

CRASH & GRAB

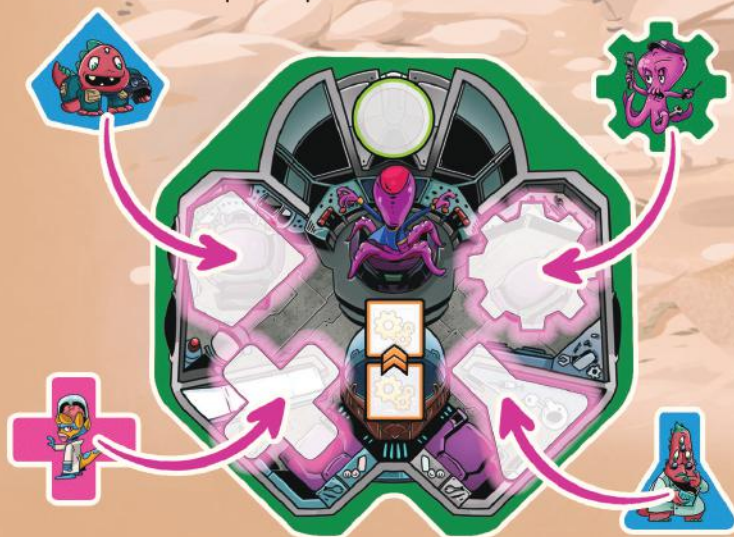
LES RÈGLES EN VIDÉO

<https://pullthepingames.com/Games/CrashAndGrab/>



BUT DU JEU

Votre soucoupe volante s'est écrasée sur Terre et, bien que votre équipage ait survécu grâce à une capsule de sauvetage, ils se sont égarés aux quatre coins de la planète. Soyez le premier à réunir Pilote, Scientifique, Docteur et Ingénieur d'une même couleur pour l'emporter !



MATERIEL



14 TUILES PLATEAU



6 JETONS SOUCOUPE



1 DÉ DE PLACEMENT



1 DÉ DE ROTATION



6 CAPSULES DE SAUVETAGE



24 MEMBRES D'ÉQUIPAGE



6 PLATEAUX SOUCOUPE



23 CARTES AMÉLIORATION



18 CARTES DÉPLACEMENT



1 JETON SONDE



4 MARQUEURS DIRECTIONNELS



14 CUBES ÉNERGIE



10 DISQUES BOOSTER



2 JETONS PATROUILLE



6 AIDES DE JOUEUR

CONCEPTION

Clayton Skancke
Brian Henk



GRAPHISME

Loïc Billiau

TRADUCTION

Morgan Laigre

MISE EN PLACE

1 TUILES PLATEAU

Placer les tuiles plateau dans l'ordre et le sens que vous voulez mais en respectant la disposition ci-dessous (en fonction du nombre de joueurs).

2-4 JOUEURS
(3-4 SOUCOUPES)



5 JOUEURS
(5 SOUCOUPES)



6 JOUEURS
(6 SOUCOUPES)



2 MARQUEURS DIRECTIONNELS

Placez les marqueurs directionnels à l'extérieur du plateau, en haut, en bas, à gauche et à droite. Ils peuvent être placés dans n'importe quel ordre.



3 ÉNERGIE, BOOSTERS ET PATROUILLES

Formez une pile de Boosters et d'énergie . À 5-6 joueurs, formez également une pile de jetons Patrouille . Chaque joueur reçoit 1 Énergie.

4 CARTES AMÉLIORATION

À 2 joueurs, retirez les Stabilisateurs Inertiels de la pioche Amélioration et rangez-les dans la boîte.

Mélangez les Cartes Amélioration.



5 SOUCOUPES ET CARTES DÉPLACEMENT

Chaque joueur choisit une couleur, puis prend la Capsule de Sauvetage, les 3 Cartes Déplacement et le Plateau Soucoupe correspondants. Assurez-vous que votre Capsule de Sauvetage contient votre Soucoupe et 4 Membres d'Équipage.

À 2 joueurs vous contrôlez 2 Soucoupes : choisissez 2 couleurs et prenez la Capsule de Sauvetage, les Cartes Déplacement et le Plateau Soucoupe correspondants.

6 MEMBRES D'ÉQUIPAGE ÉGARÉS

Placez tous les Membres d'Équipage au centre de la table et classez-les par couleur et par type. Ils seront désignés comme "Membres d'Équipage Égarés". Les Pilotes doivent être placés plus près du plateau, mais les autres types peuvent être placés dans n'importe quel ordre. À 2-5 joueurs, ajoutez également les Membres d'Équipage d'une couleur inutilisée.

7 PREMIER JOUEUR

Le joueur ayant le plus récemment fait l'objet d'une disparition inexpliquée reçoit la Sonde . Il effectuera le premier déplacement de la partie.

8 PLACEMENT DES SOUCOUPES

En commençant par le joueur en possession de la Sonde, chaque joueur "place" sa Soucoupe sur le plateau en lançant le Dé de Placement (cf IV.1 Placement des Soucoupes Écrasées).

9 BOOSTERS DE DÉPART ET PILOTES

2 Joueurs (4 Soucoupes) : le joueur en possession de la Sonde "place" le Pilote d'une des Soucoupes sur le plateau en lançant le Dé de Placement. Le second joueur place un Booster sur une de ses Soucoupes et "place" le Pilote de l'autre Soucoupe (cf III.2 Placement des Membres d'Équipage).

3 Joueurs et + (3 Soucoupes et +) : le joueur situé à droite de celui en possession de la Sonde reçoit un Booster (sauf à 3 joueurs). Toutes les Soucoupes n'ayant reçu ni Booster ni Sonde "placent" leur Pilote (cf III.2 Placement des Membre d'Équipage).

JOUEURS	SOUCOUPES	PILOTES	BOOSTERS
2	4	2	1
3	3	2	0
4	4	2	1
5	5	3	1
6	6	4	1

10 C'EST PARTI !

La phase PLANIFICATION du premier tour commence.



TOUR DE JEU

À chaque tour, effectuez les étapes suivantes :

I. PLANIFICATION

1. CHOISISSEZ (SIMULTANÉMENT) UNE CARTE DÉPLACEMENT
2. LANCEZ LE DÉ DE ROTATION

II. ACTIONS DU JOUEUR

En commençant par le joueur en possession de la Sonde, chaque joueur effectue les étapes suivantes :

1. PLACEZ VOTRE SOUCOUBE ÉCRASÉE
2. APPLIQUEZ LES EFFETS D'AMÉLIORATION DE DÉBUT DE TOUR
3. EFFECTUEZ VOTRE DÉPLACEMENT
4. ACCÉLÉREZ

III. ENTRETIEN

1. APPLIQUEZ LES PÉNALTÉS DE CRASH
2. PLACEZ LES MEMBRES D'ÉQUIPAGE
3. APPLIQUEZ LES EFFETS D'AMÉLIORATION DE FIN DE TOUR
4. AMÉLIOREZ VOTRE VAISSEAU

IV. FIN DU TOUR

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour comme indiqué ci-dessus, effectuez les étapes suivantes :

1. PLACEMENT DES SOUCOUPES ÉCRASÉES
2. DÉPLACEMENT DE LA SONDE

Les pages suivantes détaillent chacun de ces points.



I. PLANIFICATION

CHOIX DE LA CARTE DÉPLACEMENT

Distance: à chaque tour, choisissez une Carte Déplacement, qui détermine la distance de votre voyage. Elle peut être de 2, 3 ou de 0 à 5 cases. La carte 0 à 5 cases vous permettra de choisir la distance lors de votre tour la distance lors de votre tour. Il est possible d'utiliser la même Carte Déplacement plusieurs fois de suite.

Direction: placez la carte choisie face cachée de sorte que le coin correspondant à la direction vers laquelle vous souhaitez voyager s'insère dans l'encoche du bas de votre Plateau Soucoupe.



Bonus: si vous jouez un 2 ou un 3, vous bénéficierez également d'un bonus de Booster ou d'Énergie lorsque vous effectuerez votre déplacement.

LANCER LE DÉ DE ROTATION

Le joueur en possession de la Sonde débute chaque tour. Toutefois, après que chaque joueur aura choisi sa Carte Déplacement pour le tour, lancez le Dé de Rotation afin de déterminer le sens d'exécution du tour.

2 Joueurs: ignorez cette étape. Le Dé de Rotation n'est pas utilisé à 2 joueurs. Puisque chaque joueur contrôle 2 Soucoupes, à votre tour, choisissez quelle Soucoupe se déplace en premier. L'autre Soucoupe se déplacera lors de votre prochain tour.

5-6 Joueurs: celui qui jouera en dernier reçoit un Jeton Patrouille, qui lui permettra pendant son tour de se déplacer dans n'importe quelle direction plutôt que dans la direction choisie.

6 Joueurs: l'avant-dernier joueur reçoit également un Jeton Patrouille.



II. ACTIONS DU JOUEUR

1. PLACEZ VOTRE SOUCOUPPE

Si votre Soucoupe ne se trouve pas sur le plateau, quelqu'un a provoqué votre crash avant votre tour ! Lancez le Dé de Placement afin de positionner votre Soucoupe (cf IV.1 Placement des Soucoupes Écrasées).

Utilisez quand même votre Carte Déplacement et appliquez le Bonus si nécessaire. Toutefois, vous pouvez l'utiliser dans n'importe quelle direction au lieu de celle choisie pendant la phase de Planification.

2. EFFETS D'AMÉLIORATION DE DÉBUT DE TOUR

Si vous possédez une Carte Amélioration commençant par "au début de votre tour...", vous pouvez la jouer à cette étape.

3. EFFECTUEZ VOTRE DÉPLACEMENT

Retournez la Carte Déplacement que vous aviez choisie pendant la phase de Planification face visible et effectuez les actions suivantes en fonction du type de carte choisi :



1. Prenez un Booster . Vous pouvez posséder autant de Boosters que vous le souhaitez. Cette ressource étant illimitée, s'il ne reste pas suffisamment de jetons, remplacez-les par n'importe quel autre marqueur.

2. Déplacez-vous de 2 cases dans la direction choisie.



1. Prenez un Énergie . Tout comme les Boosters, vous pouvez en détenir autant que vous le souhaitez, et la ressource est également illimitée.

2. Déplacez-vous de 3 cases dans la direction choisie.



1. Choisissez un nombre entre 0 et 5.

2. Déplacez-vous de ce nombre de cases dans la direction choisie.

4. BOOST

Vous pouvez dépenser un Booster pour accélérer. Choisissez une direction puis déplacez-vous du même nombre de cases que votre déplacement de la phase précédente. Si vous aviez choisi 0-5, vous ne pouvez pas changer la valeur précédemment choisie pendant le Boost.



COLLISION DE SOUCOUPES

Dès que votre Soucoupe se déplace ou est poussée vers une case occupée par une autre Soucoupe, vous entrez en collision avec celle-ci. Voici ce qui se produit :

Vous êtes stoppé ! Arrêtez-vous sur la case où se situait cette Soucoupe sans terminer votre éventuel déplacement restant.

La soucoupe heurtée termine votre déplacement. Depuis la case qu'elle occupait, la soucoupe complète la distance qu'il vous restait à parcourir dans la direction dans laquelle vous vous déplaçiez au moment de la collision.



ACCÉLÉRATEURS

Lorsque vous vous arrêtez ou passez sur une case avec un Accélérateur, arrêtez-vous sur cette case sans terminer votre déplacement. Déplacez-vous ensuite à nouveau de la façon suivante :



Distance : votre distance restera toujours la même que lorsque vous vous déplaçiez en atteignant l'Accélérateur, en partant de la case de l'Accélérateur. Par exemple, si vous vous déplaçiez de 3 cases mais avez atteint l'Accélérateur au bout d'1 seule case, vous devez à nouveau vous déplacer d'exactly 3 cases en partant de l'Accélérateur.

Direction : si c'est votre tour de jeu, déplacez-vous dans la direction de votre choix.



Si ce n'est PAS votre tour, et que quelqu'un vous a poussé sur l'Accélérateur, vous devez vous déplacer dans la direction de la Soucoupe qui est entrée en collision avec vous.



MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Au cours de la partie, vous devez récupérer ou dérober des Membres d'Équipage pour les placer sur votre Plateau Soucoupe.

Récupération : votre soucoupe survole les Membres d'Équipage (mais n'arrête PAS son déplacement à la différence des Accélérateurs). Lorsque vous entrez ou traversez une case contenant un Membre d'Équipage, récupérez-le immédiatement et placez-le sur votre Plateau Soucoupe.

Correspondance des Couleurs : lorsque vous récupérez un Membre d'Équipage correspondant à la couleur de votre joueur, celui-ci ne pourra jamais vous être dérobé. Les Membres d'Équipage ne correspondant pas à votre couleur (« non assortis ») peuvent vous être dérobés si une autre Soucoupe vous heurte (cf III.1 Pénalités de Crash).



MEMBRE ASSORTI



NON ASSORTI

Membres d'Équipage en Poste : si vous récupérez un Membre d'Équipage dont le poste est TOUJOURS vacant, il est placé sur la station correspondante de votre Plateau Soucoupe et est dit « en poste ». Si un Membre d'Équipage en poste est dérobé, tout Membre d'Équipage supplémentaire du même type devient immédiatement en poste.

Membres d'Équipage Supplémentaires : si vous récupérez un Membre d'Équipage dont le type est déjà en poste, vous pouvez le placer par-dessus le Membre d'Équipage déjà en place. Assurez-vous que les Membres d'Équipage de votre propre couleur sont bien placés en dessous de la pile afin que les autres joueurs puissent aisément compter combien de vos Membres d'Équipage peuvent être dérobés.

Transfert de Membres d'Équipage : à 2 joueurs, lorsque vous contrôlez plus d'une Soucoupe, vous pouvez transférer des Membres d'Équipage entre les Soucoupes. Dès qu'une de vos Soucoupes se déplace à une distance d'1 case de votre autre Soucoupe (orthogonalement), l'une et/ou l'autre peut transférer tout ou partie des Membres d'Équipage de sa propre couleur depuis l'autre Soucoupe. Voir ci-dessous.



SITES DE CRASH

Votre Soucoupe se déplace sur les Sites de Crash (mais n'arrête PAS son déplacement à la différence des Accélérateurs). C'est à cet endroit du plateau que sont placés les Membres d'Équipage et les Soucoupes.



III. ENTRETIEN

À la fin du tour d'un joueur, effectuez les vérifications suivantes :

I. PÉNALITÉS DE CRASH ET RÉCOMPENSES

Si votre Soucoupe sort du plateau, elle se crashe. Lorsque cela se produit, effectuez dans l'ordre les actions suivantes :

Si votre Soucoupe se crashe pendant votre tour :

Perdez un Membre d'Équipage : si votre Soucoupe possède des Membres d'Équipage non assortis, donnez-en un au joueur ayant le moins de Membres d'Équipage en poste. En cas d'égalité, choisissez le joueur à qui le donner.

À 2-joueurs lorsque vous contrôlez 2 Soucoupes et que l'une des deux Soucoupes heurte la seconde, le crash est considéré comme étant intervenu pendant votre propre tour. Il en résulte une pénalité de Perte d'un Membre d'Équipage pour la Soucoupe dont c'est le tour.

Si votre Soucoupe se crashe et que ce n'est PAS votre tour, le joueur dont c'est le tour peut au choix :

Dérober un Membre d'Équipage : il vous vole un Membre d'Équipage non assorti, uniquement si vous possédez au moins autant de Membres d'Équipage en poste que lui.

-OU-

Récupérer de l'Énergie : il peut prendre un Énergie  de la Réserve. L'Énergie étant une ressource illimitée, s'il ne reste pas suffisamment de jetons, remplacez-les par n'importe quel autre marqueur.



2. PLACEMENT DES MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Pour chaque Membre d'Équipage récupéré sur le plateau pendant votre tour (même si vous y avez poussé un autre joueur), effectuez les actions suivantes :

1. Choisissez un Membre d'Équipage Égaré situé à la fin de la rangée d'une couleur.



2. Lancez le Dé de Placement.



3. Placez le Membre d'Équipage Égaré sélectionné sur le Site du Crash correspondant à la valeur du dé.

Si le Site du Crash est déjà occupé par une autre Soucoupe ou Membre d'Équipage, ajoutez 1 à la valeur du dé jusqu'à trouver un Site de Crash inoccupé. Si le total dépasse 12, la valeur redescend à 1.



À la fin de votre tour, vous devez toujours avoir sur le plateau le même nombre de Membres d'Équipage qu'en début de partie. La seule exception est lorsque la Réserve de Membres d'Équipage Égarés est épuisée et que la partie n'est pas encore terminée.

3. EFFETS D'AMÉLIORATION DE FIN DE TOUR

Si vous possédez une Carte Amélioration commençant par « à la fin de votre tour... », vous pouvez la jouer à cette étape.



4. AMÉLIORATION DE VOTRE SOUCOUE

Vous pouvez défausser 2 Énergie  pour piocher 2 Cartes Amélioration ; défaussez-en une et placez l'autre face visible devant vous. Cette capacité est désormais permanente et améliore votre Soucoupe jusqu'à la fin de la partie.

Il n'y a pas de limite au nombre d'Améliorations que vous pouvez effectuer. La possibilité d'utiliser une capacité d'Amélioration est toujours facultative. Si vous devez piocher et que la Pioche Amélioration est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle Pioche Amélioration et récupérez-y vos cartes.

Vous ne pouvez pas utiliser une Amélioration au tour où vous l'avez équipée ; le joueur suivant peut donc continuer son tour pendant que vous choisissez quelle Amélioration vous conserverez. Par contre, les Améliorations de fin de tour peuvent être utilisées dès le premier tour où elles ont été récupérées.

**UTILISEZ L'AIDE EN LIGNE
POUR TOUTE QUESTION SUR
LES CARTES AMÉLIORATION**



<https://pullthepingames.com/CardSearch?SearchString=&Game=CrashAndGrab>

IV. FIN DE TOUR

À la fin du tour, effectuez les actions suivantes :

1. PLACEMENT DES SOUCOUPES ÉCRASÉES

Si des Soucoupes se sont écrasées, placez-les comme vous placeriez des Membres d'Équipage (voir page précédente), en commençant par le joueur en possession de la Sonde puis en poursuivant avec le joueur sur sa gauche.



Lancez le Dé de Placement et placez votre Soucoupe sur le Site du Crash correspondant. Si le Site du Crash est déjà occupé par une autre Soucoupe ou Membre d'Équipage, ajoutez 1 à la valeur du dé jusqu'à trouver un Site de Crash inoccupé. Si le total dépasse 12, la valeur redescend à 1.



2. DÉPLACEMENT DE LA SONDE

Le joueur en possession de la Sonde commence le tour.



Le joueur en possession du plus petit nombre de Membres d'Équipage en poste dans sa(s) Soucoupe(s) récupère la Sonde. À 2 joueurs, additionnez les Membres d'Équipage en poste de chaque Soucoupe pour savoir qui en a le moins et récupérera la Sonde.

En cas d'égalité, le joueur étant arrivé dernier au tour précédent récupère la Sonde.

FIN DE PARTIE

VICTOIRE

Vous remportez immédiatement la partie lorsque vous avez placé un Membre d'Équipage à chaque poste de votre Soucoupe (les 2 Soucoupes à 2 joueurs). Si un joueur récupère son Membre d'Équipage manquant en se crashant en dehors du plateau, il remporte la victoire avant la résolution des pénalités de crash.

ENTRETIEN

Pour faciliter la mise en place de votre prochaine partie, placez tout le matériel des joueurs dans l'emplacement de votre Capsule de Sauvetage. Placez chacun des éléments suivants en fonction de leur couleur :

1 Énergie 
1 Soucoupe 
4 Membres d'Équipage

