



Kimm Rush

livret de règles

Sommaire

But du jeu.....	Page 2
Matériel.....	Page 3
Mise en place	Page 3
Conditions de victoire.....	Page 4
Déroulement d'un tour	Page 4
Règles détaillées	Page 5
Les déplacements.....	Page 5
La main	Page 5
La défausse.....	Page 5
Les sorts	Page 6
Les équipements.....	Page 7
Les pouvoirs des personnages	Page 8
Les cartes coffre.....	Page 10
Les cases de plateau	Page 10
Les téléporteurs	Page 11

But du jeu :

Au pays des contes de Grimm, Héros comme Méchants, tous rêvent de découvrir notre monde. Lorsqu'un jour un portail magique s'ouvre reliant nos deux mondes, la course pour passer celui-ci en premier est lancée. Incarnez les personnages mythiques des contes et légendes des frères Grimm dans cette course effrénée. Il vous faudra parcourir le pays pour récupérer vos objets fétiches avant vos adversaires. Lancez leur des sorts pour gêner leur progression et rejoignez notre monde le premier!

• Les téléporteurs

Le plateau de jeu possède quatre téléporteurs. Deux d'entre eux sont de couleur rouge et les deux autres sont de couleur verte. Les deux rouges sont reliés entre eux. Les deux verts sont reliés entre eux. Ces téléporteurs fonctionnent dans les deux sens et ne nécessitent pas de s'arrêter directement sur la case du téléporteur : la téléportation s'effectue automatiquement lorsque le trajet d'un joueur passe par la case du téléporteur. Lorsqu'une personne traverse un téléporteur, elle ne peut pas continuer son mouvement à la sortie de la téléportation, elle doit s'arrêter sur la case d'arrivée du téléporteur et ne peut recommencer à bouger qu'à son prochain tour.

Si le personnage qui traverse est le Joueur de Flûte de Hamelin et qu'il possède deux équipements, il peut continuer son mouvement à travers le téléporteur, sans devoir s'arrêter sur la case de sortie.

Remerciements

Les auteurs et illustrateurs du jeu souhaitent remercier les personnes suivantes pour leur implication dans le projet :

- TANAKA Yukio
- EGASSE Cyril
- CRAIGNOU Gauthier
- REGIS Emmanuel
- Classe de GD1 2013-2014

RIEL[®]
Ecole Supérieure
d'Infographie 2D&3D

BRUNON Lilian - CAZZARO Marion - CELLARIO Thomas
CHINOSI Lorenzo - KLAUS Mélissa

• Les cartes coffre

C En début de partie, le premier joueur tire une carte coffre afin de déterminer l'emplacement du premier équipement. Cette carte est ensuite placée face visible à côté de la pile de cartes coffre. Elle sera ensuite mélangée dans le paquet après le tirage de la carte coffre suivante et ainsi de suite. Cela permet d'empêcher l'apparition d'un équipement deux fois de suite au même endroit que le précédent.

• Les cases du plateau

Le plateau de jeu comporte 6 types de cases avec chacune son effet propre qui s'applique immédiatement lorsqu'un joueur s'arrête dessus :



Cases vierges :
Pas d'effet particulier.



Cases pioche :
Piocher une carte.



Cases défausse :
Défausser une carte.



Cases relance :
Permet au joueur de relancer les dés pour se déplacer à nouveau.



Cases téléporteur :
Téléporte le joueur qui passe par cette case à l'autre extrémité du téléporteur.
Ne nécessite pas que le joueur s'arrête sur la case.



Cases coffre :
Notée 1 ou 2, ce sont les cases d'apparition d'équipement. Le joueur qui a tiré la carte coffre dépose le «diamant» d'équipement sur la case correspondante.

Matériel :

- 2 Dés
- 4 Plateaux de jeu
- 1 «Diamant» (Pion d'équipement)
- 6 Pions de personnages
- 6 Cartes de personnages
- 12 Cartes coffre
- 18 Cartes d'équipement (3 par personnage)
- 25 Cartes de sort

Mise en place :

1. Mélangez les cartes de personnages. Chaque joueur choisit une carte au hasard qui détermine son personnage et sa capacité spéciale. Les cartes équipements correspondantes au code couleur des personnages non joués sont retirées du paquet de cartes. Chaque joueur place au centre du plateau son pion sur la case de couleur correspondante.
2. Mélangez ensuite les cartes de sorts et distribuez 2 cartes à chaque joueur, ce qui constitue sa main, qu'il peut consulter à tout moment. Le paquet restant constitue la pioche.
3. Chaque joueur lance le dé. Le joueur qui fait le plus grand score joue le premier puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
4. Le premier joueur mélange les cartes coffre, en pioche une et la retourne face visible. Il place le pion coffre sur la case ainsi désignée.



Conditions de victoire :

Pour remporter la victoire vous devrez récupérer 3 équipements qui apparaissent aléatoirement sur le plateau de jeu et rejoindre le portail central.

Déroulement d'un tour :

A son tour, avant de lancer le dé, chaque joueur peut choisir ou non de piocher une carte. S'il possède déjà 3 cartes dans sa main, il doit se défausser d'une carte avant d'en piocher une nouvelle. Le joueur peut ensuite choisir de jouer un sort (« Laissez-moi passer » ne peut être joué qu'avant son lancer de dé). Il lance alors le dé et se déplace du nombre de case indiqué par le résultat du dé. Si le joueur n'a pas lancé de sort avant de lancer le dé, il peut, à n'importe quel moment, lancer un sort pendant le tour d'un adversaire. Un joueur ne peut jouer qu'un seul sort par tour de table (du début de son tour jusqu'au début de son prochain).

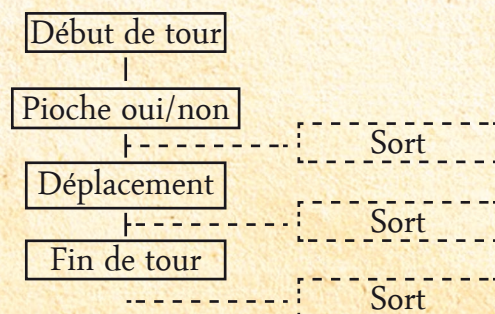
Exemple :

Joueur A joue « Echange de place » lors de son tour de jeu, il ne pourra pas jouer de sort avant le début de son prochain tour.

Joueur B ne joue pas de sort lors de son tour, lance le dé, se déplace et termine son tour.

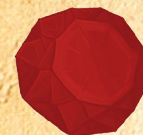
Joueur C joue « Vol à la tire » contre Joueur B.

Joueur B n'ayant pas joué de sort lors de son tour de jeu à le droit de jouer « Contre Sort » afin d'annuler « Vol à la tire » du joueur C.



Pouvoirs uniques de chaque personnage :

Le Petit Chaperon Rouge :



Le joueur peut avoir jusqu'à 4 cartes dans sa main. Lorsque le Petit Chaperon rouge doit piocher une carte, il pioche 3 cartes à la place, en choisit une et défausse les deux autres.

Le joueur de flûte de Hamelin :



Le joueur de flûte ignore l'effet des cases de défausse sur le plateau. S'il passe par une case téléporteur il peut choisir ou non de l'emprunter. Après avoir utilisé un téléporteur le joueur de flûte peut continuer son déplacement normalement.

Raiponce :



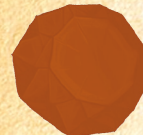
Lorsque Raiponce lance un sort, il s'applique à tous les autres joueurs au lieu d'un seul. Ce pouvoir ne s'applique que pour les sorts « Poche trouée », « Croche-pied », « Silence » et « Destruction ».

Le Grand Méchant Loup :



Si le Grand Méchant Loup se trouve à 4 cases ou moins d'un autre joueur, il profite d'un bonus de +2 à la valeur de ses jets de dés (cumulable avec le bonus de +1 la valeur de dé du premier pouvoir).

Le Dragon :



Tant que le pouvoir du dragon est actif, tous les autres joueurs doivent lancer deux dés au lieu d'un seul lors de leurs déplacements et choisir le résultat du dé le plus faible.

La Méchante Reine :



Dès l'obtention du second équipement, puis à chaque début de son tour où elle possède deux équipements ou plus, la Méchante Reine peut regarder la main d'un joueur, choisir une carte et la placer dans sa main.

Obtenir des équipements permet également au personnage d'utiliser ses pouvoirs :

- Posséder un équipement permet d'ajouter automatiquement +1 à la valeur du dé de déplacement
- Posséder deux équipements permet d'activer le pouvoir unique du personnage.

• Les pouvoirs des personnages

A chaque personnage possède deux pouvoirs qui s'activent lorsqu'un joueur ramasse sa première et deuxième pièce d'équipement respectivement. Ce pouvoir reste actif tant que le joueur possède le nombre de cartes équipement requis par pouvoir. Si un équipement est détruit par un sort, il cesse de compter pour l'activation d'un pouvoir.

- Le premier pouvoir est commun à tous les personnages : si le personnage possède une pièce d'équipement il rajoute automatiquement +1 à la valeur de ses jets de dés.
- Le deuxième pouvoir est unique et dépend du personnage joué. Il s'active lorsque le joueur possède deux pièces d'équipement



Nom du personnage

Description des pouvoirs du personnage

Couleur du personnage

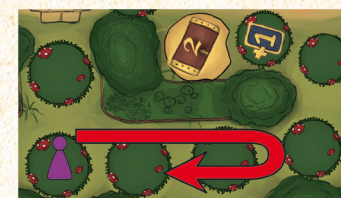
Règles détaillées :

• Les déplacements

A son tour, le joueur doit lancer le dé pour déterminer de combien de cases il devra déplacer son pion. Tout chemin peut être traversé dans les deux sens mais un joueur ne peut pas revenir sur ses pas lors du même déplacement.

Par exemple, un joueur ne peut donc pas avancer d'une case, revenir en arrière d'une case puis avancer à nouveau d'une case si le résultat du dé est de 3. Si le joueur décide de faire demi-tour, il devra attendre le tour suivant pour se déplacer dans le sens inverse s'il souhaite emprunter le même chemin.

Il peut cependant contourner par une autre voie afin de revenir en arrière si son lancer de dé le lui permet.



• La main

Chaque joueur peut posséder un maximum de 3 cartes dans sa main. S'il tombe sur une case « Piocher une carte » ou qu'il décide de piocher lors de son tour alors que sa main est pleine, il doit d'abord défausser une des cartes de sa main avant de piocher.

• La défausse

Toute carte défaussée doit être placée face caché dans une pile de défausse à côté de la pioche.

• Les sorts

Si un joueur choisit de lancer les dés et de conserver son action, il peut jouer un sort à son tour, mais également pendant le tour de ses adversaires. Dans le jeu, il existe 8 sorts différents :

- Poche trouée : Le joueur ciblé se défausse d'une des cartes de sa main.
- Destruction : Détruisez un équipement de l'adversaire ciblé.
- Peur des contes de fées ? : Déplacez l'adversaire ciblé de 3 cases.
- Croche-pied : Réduit le résultat du dé de déplacement de l'adversaire ciblé de -3. Ce sort doit être joué avant le lancer de dé de l'adversaire.
- Vol à la tire : Choisissez une carte au hasard dans la main d'un adversaire et mettez celle-ci dans votre main.
- Contre-sort : Contrez le sort d'un adversaire, ce dernier ne peut plus jouer de sorts jusqu'à son prochain tour.
- Laissez-moi passer ! : Ajoutez +2 au résultat de votre lancer de dé de déplacement. Ce sort doit être joué avant de lancer les dés.
- Échange de place : Permet d'échanger votre place avec celle d'un adversaire.



Nom
du sort

Description
du sort

Lorsque vous jouez un sort, inclinez votre carte personnage.

Ceci permet de savoir que vous avez déjà joué un sort ce tour-ci. Au début de votre prochain tour redressez votre personnage.



• Les équipements

Les équipements sont le cœur du jeu. Ils sont l'objectif principal des joueurs et ces derniers doivent en ramasser trois pour débloquent l'accès au portail de sortie uniquement pour eux-mêmes. Un coffre contenant un équipement est placé sur le plateau au début de la partie puis un nouveau coffre est mis en jeu lorsque le précédent est obtenu par l'un des joueurs. Le joueur qui vient d'obtenir le coffre prend une des cartes d'équipement correspondant à la couleur de son personnage et la place à côté de sa carte de personnage. Il tire ensuite une carte coffre afin de déterminer l'emplacement du prochain équipement.

À tout moment il ne peut y avoir qu'un seul équipement présent sur le plateau.

Quand un joueur qui possède déjà trois équipements passe par une case où un coffre d'équipement est présent, il ne le récupère pas.



Nom de
l'objet

Couleur du personnage
correspondant