

les minions 2

IL ÉTAIT UNE FOIS GRU

ILLUMINATION PRÉSENTE



SOIS LE
PREMIER À
REJOINDRE
GRU

LA QUÊTE DE GRU
règles du jeu

Contenu du jeu

1 plateau, 6 pions, 12 jetons Banana, 38 cartes Banana, 166 cartes Coup de Pouce / Mauvais Coup (CP/MC), 1 livret de règles, 3 dés.

But du jeu

Le but est d'être le premier à amener son Minion au centre du plateau pour rejoindre Gru.

Le premier à tomber pile sur la case d'arrivée (représentée par Gru) gagne la partie !

Attention : Si son déplacement l'amène plus loin que la case finale, il revient en arrière du nombre de cases correspondant à son dépassement, exactement comme dans un jeu de l'oie classique.



Le plateau de jeu

Le plateau comporte la case départ, la case finale, 72 cases de couleurs et 12 cases Banana (comportant une banane).

Il y a 4 couleurs de cases possibles mais certaines cases sont multicolores, réparties comme suit :



48 cases monocolores

12 cases bicolors

8 cases tricolores

4 cases quadricolores

12 cases Banana : ce sont des cases neutres qui permettent de piocher des cartes spéciales, les cartes Banana

Mise en place du jeu

- Chaque joueur choisit un jeton Minion.



Carl



Bob



Kevin



Stuart



Phil



Otto

- On place les piles de cartes CP/MC et Banana sur le côté du plateau.
- Un jeton Banana est posé sur chaque case Banana
- Chaque joueur tire 3 cartes CP/MC qui vont constituer sa main de départ.
- Chaque joueur tire deux dés, celui qui obtient le plus haut score commence à jouer.
- L'ordre du tour suit ensuite le sens inverse des aiguilles d'une montre, c'est donc le joueur ou la joueuse à la droite de celui ou celle qui vient de jouer qui commence son tour.

Déroulement d'un tour de jeu

- En début de tour, chaque joueur ou joueuse pioche une carte CP/MC. S'il oublie de le faire, tant pis pour lui, dès que les dés sont lancés, l'occasion est perdue !
- Il lance ensuite deux dés à 6 faces puis avance son personnage du nombre de cases correspondant au résultat obtenu.
- À partir du moment où les dés sont lancés, chaque joueur peut décider de jouer une carte CP/MC de type Mauvais Coup qui affectera le joueur dont c'est le tour s'il tombe sur une case de la couleur correspondante.

- Les cases Banana, en plus de fournir une relative sécurité puisque leur couleur ne peut normalement pas être ciblée par les cartes CP/MC, permettent de tirer immédiatement une carte Banana.



- Attention, on ne peut utiliser qu'une seule carte Mauvais Coup pendant le tour d'un adversaire et sauf coup double (voir ci-dessous), et on ne peut jouer qu'une seule carte Coup de Pouce durant un tour.

- **Coup double** : lorsqu'un joueur tire un double avec ses dés (ou un triple s'il tire 3 dés grâce à l'effet d'une carte CP/MC ou Banana), il peut soit jouer une carte Coup de Pouce supplémentaire (1 par double obtenu), soit piocher une carte CP/MC en bonus.



- Fin du tour : le tour se termine lorsque le joueur principal a terminé ses actions et que plus aucun joueur ne déclare de mauvais coup (pour rappel, chaque joueur ne peut utiliser qu'un et qu'un seul mauvais coup pendant le tour d'un adversaire... même s'il l'aime beaucoup !)

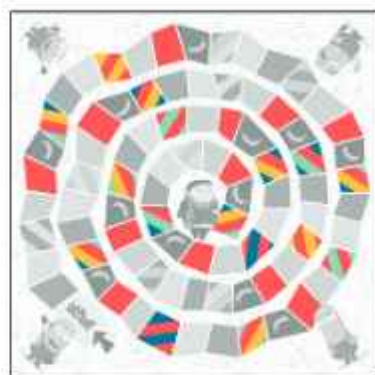
Les cartes Coup de Pouce / Mauvais Coup

On en trouve 3 types différents : Coup de Pouce (bonus), Mauvais Coup (malus) et les cartes Joker.

Les 2 premières ne peuvent s'activer que si le joueur concerné (soi-même ou un adversaire) tombe sur une case de la couleur correspondant à la (ou les) pastille(s) indiquée(s) sur la carte.



Exemple : ces cartes ne comportent qu'une pastille rouge, elle ne concernent donc que les cases rouges ou comprenant du rouge



Attention ! Certaines cases sont multicolores et certaines cartes ont plusieurs pastilles de couleurs différentes. Cela signifie que toutes les couleurs indiquées fonctionnent, dans toutes les combinaisons possibles.



Les cartes Coup de pouce sont à jouer lors de son tour, lorsque l'on tombe sur une case de la couleur correspondant à la (ou les) pastilles indiquée(s) sur la carte.



Les cartes Mauvais coup sont à jouer pendant le tour de l'adversaire, lorsqu'il tombe sur une case comportant la couleur correspondante.



Les cartes Joker peuvent s'utiliser soit pour annuler un Mauvais Coup adverse (et un seul), soit en tant que Mauvais Coup spécial : lorsqu'une carte Joker est utilisée sur un joueur adverse, sa case devient temporairement quadricolore, même s'il est sur une case Banana.

Tous les joueurs peuvent alors poser leurs Mauvais Coups en même temps.

Règle du Coup en Traitre

C'est toujours le premier à poser sa carte qui a l'initiative. Si un ou plusieurs autres joueurs posent leur carte juste après le premier, avant que l'effet de la première carte posée soit résolu, on applique l'effet de la première carte et l'on voit ensuite si l'effet des cartes suivantes est applicable.

Par exemple, si la première carte provoque un déplacement, la case d'arrivée ne sera peut-être plus de la même couleur. Si la carte suivante n'est plus utilisable, elle est tout simplement défaussée, autrement, on applique son effet normalement.

Si un joueur préfère attendre l'effet d'une carte avant de poser la sienne, il en a tout à fait le droit, puisque le tour se termine lorsque plus aucun joueur ne souhaite déclarer d'action.

Les cartes Banana

Il y a 12 cases Banana placées sur le plateau. Le premier joueur à tomber sur l'une de ces cases pioche une carte de la pile Banana. Le jeton est retiré de la case afin d'indiquer qu'elle ne permet plus de récupérer de carte Banana.



Cartes Banana à effet immédiat

Pioche 1 carte supplémentaire.

Pioche 2 cartes supplémentaires.

Lance 1 dé et pioche autant de cartes que le résultat obtenu.



Cartes Banana objet unique

Chacune peut servir une fois pendant la partie, à n'importe quel moment en priorité sur les autres cartes. Si plusieurs sont jouées dans un même tour, leur résolution se fait par ordre de jeu. Par contre on ne peut pas en dépenser plus d'un par tour de jeu.

Papuche : Lance 2 dés et déplace ton Minion du nombre de cases indiqué.

Pistogel : Freeze un Minion et annule son déplacement.

Lance Piranha : Le Minion de ton choix lance 2 dés et recule du nombre de cases indiqué.

Gelato : Annule l'effet de tous les Mauvais coups lancés contre le joueur pendant 1 tour.

Lance-qui-pète : Oups, mauvaise invention ! Tu peux défausser ta main et reprendre le même nombre de cartes dans la pioche.

Jetpack : Lance 3 dés, choisis-en 2 et déplace ton Minion de ce nombre de cases.

Nunchakus : Lorsque tu dois lancer 2 dés pour te déplacer, double le résultat du dé de ton choix (ou triple-le si tu lance 3 dés). Ça compte comme un Coup Double.

Rollers : Pendant tout un tour de jeu, lance 1 dé supplémentaire lors de tes déplacements.

Marteau-piqueur : Si tu es sur la même case qu'un autre Minion, il lance 1 dé et recule du nombre de cases indiqué.

Kyle : Si tu es sur la même case qu'un autre joueur, il lance 3 dés et recule du nombre de cases indiqué.

Camouflage : Ton Minion ne peut plus être ciblé par les Mauvais Coups ni d'autres cartes Banana pendant un tour.



ILLUMINATION



Édité par Topi Games
9 rue Pasteur 94130
Nogent-sur-Marne
FRANCE
www.topi-games.com
contact@topi-games.com

