

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Aggravation

Règle du jeu pour 2 à 6 joueurs

Contenu

Plateau de jeu,
dé,
24 billes (4 de chaque couleur)

But du jeu

Être le premier à ramener ses quatre billes de sa base à sa maison (HOME). Il n'est pas nécessaire d'« aggraver » les adversaires pour gagner, mais ça aide bien !

Mise en place

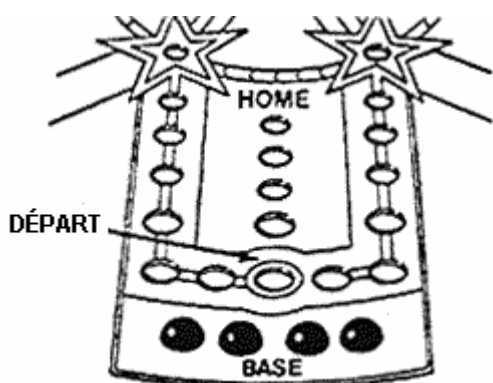
1. Chacun choisit une couleur, prend les quatre billes et les place dans la base correspondante.
2. Chacun jette le dé, celui qui fait le plus grand nombre commence. Le jeu se joue dans le sens horaire.

COMMENT JOUER

A son tour, le joueur jette le dé une fois et essaye d'avancer une bille. Quand on fait un 6, on rejoue.

Démarrer une bille

Pour qu'une bille puisse se déplacer sur le parcours, il faut d'abord la sortir de sa base pour la faire entrer dans sa case de départ (START). On peut démarrer une bille – la passer de la base à la case départ – en tirant un 1 ou un 6. Dès qu'une bille est en jeu, elle peut l'avancer dès le prochain tour.



Déplacement d'une bille

Lorsqu'une bille est sur le circuit, elle se déplace dans le sens horaire sur le parcours du nombre de cases exact tiré au dé. Chaque case compte qu'elle soit libre ou occupée par un adversaire.

Lorsque vous avez une ou plusieurs billes sur le circuit et que vous tirez un 6 ou un 1, vous avez le choix entre placer au nouvelle bille sur la case départ ou avancer une bille du nombre indiqué par le dé. Note : si une de vos billes occupe la case départ, vous ne pouvez pas en sortir une nouvelle.

Il est autorisé de sauter par dessus une bille adverse ou d'arriver sur une bille adverse (voir « aggravation »).

Il est par contre interdit de sauter une de ses propres billes ou d'arriver dessus. Si une de vos billes empêche une autre de vos billes d'effectuer la totalité des points du dé, vous ne pouvez pas déplacer cette seconde bille qui est bloquée.

Aggravation

Si un adversaire arrive avec le compte exact sur une de vos billes, celle-ci est « aggravée » et doit retourner à sa base. La bille de l'adversaire prend la place de la bille sur le circuit. Il est possible d'« aggraver » une bille n'importe où sauf dans les bases et dans les maisons (HOME).

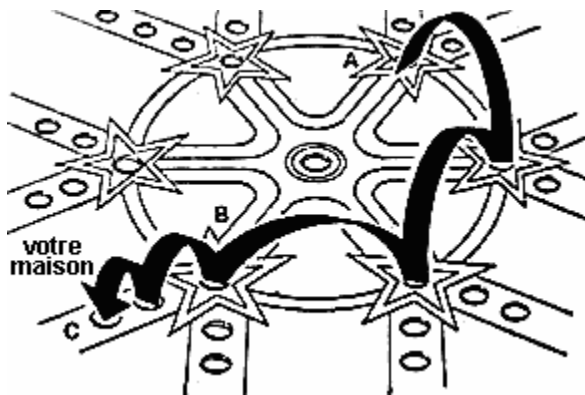
Lorsqu'une bille a été aggravée et renvoyée dans sa base, elle peut repartir en tirant à nouveau un 1 ou un 6, comme expliqué plus haut.

Note : si vous tirez un 1 ou un 6 alors qu'un adversaire occupe votre case de départ, vous pouvez sortir une de vos billes de la base et aggraver la bille adverse qui est renvoyée à sa base.

Raccourcis

Raccourcis des coins étoilés

Si une bille arrive sur un coin étoilé avec le compte exact, elle peut se déplacer au prochain tour d'étoile en étoile au prochain tour. On déplace la bille du nombre de cases indiqué par le dé.

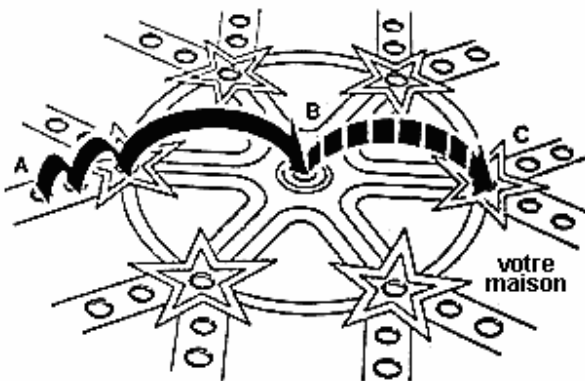


Vous devez quitter le circuit des étoiles sur celle qui amène à votre maison. Vous continuez à avancer jusqu'à épuiser votre compte de points du dé. (Vous pouvez également quitter à une autre étoile si vous le souhaitez).

Raccourci central

Le point au centre du plateau est un super raccourci. Vous ne pouvez l'atteindre qu'en y arrivant par le compte exact du dé. (Vous ne pouvez atteindre le centre depuis une étoile qu'en faisant 1).

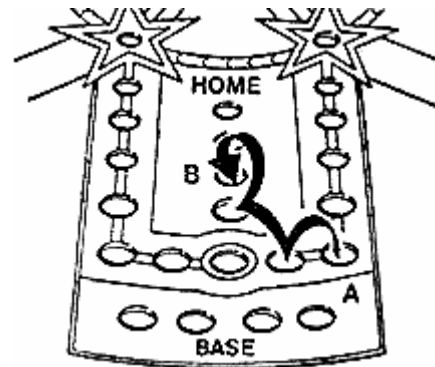
Une fois au centre, vous ne pouvez partir qu'en faisant exactement 1 au dé. Vous déplacez alors votre bille vers la case étoilée menant à votre maison (mais vous pouvez aussi choisir une autre case étoilée).



L'utilisation des raccourcis est facultative. Ils sont intéressants car ils réduisent le trajet de vos billes sur le circuit. Mais prenez garde ! Vos adversaires peuvent être plus facilement tentés d'aggraver vos billes au centre du jeu.

Arrivée au but

L'arrivée sur l'une quelconque des 4 cases d'arrivée se fait avec le compte exact du dé. Rappelez vous qu'il est interdit de sauter ses propres billes. Si le chiffre du dé est trop important, vous devez jouer une autre bille en circulation. Et si vous n'en avez pas, vous devez passer votre tour.



FIN DE LA PARTIE

Il suffit de ramener le premier ses 4 billes à la maison pour gagner !

JEU EN EQUIPES DE 2

Vous êtes associé avec le joueur en face de vous. Les règles sont identiques sauf les points suivants :

1. Vous pouvez sauter par-dessus les billes de votre partenaire. Si vous terminez sur une bille de votre partenaire, vous l'aggravez et la renvoyez à sa base.
2. Si vous avez rentré toutes vos billes, vous continuez à jeter le dé à votre tour et le résultat sert à votre partenaire. La première équipe qui rentre toutes ses billes gagne la partie.

JEU EN EQUIPES DE 3

Chaque équipe est composée de 3 joueurs placés alternativement autour de la table. Les règles sont identiques au jeu en équipes de 2 sauf les points suivants :

1. Un joueur qui a rentré toutes vos billes continue à jeter le dé à son tour. Si ses deux partenaires sont encore en jeu, il décide, avant de jeter le dé, à qui il décerne ses points.
2. Lorsque deux joueurs d'une équipe sont arrivés, ils continuent à jeter les dés et donnent les points au dernier joueur encore en jeu.

La première équipe à rentrer toutes ses billes gagne la partie.