

SKATE LEGEND

**NE LIS PAS CES RÈGLES !
DÉCOUVRE L'EXPLICATION EN VIDÉO :**



www.wearerosenoire.com/nos-jeux/skate-legend/

BIENVENUE À NEW TOKYO, LA CAPITALE MONDIALE DU SKATEBOARD !

Après des années de gloire, le plus grand skater du monde, surnommé *Skate Legend*, prend sa retraite, et organise une compétition pour élire son successeur. Tous les skaters du monde sont rassemblés à cette compétition tant attendue. À vous de prouver votre valeur !
Qui deviendra la prochaine légende du Skate ?

BUT DU JEU

En 4 manches, enchaînez les **Figures** (cartes) sans chuter afin d'accumuler les **Points de Prestige** (©) (points de victoire).
Le skater qui en a le plus devient la nouvelle *Skate Legend* !

MATÉRIEL

120 cartes
Figure



10 cartes brillantes
Figure Légendaire



dont 1 carte brillante
Perfect Landing



6 jetons
Casque



MISE EN PLACE

1. Prenez la carte Figure Légendaire « *Perfect Landing* » et placez-la face visible à portée de tout le monde.
2. Mélangez les cartes **Figure Légendaire**. Placez-en 3, au hasard, face visible sur la carte Perfect Landing pour former la **pile Récompense**. Les cartes Figure Légendaire restantes retournent dans la boîte.
3. Mélangez les 120 cartes **Figure**, distribuez-en une à chaque skater qui l'ajoute à sa main, puis séparez le tas en deux pour former 2 pioches face cachée avec les cartes restantes.
4. Placez les 6 jetons **Casque** au centre de la table entre les deux pioches.
5. Déterminez au hasard qui jouera en premier.

Exemple de mise
en place à 3 skaters

Main du Skater 1



Pioche centrale
et jetons Casque



Main du Skater 3



Pile Récompense



Main du Skater 2



TOUR DE JEU

Au cours de chaque manche, les skaters jouent à tour de rôle, dans le sens horaire. Votre but est d'enchaîner des figures. Pour cela, vous allez jouer des cartes Figure devant vous, les unes à la suite des autres (elles forment votre **enchaînement**) mais attention à ne pas chuter !

Lors de votre tour, vous avez le choix entre 2 actions possibles :

FAIRE UNE FIGURE

OU

S'ARRÊTER

FAIRE UNE FIGURE

Jouez une carte Figure en la posant face visible devant vous, afin de **démarrer** (uniquement en début de manche) ou **continuer** votre enchaînement de figures (en posant les cartes les unes à la suite des autres).

Vous avez le choix de jouer la carte depuis :

A. La pioche

Choisissez l'une des deux pioches, prenez la première carte du paquet et jouez-la immédiatement.

OU

B. Votre main

Choisissez une carte de votre main et jouez-la immédiatement.

En choisissant l'action « Faire une figure », vous prenez le risque de chuter et de perdre vos cartes.

Vous **chutez** si votre enchaînement remplit une des conditions suivantes :



Vous cumulez
3 symboles Skate Cassé
sur l'ensemble des cartes
de votre enchaînement.

ET/OU



Vous cumulez
3 cartes de la même couleur
(ce type de chute peut être
évit   par un Casque, cf.
encadr   Jeton Casque)

Si vous ne chutez pas : Vous restez debout pour ce tour. Si la carte que vous venez d'ajouter poss  de un effet, appliquez-le imm  diatement (cf. Effets de carte).

Si vous chutez : D  faussez toutes vos cartes jou  es durant cette manche. Elles ne vous rapporteront pas de points (les cartes valid  es lors des manches pr  c  dentes ne sont pas d  fauss  es). Ensuite, r  cup  rez un jeton Casque que vous placez pr  s de vous. Vous ne jouerez plus pendant le reste de cette manche.

Note : La chute se r  sout imm  diatement, et emp  che d'appliquer l'  ventuel effet de la carte jou  e    ce tour. Vous ne pouvez pas poser un jeton Casque en r  action    une chute.

S'ARRÊTER

Vous pouvez aussi choisir de ne plus prendre de risque en n'ajoutant plus de carte à votre enchaînement. En vous arrêtant là, vous évitez de chuter et validez cet enchaînement. Ses cartes vous rapporteront des **Points de Prestige** (🌀) en fin de partie.

Rassemblez les cartes de votre enchaînement en une pile que vous placez à côté de vous.

Si vous avez placé une ou plusieurs cartes **Figure Légendaire** dans votre enchaînement, vérifiez si leur condition est remplie (cf. Figures Légendaires). Si ce n'est pas le cas, défaussez-les.

Si vous avez joué un **jeton Casque**, défaussez-le.

Vous ne jouerez plus pendant le reste de cette manche.

Une fois votre action effectuée, le tour passe à votre adversaire, qui choisira une action parmi les 2.



EXEMPLE : DÉROULEMENT D'UN TOUR

C'est au tour d'Anthony. Il possède déjà 2 cartes vertes dans son enchaînement. Il choisit d'effectuer l'action « Faire une figure » en jouant la première carte de la pile de gauche. La carte piochée étant de couleur verte, il se retrouve à 3 cartes de même couleur au sein de l'enchaînement, ce qui le fait chuter pour cette manche. Il défause donc les cartes de son enchaînement.



La partie continue après la chute d'Anthony, qui ne joue plus jusqu'à la prochaine manche. C'est au tour de Marie, qui effectue l'action « S'arrêter » pour valider son enchaînement. Corentin étant le dernier skater debout, il met fin à la manche, et prend donc la première carte de la pile Récompense, qu'il ajoute à sa main.

Corentin débutera la manche suivante, car il a mis fin à la manche précédente.



FIN DE MANCHE

Si vous êtes le dernier skater debout (parce que tous les autres ont chuté ou effectué l'action « S'arrêter »), vous mettez **immédiatement** fin à la manche.

Résolvez l'action « S'arrêter », puis ajoutez à votre main la première carte Figure Légendaire de la pile Récompense (dévoilant ainsi la carte Figure Légendaire de la prochaine manche).

La manche suivante débute, en commençant par le skater ayant mis fin à la manche précédente.

FIN DE LA PARTIE

Le skater ayant mis à la fin à la 4ème et dernière manche ajoute immédiatement la dernière carte Récompense, le Perfect Landing (qui ajoute 5 Points de Prestige (🏆) à son total de points), à sa pile de carte validées. La partie prend fin.

Calculez tous les Points de Prestige (🏆) de vos cartes validées. Chaque jeton Casque encore en votre possession vous rapporte 2 points supplémentaires.

Le skater avec le plus de Points de Prestige remporte la partie.
En cas d'égalité, les skaters concernés se partagent la victoire.



JETON CASQUE



Lorsque vous chutez, prenez un jeton Casque en compensation.

Lors d'une prochaine manche, à votre tour, vous pouvez décider de le placer **sur la carte que vous venez de jouer**. Dans ce cas, **la couleur de la carte en question ne pourra plus vous faire chuter pour toutes les cartes de cette même couleur dans votre enchaînement**.

Vous ne pouvez jouer qu'un casque par enchaînement. Chaque jeton Casque non utilisé en fin de partie rapporte 2 Points de Prestige. (C)

Attention, le casque n'annule pas le danger du symbole « Skate Cassé », même si la carte sur laquelle il est posé en comporte un !

Note : S'il ne reste plus de jeton Casque disponible dans la réserve au moment d'en piocher un, remplacez-le par n'importe quel petit objet.

FIGURES LÉGENDAIRES

Si vous mettez fin à une manche, vous récupérez une carte Figure Légendaire (*exemple : Casper Slide ci-contre*). Ces cartes vous seront utiles pour espérer gagner, car elles rapportent beaucoup de points.



Lorsque vous effectuez l'action « Faire une figure » en jouant une carte depuis votre main, vous pouvez jouer une carte Figure Légendaire. Ces cartes fonctionnent exactement comme une carte Figure à ceci près que **certaines ont une condition** (en bas de la carte) pour remporter leur points en fin de partie.

Pour valider leur condition, **vous devez réunir une certaine combinaison de cartes dans l'enchaînement où elles sont jouées**. La condition indique un nombre **minimum** de cartes à respecter pour la valider.

Note : Une carte Figure Légendaire peut contribuer à remplir sa propre condition. Elle peut aussi contribuer à remplir les conditions d'autres cartes Figure Légendaire dans l'enchaînement.

Attention à sa couleur ! Une Figure Légendaire peut être bleue, jaune, verte ou rouge (qui peut donc vous faire chuter) ; ou bien incolore/grise (qui ne peut pas vous faire chuter).



Les conditions pour remporter les points sont listées dans l'encadré ci-dessous.

Conditions des cartes Figure Légendaire

- | | | | | | | | | |
|----------|---|--|----------|---|---|---|---|---|
| 4 |  | 180°
4 cartes de n'importe quelle couleur dans l'enchaînement. | 1 |  | 1 |  | 900°
1 carte verte et 1 carte jaune dans l'enchaînement. | |
| 5 |  | 720°
5 cartes de n'importe quelle couleur dans l'enchaînement. | 2 |  | 360°
2 cartes rouges dans l'enchaînement. | 3 |  | 1080°
3 cartes de couleur différente dans l'enchaînement. |
| 2 |  | Airwalk Grab
2 cartes avec le symbole « Skate Cassé » dans l'enchaînement. | 2 |  | 2 |  | Casper Slide
2 cartes de couleur identique dans l'enchaînement. | |

Rappel : En cas de chute lors d'un enchaînement contenant une Figure Légendaire, vous la défaussez au même titre que les autres cartes et ne marquez pas ses points, et ce même si vous aviez déjà rempli sa condition.

EFFETS DE CARTE

Quand vous jouez une carte possédant un effet, vous devez obligatoirement le résoudre au moment où vous la posez. Les effets sont listés dans l'encadré ci-dessous.



Ajoutez à votre main une carte depuis la pioche de votre choix.



Retournez face visible la première carte d'une des pioches. Si les deux piles ont déjà leur première carte face visible, rien ne se passe.



Rejouez immédiatement l'action « Faire une figure ». Si la nouvelle carte jouée possède un Effet, appliquez-le immédiatement.

Rappel : Un effet ne s'active pas si la carte jouée provoque votre chute.

Note : Lors de la partie, si une pioche se vide complètement, scindez la pioche restante en deux pour avoir de nouveau deux pioches. Si toutes les pioches sont vides, re-mélangez la défausse et reformez deux pioches.

À DEUX JOUEURS

À deux, le jeu se déroule de la même manière, à une exception près.

Lors de la fin de manche, dès que vous êtes seul encore debout (parce que votre adversaire a chuté ou effectué l'action « S'arrêter »), vous avez deux choix possibles :

**Effectuez l'action
« S'arrêter »** pour valider
votre enchaînement et
mettre fin à la manche (et
piocher la première carte de
la pile Récompense).

ou

**Effectuez autant de fois que
vous le souhaitez l'action
« Faire une figure »** (au
risque de chuter et de mettre
fin à la manche sans prendre
la première carte de la pile
Récompense). Vous pouvez
ensuite effectuer l'action
« S'arrêter » à tout moment.

Dès que le dernier skater a effectué l'action « S'arrêter » ou a chuté, la manche en cours prend fin.

S'il a effectué l'action « S'arrêter », il valide les cartes de son enchaînement et prend la première carte Figure Légendaire de la pile Récompense. S'il a chuté, il défausse les cartes de son enchaînement et défausse la carte Figure Légendaire visible.

Ensuite, une nouvelle manche débute en commençant par le dernier skater à avoir joué durant la manche précédente.



CRÉDITS / REMERCIEMENTS

Anthony Perone - Co-auteur

« Merci à Nico de m'avoir confié Skate Legend et ses noooooombreuses versions. Merci à Coco de nous avoir rejoint et d'avoir tant apporté. Merci à Max mais je sais pas pourquoi :). Merci à Marie G, Tatiana, Nat, Lucas, Antoine B, Esteban, Debo, Chloé, Benoît ... j'en oublie plein mais vous savez déjà que vous avez été utiles à l'existence de ce jeu que j'aime beaucoup. »

Corentin Lebrat - Co-auteur

« Un grand merci à Anthony et l'équipe Rose Noire de m'avoir fait confiance en m'invitant sur ce beau projet. »

Rose Noire Edition

« Merci et bravo à Anthony et Corentin. Collaborer avec eux fut un immense plaisir. Merci pour votre créativité, votre exigence et votre humour.

Merci à Olivier pour avoir donné vie à notre Skater.

Merci à celles et ceux qui, de près ou de loin, ont participé à l'amélioration de Skate Legend. Merci à nos testeuses et testeurs qui ont vu défiler des centaines de versions et qui nous ont soutenus durant le développement. »





UN JEU CRÉÉ PAR

Anthony Perone & Corentin Lebrat

ILLUSTRÉ PAR

Olivier Chevillon



SUIVEZ-NOUS SUR



wearerosenoire

www.wearerosenoire.com

