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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

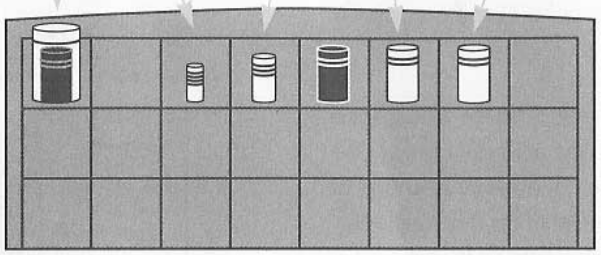
FIN DE LA PARTIE ET COMPTAGE DES POINTS :

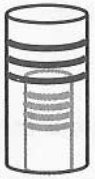
La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs a totalisé au moins 12 points sur la ligne de départ adverse.

Seules les rainures visibles sont comptabilisées :
La valeur des pièces cachées ne compte pas dans le total des points.

Exemple : victoire des pièces claires

1 pt + 4 pts + 3 pts + 2 pts + 2 pts = **12 points**





NB : Cette paire de pièces sur la ligne d'arrivée donne 3 points et non pas 7.

Remarque :

Pour marquer 7 points, il faudrait donc libérer la pièce 4 sur la ligne précédant l'arrivée afin de placer la pièce 3 sur la ligne gagnante, puis de jouer la pièce 4 au prochain tour.

Un jeu crée par Michaël AGUILAR
Edité et distribué par :
GRAND V
40 Chemin de Pissefontaine - F 78955 CARRIERES SOUS POISSY

ARCANOR est une marque déposée.

CEPG

ARCANOR

2 joueurs à partir de 8 ans

Contenu :
1 plateau de jeu
2 X 12 pièces - 1 règle du jeu

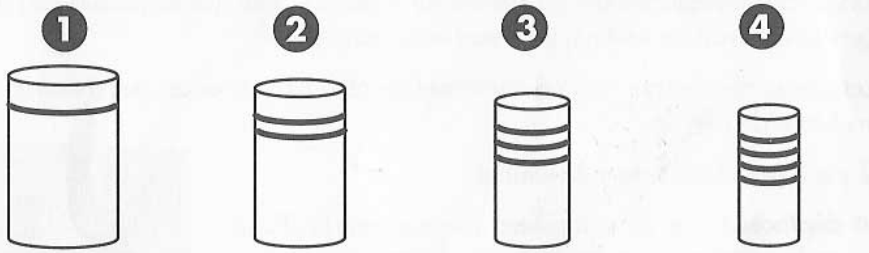
BUT DU JEU :

Etre le premier à réaliser **12 points** au minimum en amenant ses pièces sur **la ligne de départ adverse.**

PRESENTATION DU JEU :

Chaque joueur dispose de 12 pièces réparties en 4 tailles différentes (soit 3 pièces de chaque).

A chaque taille de pièces correspond une valeur de points, représentée par son nombre de rainures. Plus la pièce est grosse, plus sa valeur est faible.



PIECE 1 — ***1 rainure = 1 point***
PIECE 2 — ***2 rainures = 2 points***
PIECE 3 — ***3 rainures = 3 points***
PIECE 4 — ***4 rainures = 4 points***

Les pièces peuvent s'emboîter les unes dans les autres, comme des poupées russes. Cette caractéristique constitue la base même du jeu puisqu'elle va permettre de :

- **cacher** certaines pièces dans d'autres au début de la partie, pour les protéger,
- **manger** des pièces adverses pour les éliminer.

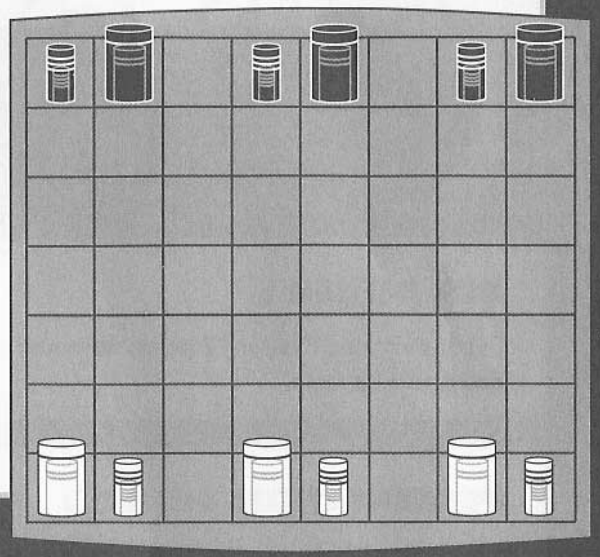
Il s'agira donc de libérer judicieusement ses pièces pour à la fois atteindre son objectif de points et manger le plus de pièces adverses.

PREPARATION DU JEU :

Chaque joueur place ses pièces sur la dernière ligne de son camp, en formant des paires comme indiqué ci-dessous :

- les pièces 2 à l'intérieur des pièces 1,
- les pièces 4 à l'intérieur des pièces 3.

Au début de la partie, aucune des pièces 2 et 4 n'est donc visible.

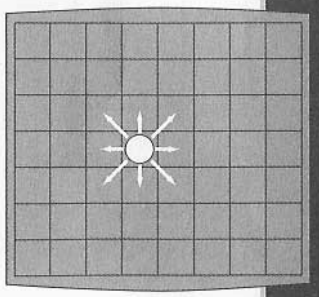


DEROULEMENT DE LA PARTIE :

Les pièces se déplacent par glissement sur le plateau, afin que les joueurs ne puissent jamais voir ou sentir si elles sont vides ou pleines.

Les joueurs décident par tirage au sort lequel des deux va commencer, puis chacun jouera à tour de rôle.

Il y a 3 possibilités de mouvement :

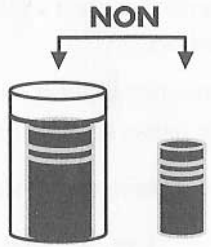


- **déplacer l'une de ses pièces** (ou une paire) d'une seule case dans n'importe quelle direction,
- **libérer l'une de ses pièces cachées** (2 ou 4) en soulevant la pièce supérieure pour la déposer sur une case voisine,
- **manger une pièce adverse directement inférieure en taille.**

  Ainsi : ■ une pièce 1 ne peut manger qu'une pièce 2 (jamais une 3 ou une 4),
  ■ une pièce 2 ne peut manger qu'une pièce 3 (jamais une 4) et bien sûr,
  ■ une pièce 3 ne peut manger qu'une pièce 4.

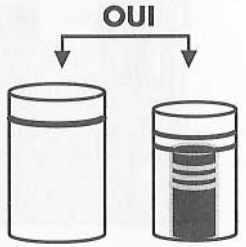
ATTENTION :

Une pièce pleine (c'est-à-dire contenant une pièce de son camp ou une pièce adverse) ne peut plus en manger d'autres. Exemple : une pièce 1 ayant mangé une pièce 2 ne peut pas manger la pièce 3.



En revanche, une pièce vide peut manger un adversaire contenant lui-même une pièce (que celle-ci soit ou non du même camp).

Il est possible de libérer une pièce adverse «mangée» pour en manger une autre à la place. Ce mouvement peut paraître surprenant, mais il se révèle très utile à certains moments de la partie pour contrarier ou bloquer l'adversaire.



Il est interdit :

- de manger ses propres pièces pour les protéger,
- de soulever les pièces de l'adversaire pour voir si elles sont vides ou pleines.

En revanche, on peut soulever ses propres pièces, sachant que l'on donne alors une information utile à l'adversaire. Ceci n'est pas considéré comme un mouvement, et on peut donc jouer ensuite la pièce de son choix.

Il faut donc bien mémoriser son jeu et celui de l'adversaire en repérant les pièces vides et pleines de chacun.

Une pièce arrivée sur sa ligne gagnante (c'est-à-dire la ligne de départ adverse) est **définitivement immobilisée et invulnérable** sur la case où elle est parvenue. Elle ne peut donc plus manger d'autres pièces ni être mangée.