



Les Norms

Jeu de plateau

Les règles

CARLINO Marcello
LONGEPIERRE Tom
SOKOLOFF Gillian
VIALA Alexandre

1BGDB

Année 2013 - 2014

Résumé du jeu :

Chaque joueur incarne un personnage parmi 6 proposés. Le but de chaque joueur est de déplacer son personnage jusqu'au centre du plateau pour gagner la partie. Mais attention à vos adversaires qui viennent bouleverser vos plans en dressant des obstacles justes devant vous... Prenez garde aux pièges !

But du jeu :

Trouver la fille parfaite pour Gordon. Pour cela, être le premier à emmener son personnage au centre du plateau avant ses adversaires.

Matériel :

- Plateau de jeu hexagonal
- 6 cartes personnages
- 6 pions personnages
- 60 Tuiles Murs
- 1 Sac pour les tuiles Mur
- 24 Tuiles Spéciales
- 1 Sac pour les tuiles Spéciales

Préparation du jeu :

Installation du plateau : sortir le plateau, les différents personnages et tuiles. Étaler sur la table et mélanger toutes les tuiles Spéciales face cachée.

Chaque joueur pose face cachée, sur le plateau, aux emplacements prédéfinis un nombre égal de tuiles Spéciales. Toutes les tuiles spéciales doivent être posées car les joueurs commencent la partie avec aucune tuile.



Chaque joueur tire un personnage au sort.
Placer les différents personnages sur leur emplacement.

Chaque joueur lance un dé, celui qui a fait le plus grand jet de dé commence et ensuite on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les différents personnages : voir les cartes personnages pour plus de précision

- Gordon
- Felicia
- Edrick
- Franck
- Shiny
- Deny

Les différentes tuiles :

- Les tuiles Spéciales :

- Tuiles bonus :

- Tracteur-hélico : vous permet lors d'un de vos tour de traverser un mur
- Bed Rull : la prochaine fois que vous déplacerez votre personnage, avancez le d'une case supplémentaire
- Stop ! : Vous pouvez poser un mur supplémentaire au prochain tour



- Tuiles pièges :

- Virage en épingle : fait reculer immédiatement le joueur d'une case en direction du bord du plateau NB : si le joueur est dans l'impossibilité de reculer (exemple : à cause d'un mur ou le bord du plateau) le joueur passera son prochain tour
- Terminus : vous transporte à l'arrêt de bus à l'opposé de votre point de départ (sur la case délimitée par un trait rouge) la tuile prend effet immédiatement lorsqu'un joueur tombe dessus
- Piège : le joueur ramasse la tuile et pourra l'utiliser lorsqu'il le désire au début d'un de ses tours contre un personnage adverse, faisant passer le prochain tour du joueur visé



- Les tuiles Mur :

Ces tuiles se posent sur une case, n'importe où sur le plateau, bloquant alors l'accès à cette dernière



NB : interdiction d'encercler un joueur, donc impossible d'encercler la case arrivée, la tuile mur ne peut pas être posée à l'emplacement où se trouve un joueur, à l'emplacement de départ d'un joueur, sur les tuiles spéciales déjà posées ou encore sur les cases « Terminus »

Déroulement d'un tour :

Le joueur, s'il possède une ou plusieurs tuiles Spéciales, peut en poser une, puis il se défaisse de la tuile utilisée.

Après avoir effectué cette action, le joueur a le choix entre faire avancer son personnage d'une case ou poser une tuile Mur.

Pour se déplacer le joueur doit faire avancer son personnage sur une case adjacente à celle où il se trouve.

Si le personnage se déplace et arrive sur une case Spéciale, il tourne face visible la tuile. Si l'effet de la tuile n'est pas immédiat il la garde et pourra l'utiliser lorsqu'il le désire.

Si le joueur décide de poser une tuile Mur, il pioche une tuile dans le sac et en pose une sur une case, bloquant alors ainsi la case. Cette dernière ne pourra alors plus être traversée, sauf si le joueur possède le bonus : "Passe-muraille".

Le tour du joueur est alors terminé... Au suivant !

Aide aux joueurs :

1/ Lorsque le nombre de joueurs est paire, essayer, si possible, de prendre des personnages compatibles (avec des compétences liées). Si le nombre de joueurs est impaire, ne pas utiliser les compétences des personnages.

2/ Cette case délimitée par un trait rouge, est le point d'arrivée de la tuile piège « Terminus ». Aucun mur ne peut être posé sur cette case et on ne peut pas non plus entourer cette case de mur pour bloquer son accès.

BON JEU !