

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



APAGOS

Matériel

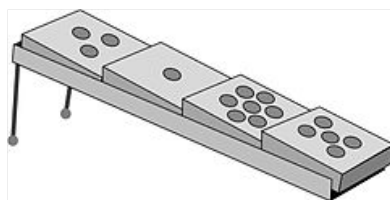
4 carrés avec des trous des deux côtés, 1 rampe, 10 billes blanches, 10 billes noires.

Objectif

Un joueur joue avec des billes blanches, l'autre avec des billes noires. Le but est d'avoir plus de billes que son adversaire sur le plus haut carré de la rampe, à la fin de la partie.

Installation

Chaque joueur choisit la couleur de ses billes (noir ou blanc). La rampe est posée sur la table, ainsi que les 20 billes. Un joueur pose librement les 4 carrés sur la rampe, en choisissant le nombre de trous visibles. L'autre joueur commence à jouer, puis chacun joue à tour de rôle.

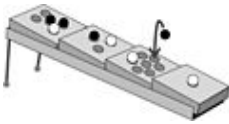


Exemple d'une position de départ.

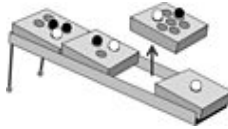
Déroulement de la partie

À son tour un joueur doit accomplir une seule des deux actions suivantes :

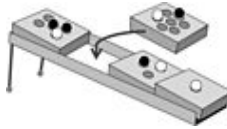
- 1) Le joueur prend dans la réserve une bille de la couleur de son choix (une de ses billes ou une bille de son adversaire) et la pose dans un trou vide sur l'un des carrés. Le carré qui vient de recevoir la bille doit immédiatement monter d'une place sur la rampe. Pour cela, le joueur soulève ce carré, puis il appuie sur le carré situé juste au-dessus pour le faire glisser vers le bas, enfin il repose sur la rampe le carré qu'il a soulevé. Si le carré qui vient de recevoir la bille est déjà le plus haut de la rampe, il reste simplement à sa place.



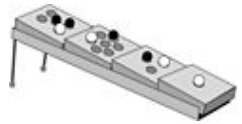
Une bille noire est posée.



Le joueur soulève le carré qui vient de recevoir cette bille.



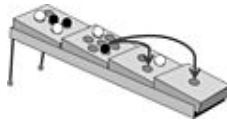
Le joueur appuie sur le carré situé juste au-dessus et qui glisse automatiquement.



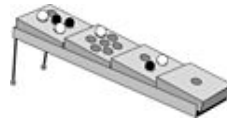
Le joueur repose le carré qui monte ainsi d'une place sur la rampe.

Ou

- 2) Le joueur prend une bille de sa couleur déjà sur un carré, puis il déplace cette bille vers un trou vide d'un des carrés situé plus bas sur la rampe. Le carré qui reçoit cette bille reste à sa place. Le joueur ne peut pas déplacer une de ses billes vers un carré plus haut, ni déplacer une bille de son adversaire



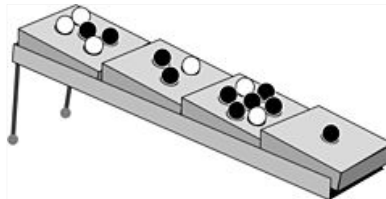
Le joueur qui a les billes noires peut faire descendre sa bille et aucun carré ne bouge.



Situation après le déplacement de la bille noire.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque tous les trous sont occupés par des billes. Le carré qui reçoit la dernière bille monte d'une place sur la rampe, sauf si ce carré est déjà le plus haut. Ensuite, Le joueur qui possède le plus de billes de sa couleur sur le plus haut carré de la rampe gagne la partie.



Dans cet exemple, le joueur qui a les billes blanches gagne car il a la majorité des billes sur le plus haut carré et tous les trous sont remplis.