur le côté Course.

Timing pour la Phase Lancers

La plupart du temps, la phase Lancers est entièrement simultanée et ne dépend pas des autres joueurs. Cependant, les joueurs peuvent décider d'attendre de voir ce que vont faire les autres avant de Foncer ou de Passer. Dans ce cas, c'est le joueur avec le plus de dés dans sa zone de Lancers qui agit en premier. S'il y a une égalité sur le nombre de dés, alors c'est le joueur le plus proche du 1^{er} Joueur, dans le sens horaire, qui remporte l'égalité.

VALEUR DE PIOCHE



PIOCHE DE DÉPART

Tous les joueurs commencent avec une valeur de pioche de 9, comme indiqué sur les plateaux individuels.

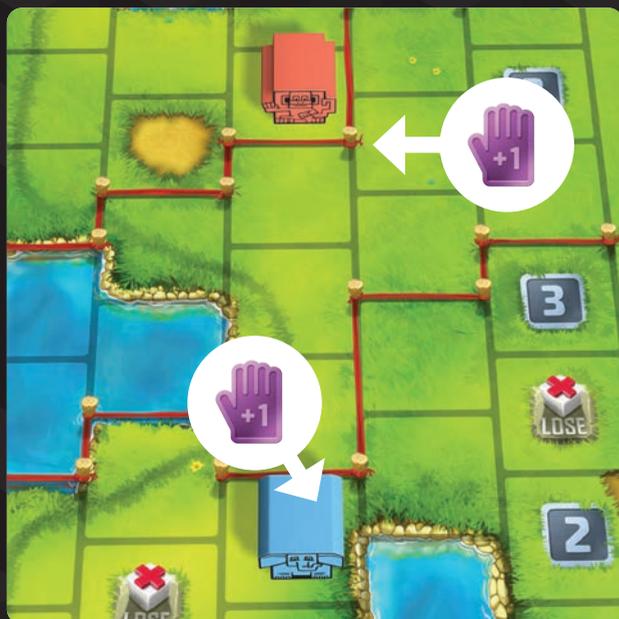


JETONS DE PIOCHE

Votre valeur de pioche augmente de 1 de façon permanente pour chaque remporté en avançant sur la piste des supporters (voir "Trébucher" ci-contre).

LIGNES ROUGES

Votre valeur de pioche augmente temporairement de 1 pour chaque ligne rouge qui vous sépare du coureur en tête sur le circuit. Ce bonus changera au cours de la partie.



Rappel : Le dé de 1^{er} Joueur ne compte pas parmi votre valeur de pioche. C'est un dé "gratuit" pour le 1^{er} Joueur, qui est lancé sans compter dans la zone de Lancers.



PHASE COURSE

Une fois que tous les joueurs ont terminé la phase Lancers et retourné leur jeton de Phase, on passe à la phase Course. Les joueurs procèdent à chacune de ces étapes, dans l'ordre, successivement et simultanément.

4. Activer des compétences, résoudre , totaliser les et

Les joueurs peuvent activer les compétences "Course" qu'ils possèdent. Quand tous les joueurs sont prêts, comparez les présents dans les zones d'activation, et résolvez l'effet de la carte rouge (voir "Comparer les à la page 13).

Les joueurs peuvent continuer d'activer leurs compétences. Enfin, ils déterminent leur total de et de (Voir "Activer des compétences" page 9).

5. Se déplacer

Pour chaque que vous avez, vous pouvez déplacer votre coureur d'une case sur le circuit.

Vous pouvez décider de dépenser 4 et/ou pour gagner 1 . Il n'existe pas de limite au nombre de et de que vous pouvez dépenser pour obtenir des , mais vous ne pouvez pas dépenser des pour gagner des ou des .

Si une case est déjà occupée par un coureur, vous pouvez vous y déplacer normalement : il ne bloque pas la case.

Vous n'êtes pas obligé de dépenser vos . Tout non-utilisé est perdu.

Si vous terminez votre mouvement sur une case Spéciale sur laquelle vous n'avez pas commencé le tour, vous pouvez récupérer la récompense associée (voir "Description des cases" en page 12).



6. Acheter

Vous pouvez dépenser tout ou partie de vos et pour acheter de nouveaux dés. Les sont gagnés virtuellement et disparaissent à la fin du tour. Les gagnés s'accumulent grâce aux jetons ; chaque non-dépensé restera pour les tours suivants.

Le coût d'achat d'un dé est indiqué en haut à droite de la carte compétence correspondante.

Vous pouvez acheter un maximum de deux dés par tour, mais ils doivent nécessairement être de différentes couleurs.

Un dé acheté est immédiatement placé dans la défausse.

7. Défausser

Déplacez tous les dés de votre zone Active vers votre défausse. Ne défaussez pas ceux de votre zone de Lancers ! Ils restent en place pour le prochain tour. Ensuite, retournez votre jeton de Phase sur la face verte. Vous devez attendre que tous les joueurs l'aient aussi fait pour commencer une nouvelle Phase Lancers.

Une fois que tous les joueurs ont terminé, le dé de 1^{er} Joueur passe dans la zone de Lancers du joueur de gauche. Tous les joueurs peuvent ainsi passer à une autre Phase Lancers.

Timing pour la Phase Course

La plupart du temps, les étapes 5, 6 et 7 sont simultanées et ne dépendent pas des autres joueurs. Cependant, les joueurs peuvent décider d'attendre de voir ce que vont faire les autres avant de faire leurs choix. Il se peut aussi qu'un rangement n'ait plus assez de dés pour tout le monde. Dans ces cas-là, les joueurs jouent ces étapes au tour par tour en commençant par le 1^{er} Joueur.

DESCRIPTION DES CASES

Cases standards



HERBE
Peut être traversée normalement.



EAU
Ne peut pas être traversée.

EXCEPTION : Certaines compétences permettent de se déplacer dans l'eau. Tout sera décrit sur la carte.

Cases spéciales

Si vous terminez votre déplacement sur une case spéciale sur laquelle vous n'avez pas commencé, vous pouvez gagner l'effet associé. Passer par l'une de ces cases sans s'y arrêter n'a pas d'effet.



GAIN DE CRÉDITS
Gagnez le nombre indiqué de .



GAIN DE SUPPORTER
Avancez votre coureur d'une case sur la piste des supporters et gagnez les éventuels  et  de la case.



PERTE D'UN DÉ
Prenez un dé au choix dans n'importe laquelle de vos zones et remettez-le dans son rangement. Les dés gris retournent sur le côté de la zone de jeu.



GAIN DE N'IMPORTE QUEL DÉ
Gagnez n'importe quel dé gratuitement et mettez-le dans votre défausse. Vous pourrez quand même acheter 2 dés ce tour-ci.



GAIN D'UN DÉ
Gagnez n'importe quel dé d'un coût égal ou inférieur à la valeur indiquée gratuitement. Mettez-le dans votre défausse. Dans cet exemple, vous pouvez prendre gratuitement un dé qui coûte entre 0 et 4 . Vous pourrez quand même acheter 2 dés ce tour-ci.

Déplacements spéciaux

Ces déplacements sont résolus pendant l'étape de déplacement si vous êtes sur l'une des cases suivantes. Vous n'êtes pas obligé de vous y arrêter pour les utiliser.



RACCOURCI
Payez la somme marquée en  pour aller jusqu'à la case indiquée (la case de destination a le même symbole, la même couleur, mais pas de pierres). Si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas utiliser le raccourci.



RACCOURCI
Payez la somme marquée en  pour aller jusqu'à la case indiquée. Si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas utiliser le raccourci.

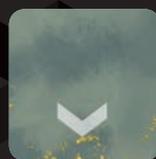
Par exemple, si vous avez 10  et que vous avez commencé à 2 cases de celle-ci, vous pourriez utiliser vos 2 premiers  pour vous rendre au raccourci, puis dépenser 7  pour l'activer, et avancer de 1  une fois téléporté.



JET PACK
Quand vous passez sur cette case, doublez vos  restants.

Par exemple, si vous commencez le tour sur cette case, tous vos  sont doublés pour ce tour. Si vous aviez eu 6  et que vous aviez commencé à 3 cases de celle-ci, vous auriez pu utiliser les 3 premiers  pour vous y rendre, puis les 3  restants auraient été doublés.

Cases Départ et Arrivée



L'Arrivée et le Départ sont deux grosses cases adjacentes à toutes celles qu'elles touchent.

Quand un coureur atteint l'Arrivée, il déclenche la fin de la partie et il faudra déterminer le gagnant (voir "Fin de partie" sur cette page).

Si vous arrivez sur la ligne d'Arrivée avec des  restants, placez-vous sur le Départ et continuez de vous déplacer.

FIN DE PARTIE

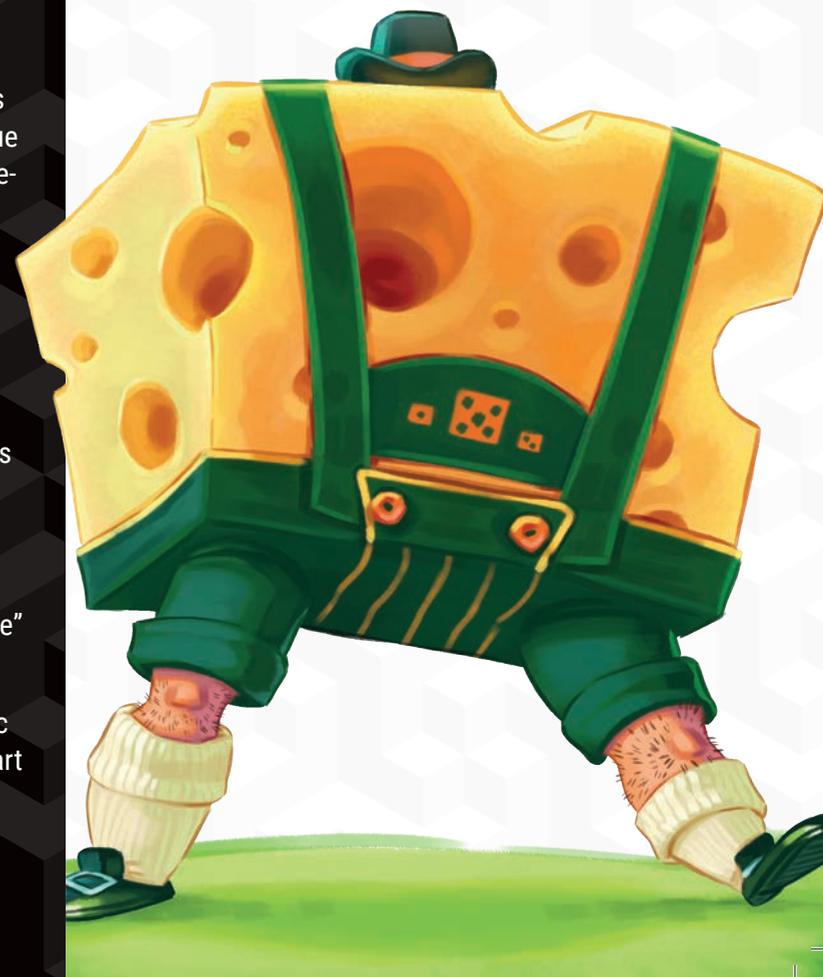
Quand un coureur atteint la ligne d'arrivée, il met fin à la partie. Terminez le tour, puis la partie prend fin et le gagnant est déterminé.

Si vous arrivez sur la ligne d'Arrivée avec des  restants, placez-vous sur le Départ et continuez de vous déplacer, au cas où il faudrait départager une égalité.

Comment gagner ?

S'il n'y a qu'un seul joueur qui passe la ligne d'Arrivée ce tour, c'est le Champion Cubitos !

En revanche, s'il y a plus d'un joueur à franchir la ligne d'Arrivée, c'est celui qui est allé le plus loin après la case Départ qui gagne. S'il y a toujours égalité, tous les coureurs continuent de jouer des tours jusqu'à ce que l'un d'eux se démarque.



PRÉCISIONS SUR LES RÈGLES

Cette section explique plus en détail les mécaniques simples requises pour une partie classique. Elles permettent d'aller plus loin.

Piste des supporteurs

Les joueurs avancent leur coureur d'une case sur la piste des supporteurs chaque fois qu'ils trébuchent et chaque fois qu'ils gagnent un . La toute première fois que ça arrive, le joueur déplace le coureur des gradins à la première case de la piste, celle qui ne propose pas de récompense. À moins qu'une compétence indique le contraire, les joueurs gagnent toujours les  et  marqués sur la case où ils arrivent.

Certaines compétences font référence à vos . Votre total de  est égal au nombre de cases que votre coureur a parcouru sur cette piste. Elles sont numérotées. Si votre coureur est sur les gradins, vous avez donc 0 . Si vous avez avancé de 3 cases, vous aurez 3 .

Si vous atteignez la treizième et dernière case, et que vous devez encore avancer, ne bougez pas votre coureur mais gagnez de nouveau 6 .

Comparer les

Les cartes rouges impliquent que les joueurs totalisent et comparent, pendant la phase Course, leurs  obtenus. Seuls les icônes  qui apparaissent dans la zone Active d'un joueur sont totalisés.

Si au moins deux joueurs sont à égalité, la carte de compétence associée indique un moyen de départager l'ex-aequo. S'il s'agit du premier joueur, alors ce sera le joueur le plus proche, en sens horaire, de celui qui possède le dé de 1^{er} Joueur ce tour-ci qui remporte l'égalité. Si la carte n'indique pas de moyen de départager l'égalité, alors personne n'a le plus de .

Une fois qu'un joueur a été déterminé comme ayant le plus de , il est considéré comme majoritaire pour toute la durée du tour. C'est-à-dire qu'il peut utiliser ou perdre des  pendant la phase Course, mais il sera toujours majoritaire quoi qu'il arrive.

Compétences

Sauf indication contraire, les compétences ne durent que pendant le tour en cours.

Quand une compétence indique "jusqu'à", vous pouvez choisir 0.

Ajouter un dé aux lancers

Certaines compétences ont un icône . Elle signifie que vous pouvez prendre le nombre de dés indiqué de votre pioche pour les lancer.

Vous allez lancer ces dés dans votre zone de Lancers comme d'habitude et placer les succès dans votre zone Active. C'est un lancer gratuit avec seulement les dés sélectionnés, et pour lequel vous ne pouvez pas Trébucher. Au moment de choisir les dés, si vous n'en avez plus, déplacez ceux de votre défausse vers votre pioche. Si un dé ainsi lancé représente une compétence immédiate, vous pouvez l'utiliser normalement.

Succès obligatoires

Pendant votre Phase Lancers, vous devez placer vos succès dans la zone Active. Vous ne pouvez pas choisir de les conserver dans la zone de Lancers pour tenter d'obtenir un autre résultat.

Dé actif

Certaines compétences font référence aux dés actifs ( actifs). Tous les dés présents dans votre zone Active sont actifs, qu'ils montrent une face inscrite ou non.

Perte d'un dé

La case spéciale "Perte d'un dé" ou certaines compétences vous permettent (ou vous forcent) de perdre un dé. Quand ça arrive, sauf indication contraire, prenez le dé de n'importe quelle zone et rangez-le dans son espace dédié. Il pourra être acheté plus tard. Vous ne pouvez pas perdre le dé de 1^{er} Joueur. Les dés gris qui sont perdus retournent à l'endroit où vous avez décidé de les mettre lors de la mise en place.

Si une compétence vous force à perdre un dé, vous devez le faire, même si vous décidez de ne pas utiliser la compétence.

Gain d'un dé

Certaines compétences vous permettent de gagner un dé gratuitement. Si vous le faites, vous pourrez quand même acheter deux dés de couleurs différentes lors de l'étape d'achat.

Déplacements spéciaux

Les raccourcis et le jet pack sont les deux seuls déplacements spéciaux du jeu.

Contrairement aux cases spéciales, celles-ci peuvent être activées sans forcément s'arrêter dessus.

Ces déplacements sont optionnels. Si vous ne voulez ou ne pouvez pas les utiliser, considérez la case comme une case standard.

Vous pouvez utiliser les déplacements spéciaux uniquement pendant l'étape de déplacement, et ne pouvez pas utiliser deux fois la même case lors du même tour.

Se déplacer dans l'eau

L'eau ne peut pas être traversée de façon classique, mais certaines compétences décrites sur les cartes vous permettent de le faire.

Si vous terminez votre mouvement dans l'eau et que les cases adjacentes sont toutes de l'eau, alors vous devrez à nouveau utiliser une compétence pour vous déplacer dans l'eau. Attention à ne pas vous coincer de cette façon !

Réserve générale

S'il n'y a plus aucun dé dans l'un des rangements, alors les dés de cette couleur ne peuvent simplement plus être achetés. Si un joueur perd un dé et le remet dans ce rangement, alors le dé sera de nouveau disponible à l'achat.

Dans l'éventualité peu probable où vous viendriez à manquer de jetons, utilisez-en d'autres. C'est-à-dire que les  et les  sont sensés être illimités.

Trébucher avec moins de dés

Si vous foncez et que vous avez au moins 3 dés dans votre zone Active, vous risquez de Trébucher pour ce lancer mais aussi pour ceux d'après, peu importe le nombre de dés dans votre zone Active. En d'autres termes, pour un tour, quand vous avez risqué de Trébucher une fois, vous risquerez alors toujours de Trébucher, même si vous avez retiré des dés de votre zone Active. C'est important de s'en rappeler, parce que certaines compétences vous feront manipuler les dés dans votre zone Active.

CLARIFICATION DES CARTES

Les pages suivantes expliquent les cartes Compétence plus en détail.

■ De cubes et d'épées

Seul le joueur avec le plus de  peut activer cette compétence. Pendant la prochaine phase Lancers, au moment de piocher, vous pouvez déplacer **tous** vos dés de votre pioche, de votre zone Active et de votre défausse vers la zone de Lancers en ignorant votre valeur de pioche. Vous pouvez choisir de ne pas en déplacer.

■ Crabby

Seul le joueur avec le plus de  peut activer cette compétence. Elle vous permet de prendre 1 dé dans n'importe laquelle de vos zones et de le donner au joueur ayant le moins de  dans sa zone Active. Celui-ci doit placer le dé dans sa défausse. Il pourra quand même acheter deux dés de différentes couleurs.

Si plus d'un joueur a le moins de , c'est le joueur qui en a le plus qui choisit à qui il donne le dé.

■ Crabe stram gram

Tous les joueurs qui possèdent des  peuvent utiliser cette compétence, il n'est pas question de majorité.

Pour utiliser cette compétence, déterminez d'abord combien de joueurs ont moins de  que vous. L'icône de pouvoir est considérée comme 2 faces . Seuls les dés dans les zones Actives des joueurs sont pris en compte ; ne comptez pas ceux qui sont en dehors.

Pour chacun des joueurs avec moins de  que vous, gagnez 1 .

Si vous avez au moins 1 , les joueurs qui n'en ont pas en ont moins que vous. Si un joueur a le même nombre de  que vous, il n'en a pas moins. Les égalités ne sont pas départagées pour cette carte.

■ Jacques Couteau

Tous les joueurs qui possèdent des  peuvent utiliser cette compétence, il n'est pas question de majorité.

Pour utiliser cette compétence, déterminez d'abord combien de joueurs ont moins de  que vous. L'icône de pouvoir est considéré comme 2 faces . Seuls les dés dans les zones Actives des joueurs sont pris en compte ; ne comptez pas ceux qui sont en dehors.

Pour chacun des joueurs avec moins de  que vous, choisissez deux de vos dés qui ne sont pas rouges, dans n'importe laquelle de vos zones, et lancez-les.

Placez les succès dans votre zone Active. C'est un lancer gratuit avec ces seuls 2 dés, et vous ne pouvez pas Trébucher. Si l'un des dés lancés montre un icône associé à une compétence "Immédiate", vous pouvez l'utiliser normalement.

Si vous avez au moins 1 , les joueurs qui n'en ont pas en ont moins que vous. Si un joueur a le même nombre de  que vous, il n'en a pas moins. Les égalités ne sont pas départagées pour cette carte.

■ Dé Foncéur

Seul le joueur avec le plus de  peut activer cette compétence. Gagnez 3  et 2 .

■ La revanche du surimi

Seul le joueur avec le plus de  peut activer cette compétence. Pendant la prochaine phase Lancers, au moment de piocher, les dés blancs et les verts ne comptent pas dans votre valeur de pioche. Si, lorsque vous les lancez, ce sont des échecs, ils comptent normalement pour déterminer si vous avez Trébuché.

■ Crustacé agacé

Seul le joueur avec le plus de  peut activer cette compétence. Cette compétence vous permet de gagner un nombre de  égal à votre total de . Par exemple, si vous avez 5  vous gagnez 5 .

■ Batte Man

Si vous choisissez d'utiliser la compétence "Immédiate", vous devez le faire dès que le dé est lancé. Cela vous permet de prendre 2 dés de votre pioche et de les lancer dans votre zone de Lancer. C'est un lancer gratuit avec ces seuls 2 dés, et vous ne pouvez pas Trébucher. Placez tous vos succès dans la zone Active. Si vous n'avez pas assez de dés dans votre pioche, déplacez ceux de votre défausse vers votre pioche.

Quand vous utilisez la compétence "Course", vous devez aussi prendre 1 dé de n'importe laquelle de vos zones et le remettre dans son rangement, si vous avez gagné au moins 1  ce tour. Le  peut être gagné via une case spéciale, la piste des supporters, une face de dé, ou une compétence, ou n'importe quel effet. Vous devez utiliser cette compétence même si vous décidez de ne pas utiliser la compétence "Immédiate".

Si vous Trébuchez pendant la phase Lancers, vous ne pouvez pas utiliser le  pendant votre phase Course, parce que le dé s'est déplacé de votre zone Active à

votre défausse. Puisque la compétence "Course" n'a pas été résolue, ne perdez pas le .

■ Amincisseur de batte

Quand vous utilisez cette compétence, vous pouvez perdre le dé  et un autre pris dans n'importe laquelle de vos zones. Remplacez-les dans leurs rangements respectifs (les dés gris sont replacés sur la table, comme convenu lors de la mise en place).

■ Fabricant de gradins

Si vous décidez d'utiliser la compétence "Immédiate", vous devez le faire dès que le dé est lancé. Quand vous utilisez cette compétence, choisissez 3 dés de votre pioche et lancez-les dans votre zone de Lancers. C'est un lancer gratuit avec ces seuls 2 dés, et vous ne pouvez pas Trébucher. Placez les succès dans votre zone Active. Si vous n'avez pas assez de dés dans votre pioche, déplacez ceux de votre défausse vers votre pioche.

■ Mr. Batte

En utilisant cette compétence, vous devez choisir entre gagner 2  ou gagner un nombre de  égal à la moitié de vos  arrondie à l'inférieur. Par exemple, si vous avez 5 , vous gagnez 2 .

■ Barragiste

Si vous décidez d'utiliser la compétence "Immédiate", vous devez le faire dès que le dé est lancé. Utiliser cette compétence vous permet de prendre 1 dé au choix de votre zone de Lancers et de le mettre sur la face de votre choix dans votre zone Active. Si ce dé montre un icône associé à une compétence "Immédiate" vous pouvez l'utiliser normalement.

Si vous n'avez plus de dé dans votre zone de Lancers, cette compétence n'a pas d'effet.

■ Rongeur de banc

Quand vous utilisez ces compétences, vous pouvez choisir n'importe quel dé de votre zone de Lancers et le remettre dans son rangement correspondant (les dés gris sont replacés sur la table, comme convenu lors de la mise en place).

Si vous n'avez plus de dés dans votre zone de Lancers, cette compétence n'a pas d'effet.

Mascotte à quenottes

Cette compétence permet de gagner 5 .

Quand vous activez l'icône de pouvoir de cette compétence, gagnez aussi 1 . Dans ce cas, perdez aussi ce . Vous devez le perdre même si vous décidez de ne pas activer la compétence.

Emmental d'acier

L'icône de compétence permet de gagner 2 .

Si vous utilisez l'icône de pouvoir, gagnez aussi 3  puis perdez le dé . Vous devez le perdre même si vous décidez de ne pas activer la compétence.

Dé rapé

Si vous avez au moins 1 dé marron dans votre zone Active, gagnez 2 . Si vous avez au moins 1 dé orange dans votre zone Active, vous pouvez aussi perdre 1 dé de votre zone de Lancers et le remettre dans son rangement. Si vous avez ces deux couleurs dans votre zone Active, vous pouvez utiliser l'une ou l'autre de ces compétences, ou les deux.

Lancer sans comté

Cette compétence est Active et peut être utilisée à chaque fois que vous foncez sans Trébucher. Elle permet de prendre 1 dé de votre pioche et de le lancer dans votre zone de Lancers. (Voir "Ajouter un dé aux lancers" page 13.) Si le dé lancé montre une icône associée à une compétence "Immédiate", vous pouvez l'utiliser normalement.

L'icône de pouvoir vous permet de gagner, en plus de ça, 1  pour chaque groupe de 4 dés qui se trouvent dans votre zone Active. Par exemple, si vous avez 7 dés dans votre zone Active, vous gagnez 1 .

Si vous avez plusieurs  dans votre zone Active, vous pouvez utiliser les compétences plusieurs fois.

Lerdam pas peur

Cette compétence est Active et peut être utilisée à chaque fois que vous foncez sans Trébucher.

Les cases spéciales et les déplacements spéciaux ne pouvant être activés que pendant l'étape de déplacement, vous ne pouvez pas les activer grâce à cette compétence, pendant la phase Lancers.

En crottinant

Quand vous utilisez cette compétence, gagnez 2 .

En plus de cet effet, quand vous utilisez l'icône de pouvoir, les dés gris clair et gris foncé ne compteront

pas dans votre valeur de pioche au tour suivant.

Tyroléricube

Vous pouvez soit gagner 1  soit gagner un nombre de  égal à la moitié de vos  arrondie à l'inférieur. Par exemple, si vous avez 5  vous gagnez 2 .

Tom de montagne

Si vous décidez d'utiliser la compétence "Immédiate", vous devez le faire dès que le dé est lancé. Si vous obtenez un  et que vous avez moins de 3 dés dans votre zone Active, alors effectuer l'action immédiate est quand même considéré comme "Foncer", même s'il n'y a pas de risque de Trébucher.

Si vous obtenez plusieurs  au même moment, vous êtes obligé de Foncer seulement une fois de plus, mais pas une fois par  obtenu. Toutefois, si vous avez plusieurs  sur des lancers différents, chacun vous forcera à Foncer.

La compétence "Course" permet de gagner 3 .

Salade de bruit

Si vous Trébuchez mais que vous avez un  dans votre zone Active, vous pouvez perdre le dé pour ne pas Trébucher. Vous pouvez ensuite choisir de Foncer (mais vous risquez de Trébucher) ou de Passer.

Piña Cubelada

Quand vous utilisez un  dans votre zone Active, vous ne pouvez pas Trébucher la prochaine fois que vous Foncez, même si vous n'obtenez que des échecs. Si vous décidez de Foncer après ce lancer, vous risquez de Trébucher, à moins que vous n'avez utilisé un autre . Si vous ne Foncez pas, cette compétence n'a pas d'effet.

Pizza Killer

Cette compétence peut être utilisée à chaque fois que vous Foncez. Quand vous utilisez la compétence et que vous Foncez, déplacez d'abord votre  de votre zone Active vers votre zone de Lancers. Le  sera lancé avec les autres dés de votre zone de Lancers.

Quand vous utilisez l'icône de pouvoir, vous devez aussi déplacer un autre dé de votre zone Active vers votre zone de Lancers, si possible. Lancer plus de dés augmente vos chances d'avoir au moins un succès, et réduit les chances de Trébucher.

Punk à fruits

Si vous Trébuchez et utilisez cette compétence, gardez tous vos dés verts et gris dans votre zone Active, mais déplacez les autres vers votre défausse. Avancez de 1 sur la piste des supporters et gagnez les récompenses

associées à la case atteinte comme d'habitude.

Pendant la phase Course, vous pouvez utiliser 1  de votre zone Active pour prendre un total de 9 dés de différentes couleurs de votre pioche et / ou de votre zone de Lancers et les lancer. Placez tous vos succès dans la zone Active. Si un dé montre un icône associé à une compétence "Immédiate" vous pouvez l'utiliser normalement. Si vous avez plusieurs  dans votre zone Active, vous pouvez utiliser cette compétence plusieurs fois. Chaque dé de votre zone Active peut être utilisé normalement pendant la phase Course.

Les dés gris clairs et foncés sont considérés comme étant de la même couleur. Le dé de 1^{er} Joueur est considéré comme ayant une couleur unique.

Ananas split

Cette compétence peut être utilisée à chaque fois que vous Foncez. Quand vous utilisez la compétence et que vous Foncez, déplacez d'abord votre  de votre zone Active vers votre zone de Lancers. Le  sera lancé avec les autres dés de votre zone de Lancers. Lancer plus de dés augmente vos chances d'avoir au moins un succès, et réduit les chances de Trébucher.

Rolling Cubes

Cette compétence vous permet de prendre **tous** vos dés gris, dans une ou plusieurs de vos zones, et de les lancer. Placez tous vos succès dans la zone Active. Si vous avez au moins 1 succès, vous ne Trébuchez pas et pouvez choisir de Foncer ou de Passer. Si vous n'avez que des échecs, vous Trébuchez. Si vous n'avez aucun succès mais que vous avez un autre  dans votre zone Active, vous pouvez utiliser la compétence une nouvelle fois.

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si vous alliez Trébucher.

Ananas Montana

Cette compétence peut être utilisée à chaque fois que vous foncez. Quand vous utilisez la compétence et que vous foncez, déplacez d'abord votre  de votre zone Active vers votre zone de Lancers. Le  sera lancé avec les autres dés de votre zone de Lancers

Vous ne pouvez utiliser la compétence "Course" que si vous avez un dé vert avec un icône de pouvoir dans votre zone Active lors de la phase Course.

Bahalamas

Cette compétence permet de gagner 3  et 1 . Vous pouvez utiliser le  pour vous déplacer dans une case eau à n'importe quel moment de votre déplacement.

Si vous terminez votre mouvement dans l'eau et que

les seules cases adjacentes sont de l'eau, alors vous devrez utiliser une compétence comme celle-ci pour pouvoir avancer. Attention à ne pas vous coincer de cette façon !

Si vous vous déplacez sur un jet pack, et qu'il vous reste au moins 1  provenant de cette compétence, ces  sont doublés et permettent d'entrer dans des cases eau ! Par exemple, s'il vous reste 2  et que vous activez le jet pack, vous pourrez vous déplacer de 4 cases eau durant votre déplacement.

Bob

Après votre déplacement mais avant votre achat, vous pouvez gagner une case spéciale qui se trouve à 1 ou 2 cases de distance de votre coureur. Quand vous comptez les cases, comptez-les toutes, même l'eau. Cette compétence ne vous permet pas de gagner une nouvelle fois la case sur laquelle vous avez terminé votre déplacement, mais vous pouvez l'utiliser à nouveau si vous avez commencé sur cette case, puis vous êtes déplacé d'une ou deux cases. Si vous avez plusieurs , vous pouvez utiliser chacun d'entre eux pour gagner la même case spéciale si vous le souhaitez, ou plusieurs différentes mais toujours en respectant la contrainte de proximité.

Rasta lama

Cette compétence vous permet de lancer à nouveau tous les dés de votre zone de Lancers. Déplacez tous les succès vers votre zone Active. Ce lancer n'est pas considéré comme une action "Foncer", donc vous ne pouvez en aucun cas Trébucher. Répétez cette action. Si un dé montre un icône associé à une compétence "Immédiate" vous pouvez l'utiliser normalement.

Ni Serge ni Bernard

Cette compétence vous permet de gagner 3 .

En utilisant l'icône de pouvoir, vous gagnez aussi 1  et avancez votre coureur en conséquence sur la piste des supporters. Gagnez les  qui sont éventuellement indiqués sur cette nouvelle case, mais pas les .

Délai lama

Cette compétence vous permet de gagner 2  et de gagner 1 dé rouge gratuitement. Il va immédiatement dans la défausse. Vous pourrez quand même acheter deux dés de différentes couleurs. S'il n'y a plus de dés rouges disponibles, vous pouvez quand même gagner 2 .

Lamasticot

Si vous décidez d'utiliser la compétence "Immédiate", vous devez le faire dès que le dé est lancé. Prenez tous vos dés gris de la pioche et de la zone de Lancers et lancez-les. Déplacez tous les succès vers la zone Active. Ce lancer n'est pas considéré comme une action "Foncer", donc vous ne pouvez en aucun cas Trébucher.

Poisson sous couverture

Cette compétence permet de gagner 2 . Ils peuvent être utilisés pour entrer dans des cases eau à n'importe quel moment de votre déplacement.

Si vous terminez votre mouvement dans l'eau et que les seules cases adjacentes sont de l'eau, alors vous devrez utiliser une compétence comme celle-ci pour pouvoir avancer. Attention à ne pas vous coincer de cette façon !

Si vous vous déplacez sur un jet pack, et qu'il vous reste au moins 1  provenant de cette compétence, ces  sont doublés et permettent d'entrer dans des cases eau ! Par exemple, s'il vous reste 2  et que vous activez le jet pack, vous pourrez vous déplacer de 8 cases eau durant votre déplacement.

Cubosaure

Si vous décidez d'utiliser la compétence "Immédiate", vous devez le faire dès que le dé est lancé. Cette compétence permet de gagner n'importe quel dé gratuitement, et de le mettre sur la face de votre choix dans la zone Active. Si un dé montre un icône associé à une compétence "Immédiate" vous pouvez l'utiliser normalement. Vous pourrez quand même acheter deux dés de différentes couleurs.

Vous devez perdre le dé ainsi gagné à la fin de votre tour et le remettre dans son rangement. Si vous Trébuchez, placez le dé dans la défausse avant de le perdre.

Si vous Trébuchez, vous ne pouvez pas utiliser le  pendant la phase Course, puisque le dé passe dans votre défausse. Comme la compétence "Course" ne peut pas être résolue, vous ne perdez pas le .

Dino dansant

Cette compétence permet de gagner 2 . Si vous avez au moins 1 dé rouge dans votre zone Active, gagnez 2  supplémentaires. Si vous avez au moins 1 dé orange dans votre zone Active, gagnez 1  supplémentaire. Si vous avez des dés rouges et oranges, vous pouvez utiliser l'une ou l'autre de ces compétences, ou les deux.

Tricérapide

Pendant la phase Course, déterminez votre total de  pendant l'étape 4 et déplacez-vous pendant l'étape 5. Si vous avez plusieurs  dans votre zone Active, comptez-les tous pour déterminer combien de  vous obtenez avant de déplacer votre coureur.

Si vous jouez une course en plusieurs tours, ne comptez que les lignes rouges qui vous séparent de la fin du tour en cours.

Si un joueur a déjà passé la ligne d'Arrivée, et que vous êtes en train de faire un tour pour départager l'égalité, la compétence n'a pas d'effet.

Exemple

Votre coureur est à 5 lignes rouges de la ligne d'Arrivée et vous avez 2  actifs. Utiliser les 2  vous permettent de gagner un total de 4  (2  pour chaque .

Diplodocube

Cette compétence vous permet de gagner 4 .

Jusqu'ici tout va bien

Cette compétence vous permet de gagner un nombre de  égal à votre total de dés gris et blancs dans votre zone Active.

Raptor véloce

Cette compétence vous permet de gagner 2 . Si vous avez au moins un dé marron dans votre zone Active, gagnez 2  supplémentaires. Si vous avez au moins 1 dé jaune dans votre zone Active, gagnez 1  supplémentaire. Si vous avez des dés marrons et jaunes, vous pouvez utiliser l'une ou l'autre de ces compétences, ou les deux.

Disco dino

Vous pouvez compter le dé violet qui se trouve dans votre zone Active.

Les dés gris clair et foncé sont considérés comme étant de la même couleur. Le dé de 1^{er} Joueur est considéré comme ayant une couleur unique.

■ Ouaf le Magnifique

Si vous avez au moins 1 dé blanc et 1 rouge dans votre zone Active, vous pouvez avancer votre coureur sur la piste des supporters. Gagnez les 🐾 qui sont éventuellement indiqués sur cette nouvelle case, mais pas les 🟩.

La seconde compétence permet de gagner 2 🟩. Vous devez perdre le 🟩 et le remettre dans son rangement, même si vous décidez de ne pas utiliser la compétence.

■ Dogteur

Cette compétence vous permet de gagner une nouvelle fois les 🟡 et 🟢 indiqués par vos dés gris dans votre zone Active.

Vous devez perdre le 🟩 et le remettre dans son rangement, même si vous décidez de ne pas utiliser la compétence.

Exemple

Vous avez 2 🟩 dans votre zone Active et 3 🟡 qui proviennent de vos dés gris. Utiliser vos 2 🟩 vous permet d'obtenir un total de 9 🟡 (6 🟡 de vos 🟩 plus 3 🟡 des dés gris), puis vous perdez les 2 🟩.

La compétence n'est pas optionnelle, donc vous devez toujours perdre les 🟩 de votre zone Active pendant la phase Course, même si vous n'avez remporté aucun 🟡 ou 🟢 grâce à vos dés gris.

■ Labracadabrador

Cette compétence vous permet de gagner 2 🟢. Vous devez perdre le 🟩 et le remettre dans son rangement, même si vous décidez de ne pas utiliser la compétence.

■ Dynamolosse

Cette compétence vous permet de gagner 2 🟩. Vous devez perdre le 🟩 et le remettre dans son rangement, même si vous décidez de ne pas utiliser la compétence.

■ Moldu

Si vous décidez d'utiliser la compétence "Immédiate", vous devez le faire dès que le dé est lancé. Elle vous permet de choisir 2 dés de votre pioche et de les lancer dans votre zone de Lancers. C'est un lancer gratuit avec ces seuls 2 dés, et vous ne pouvez pas Trébucher. Placez les succès dans votre zone Active. Si vous n'avez pas assez de dés dans votre pioche, déplacez ceux de votre défausse vers votre pioche.

La compétence "Course" vous fait gagner 2 🟡. Vous devez perdre le 🟩 et le remettre dans son rangement, même si vous décidez de ne pas utiliser les compétences.

Si vous Trébuchez, vous ne pouvez pas utiliser le 🟩 pendant la phase Course, puisque le dé passe dans votre défausse. Comme la compétence "Course" ne peut pas être résolue, vous ne perdez pas le 🟩.

■ Richien

Cette compétence vous permet de gagner 3 🟡. Vous devez perdre le 🟩 et le remettre dans son rangement, même si vous décidez de ne pas utiliser la compétence.

■ Magicien

Cette compétence peut être utilisée à chaque fois que vous Foncez. Elle permet de gagner 1 🟩. Vous devez perdre ce dé lors de la phase Course même si vous n'avez pas utilisé la compétence.

Si vous Trébuchez, vous ne pouvez pas utiliser le 🟩 pendant la phase Course, puisque le dé passe dans votre défausse. Comme la compétence "Course" ne peut pas être résolue, vous ne perdez pas le 🟩.

■ MiaouuuUUUuu

Vous devez dépenser 2 🐱 pour utiliser cette compétence. Si vous n'avez qu'1 🐱 dans votre zone Active, cette compétence n'a pas d'effet.

Cette compétence permet de gagner n'importe quel dé gratuitement, et de le mettre sur la face de votre choix dans la zone Active. Si un dé montre un icône associé à une compétence "Immédiate" vous pouvez l'utiliser normalement. Vous pourrez quand même acheter deux dés de différentes couleurs.

Vous devez perdre le dé ainsi gagné à la fin de votre tour et le remettre dans son rangement. Si vous Trébuchez, placez le dé dans la défausse avant de le perdre.

■ Chatastrophe

Cette compétence vous permet de gagner gratuitement 1 dé au choix d'une valeur inférieure ou égale à votre nombre de 🟩. Il est immédiatement placé dans la défausse. Vous pourrez quand même acheter deux dés de différentes couleurs.

Si aucun dé n'a une valeur inférieure ou égale à votre total de 🟩 n'est disponible, cette compétence n'a pas d'effet. Pour rappel, les dés gris sont considérés comme ayant une valeur de 0.

■ Royal félin

Si vous avez au moins 1 dé marron dans votre zone Active, gagnez 2 🟡. Si vous avez au moins 1 dé vert dans votre zone Active, gagnez 3 🟡. Si vous avez des dés marrons et verts, vous pouvez utiliser l'une ou l'autre de ces compétences, ou les deux.

■ Fast and fourrure

Si vous décidez d'utiliser la compétence "Immédiate", vous devez le faire dès que le dé est lancé. Elle vous permet de choisir 2 dés de votre pioche et de les lancer dans votre zone de Lancers. C'est un lancer gratuit avec ces seuls 2 dés, et vous ne pouvez pas Trébucher. Placez les succès dans votre zone Active. Si vous n'avez pas assez de dés dans votre pioche, déplacez ceux de votre défausse vers votre pioche.

■ Gros matou

Quand vous utilisez cette compétence pour gagner 3 🐾, vous devez aussi gagner 1 dé gris s'il en reste. Vous pourrez quand même acheter deux dés de différentes couleurs.

Des dés gris supplémentaires sont inclus, même si vous jouez à 4. Ils peuvent être disponibles quand les joueurs perdent des dés à cause de cases spéciales ou de compétences. Si aucun dé gris n'est disponible, vous pouvez gagner les 3 🐾 sans prendre de dé gris.

■ Muffin

Cette compétence vous permet de gagner 1 🐾. Si vous avez perdu au moins 1 dé ce tour, vous gagnez aussi 3 🟩.

■ Smelly Cat

Cette compétence vous permet de gagner 2 🐾.



HADES TRAP

par Michel Gonzalvez

Stratégie et coups bas dans un univers
rétro-gaming !



Incarnez des Héros de la mythologie grecque et combattez Hadès et ses sbires pour trouver les médailles avant eux !

Hades Trap est un jeu stratégique dans lequel chaque joueur est un Héros de la mythologie grecque avec 6 points d'action par tour. Vous allez devoir explorer le labyrinthe pour récupérer différents médailles : activez des mécanismes, soyez fourbe, ou encore défiez le Boss pour récupérer les médailles !

Courage



Chargez le Boss

Esprit



Manipulez le labyrinthe

Force



Dérobez-le au boss

Discorde



Envoyez le Boss sur les autres

Fortune



Soyez le plus chanceux

Combat



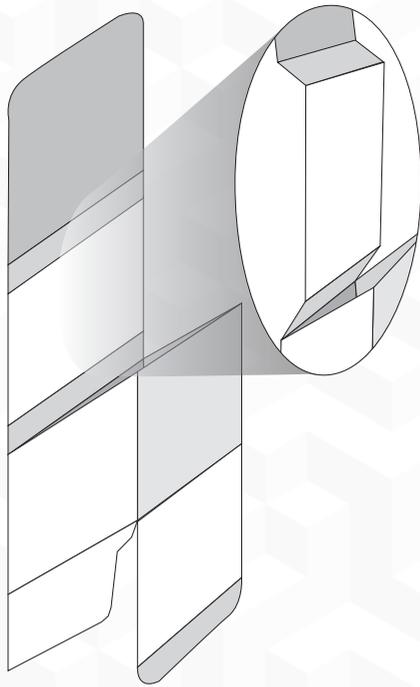
Détruisez des squelettes

DÉBÂCLE
Jeux

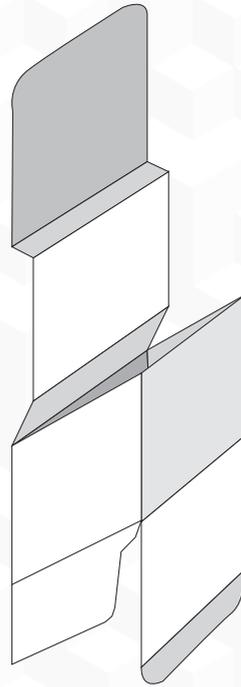
LUDISTRI

ASSEMBLAGE DES BOÎTES

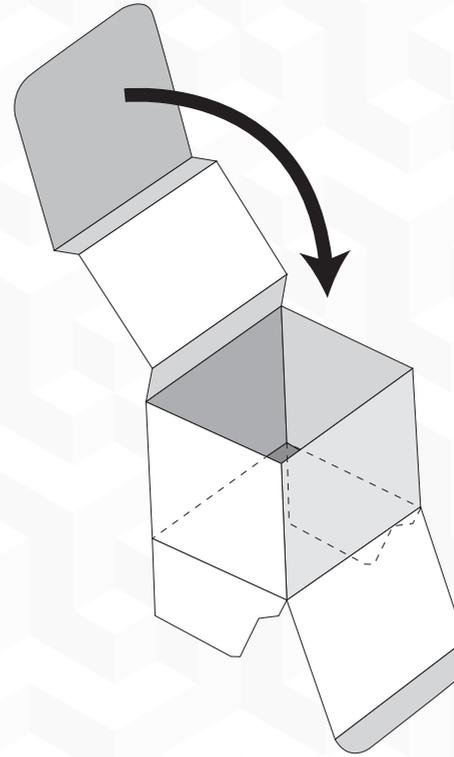
Pour assembler les boîtes de dés, suivez les schémas suivants ou consultez la vidéo d'assemblage sur : www.youtube.com/watch?v=t-EbDmpnSM0



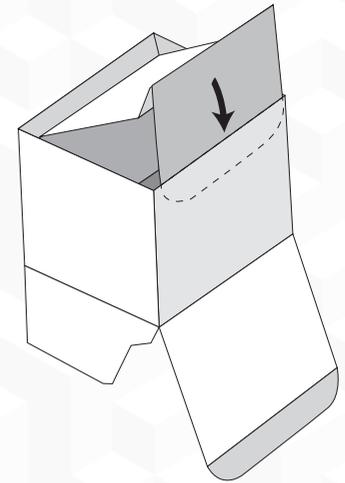
1. Pliez la partie du haut (couvercle) en 4.



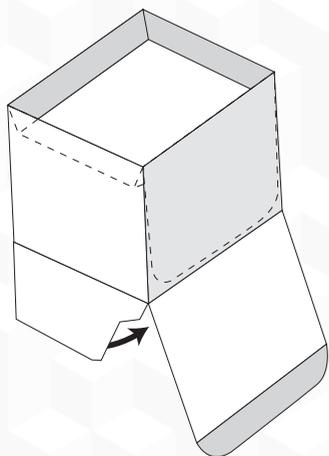
2. Quand la boîte sera assemblée, ce sera là où il faudra placer les dés.



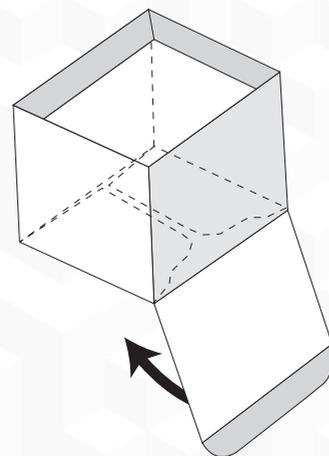
3. Pliez la partie du haut vers l'avant et coincez-la à l'intérieur de la boîte.



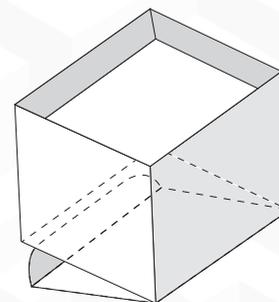
4. Faites bien descendre cette partie en bas de la boîte, jusqu'à ce que le haut soit bien droit et puisse accueillir les dés. Une fois en place, vous n'ouvrirez plus jamais la boîte par ce côté.



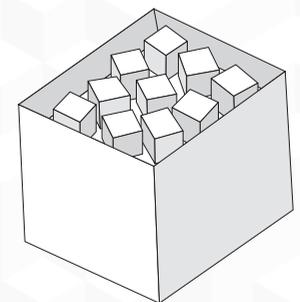
5. Repliez les ailettes du bas à l'intérieur de la boîte.



6. Coincez la partie du bas à l'intérieur de la boîte.



7. La boîte sera seulement ouverte et refermée par ce côté, surtout pas par l'autre.



8. Les dés sont stockés dans le rangement pour être accessibles à tous les joueurs durant la partie. Ils seront ensuite rangés à l'intérieur de leur boîte, qui sera elle aussi rangée dans la boîte.

CUERITOS™

DESCRIPTION DES CASES

Cases standards



HERBE
Peut être traversée normalement.



EAU
Ne peut pas être traversée.
*Sauf cas exceptionnels.

Déplacements spéciaux

Les déplacements spéciaux peuvent être résolus pendant l'étape de déplacement, même sans s'arrêter.



RACCOURCI
Payez les nécessaires pour aller jusqu'à l'endroit indiqué.



RACCOURCI
Payez les nécessaires pour aller jusqu'à l'endroit indiqué.



JET PACK
Quand vous passez sur cette case, doublez vos restants.

Cases Départ et Arrivée.



L'Arrivée et le Départ sont deux grosses cases adjacentes à toutes celles qu'elles touchent.

Cases spéciales

Si vous terminez votre déplacement sur une case spéciale sur laquelle vous n'avez pas commencé, vous pouvez gagner l'effet associé. Passer par l'une de ces cases sans s'y arrêter n'a pas d'effet.



GAIN DE CRÉDITS
Gagnez le nombre indiqué de .



GAIN DE SUPPORTERS
Avancez votre coureur d'une case sur la piste des supporters et gagnez les éventuels et .



PERTE D'UN DÉ
Prenez un dé au choix dans n'importe laquelle de vos zones et remettez-le dans son rangement.



GAIN DE N'IMPORTE QUEL DÉ
Gagnez n'importe quel dé gratuitement et mettez-le dans votre défausse.



GAIN D'UN DÉ
Gagnez n'importe quel dé d'un coût égal ou inférieur à la valeur indiquée gratuitement. Mettez-le dans votre défausse.

MISE EN PLACE

1. LES JOUEURS

Les joueurs reçoivent :

- 2 coureurs
- 1 plateau individuel
- 1 jeton de Phase
- 7 dés de Départ gris clair
- 2 dés de Départ gris foncé

2. CHOISISSEZ UN SET DE CARTES

3. PLACEZ LE CIRCUIT

4. DISPOSEZ LES BOÎTES DE DÉS

5. DISPOSEZ LES BOÎTES DE JETONS

6. DETERMINEZ LE PREMIER JOUEUR

TOUR DE JEU

PHASE LANCERS

1. PIOCHER

2. LANCER

3. PLACER LES SUCCÈS DANS LA ZONE ACTIVE

- FONCER OU PASSER

PHASE COURSE

4. • ACTIVER DES COMPÉTENCES

- RÉSOUDRE LES

- TOTALISER LES

5. SE DÉPLACER

- ACTIVER UNE CASE SPÉCIALE

6. ACHETER

7. DÉFAUSSER