



MATÉRIEL

- ♣ 1 bloc de feuilles de jeu
- ♣ 4 crayons
- ♣ 3 dés
- ♣ 4 pions
- + zone de placement de dés
(au dos de la boîte)



BUT DU JEU

Dans une partie de **LOOT**, lancez des dés, puis arpentez les allées du festival SPIEL de la ville d'Essen en Allemagne, tout en restant à l'affût des meilleurs stands. Le joueur qui a le plus exploré le festival à la fin de la partie est désigné vainqueur.

MISE EN PLACE

Pour commencer, prenez chacun 1 feuille de jeu, 1 crayon et 1 pion. Placez votre pion sur n'importe quelle case située en bordure du plan qui se trouve sur la partie gauche de votre feuille de jeu. Désignez un joueur ; celui-ci lance les 3 dés, puis les place, dans n'importe quel ordre, sur les 3 cases (» , » , !) de la zone de placement située au dos de la boîte (voir exemple ci-contre).



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lors d'une manche, tous les joueurs déplacent simultanément leur pion de façon horizontale ou verticale sur leur plan du festival. Le dé situé sur la case ! (qu'on appellera dorénavant « dé actif ») indique de combien de cases vous devez vous déplacer. Les 2 autres dés (situés sur les cases » et ») n'ont pas d'incidence sur la manche en cours. Néanmoins, ils vous donnent un aperçu du nombre de cases dont vous devrez vous déplacer lors des 2 prochaines manches, vous permettant ainsi d'anticiper vos déplacements.

Les règles de déplacement sont les suivantes :

- Vous devez strictement respecter le nombre de cases indiqué par le dé actif lors de vos déplacements.
- Vous pouvez vous déplacer uniquement de façon horizontale **ou** verticale, sans changer de direction.
- Vous devez identifier les cases où vous terminez vos déplacements en y traçant une barre oblique **/**. S'il y a déjà une barre oblique dans votre case, identifiez-la de nouveau en y traçant une barre oblique inversée de manière à former une croix **X**.
- Vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur une case qui contient déjà une croix. Autrement dit, vous ne pouvez pas occuper une même case plus de 2 fois.
- Vous ne pouvez pas sortir du plan du festival.
- Si vous ne pouvez pas vous déplacer (car vous arriveriez uniquement sur des cases qui contiennent déjà une croix, ou car vous sortiriez du plan), placez-vous sur n'importe quelle case vierge (sans aucune barre oblique) et n'inscrivez rien dans cette case.

Exemple : Le pion représenté sur l'image ci-contre peut actuellement se déplacer uniquement sur les cases qui sont encadrées. Si le dé actif affichait un 5 ou un 6, le pion ne disposerait d'aucun déplacement autorisé, car il devrait alors sortir du plan. En revanche, si le dé actif affichait un 3, le pion pourrait se déplacer uniquement vers le haut, car il sortirait du plan en se déplaçant vers la droite et il arriverait sur une croix en se déplaçant vers la gauche ou vers le bas. Si le dé actif affichait un 1, le pion pourrait se déplacer vers la gauche ou vers le haut et inscrire une première barre oblique dans l'une de ces cases, ou bien il pourrait se déplacer vers la droite ou vers le bas et inscrire une barre oblique inversée dans l'une de ces cases pour former une croix.



NOUVELLE MANCHE

Une fois que tout le monde a effectué son déplacement en respectant le chiffre indiqué par le dé actif, choisissez un joueur pour qu'il relance ce dé et le place sur la case **»**, déplaçant ainsi le dé de la case **»** sur la case **»** et le dé de la case **»** sur la case **!**. Le dé situé sur la case **!** devient le nouveau dé actif et indique de combien de cases vous devez vous déplacer cette manche-ci. Le nouveau dé de la case **»** indique de combien de cases vous devrez vous déplacer dans 2 manches.



POINTS ET CAPACITÉS

Vous avez « visité » une case (un stand) lorsque celle-ci contient au moins 1 barre oblique. Vous pouvez marquer des points ou même débloquer de nouvelles capacités en réalisant certaines combinaisons de stands (**encerclez** les points et les capacités que vous obtenez). Afin que vous puissiez découvrir ces combinaisons, analysons les éléments encadrés dans la partie illustrative ci-dessous :



- Chaque ligne ou colonne que vous complétez **A** en ayant visité tous ses stands (identifiés par une barre oblique ou une croix) vous rapporte 3 points (voir le 3 qui est encadré en haut à droite du plan).
- Chaque case Meeps que vous visitez **A** vous rapporte entre 1 et 5 points ou une capacité que vous pourrez utiliser lors d'une prochaine manche. Encerclez ces points et ces capacités sur la piste Meeps **C**.
- Chaque groupe de 1, 2, 3 ou 4 cases de **même couleur** que vous complétez **A** vous rapporte respectivement 1, 2, 3 ou 4 points. Encerclez ces points sur la grille de décompte des combinaisons située à droite **B**.
- Dès que vous avez encadré le nombre de cases requis dans une ligne ou dans une colonne de la grille de décompte des combinaisons, recevez respectivement 1 capacité ou 3 points. (2×0 correspond à 2 cercles et 3×0 correspond à 3 cercles.)

À chaque manche, encerclez immédiatement tout point que vous obtenez à l'endroit prévu à cet effet (**A**, **B** ou **C**), puis inscrivez le total de vos points à la fin de la manche dans une seule case de votre piste de score **D**. Inscrivez votre 1^{er} score dans la 1^{re} case, puis inscrivez votre 2^e nouveau score dans la 2^e case, et ainsi de suite. Inscrivez toujours votre score total actuel, en ajoutant les points

de la manche en cours à votre score précédent. Si vous obtenez des points de plusieurs façons dans une même manche (p. ex. une colonne complète en **A**, une case encerclée en **B**, etc.), additionnez tous ces points ensemble et inscrivez-les dans une seule case de la piste de score.

Comme indiqué précédemment, le fait d'encercler certaines cases vous permet de débloquent des capacités à usage unique plutôt que de gagner des points. Les capacités que vous débloquent vous offrent quelques facilités pour vous déplacer sur le plan du festival. Barrez chaque capacité après l'avoir utilisée pour indiquer qu'elle n'est plus disponible. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule capacité encerclée par manche. Vous ne pouvez pas combiner des capacités entre elles.

Il existe 2 types de capacités :



Vous pouvez sortir du plan du festival et continuer votre déplacement en revenant du côté opposé.



Vous pouvez vous déplacer de -1/+1 case par rapport au dé actif.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur inscrit des points dans **l'avant-dernière case** de sa piste de score, la partie prend fin. Le joueur en question gagne **un bonus de 3 points** qu'il ajoute à son score précédent pour inscrire son nouveau score final dans la dernière case de sa piste de score. Tous les autres joueurs inscrivent leur score final dans la dernière case de leur piste de score sans ajouter aucun bonus. Le joueur qui a le score final le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de croix sur son plan du festival est désigné vainqueur. Si l'égalité persiste, alors les joueurs concernés se partagent la victoire.



Un jeu de :

Ralf & Roy zur Linde

Illustrations :

Christian Opperer,
Michael Menzel (Meeps)

Traduction et relecture françaises :

Pauline Fuchs et Robin Leplumey pour The Geeky Pen



SKELLIG
GAMES GmbH
Parkweg 6
D-35452 Heuchelheim
Allemagne
www.skellig-games.de