

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# Big Points

De Brigitte et Wolfgang Ditt  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

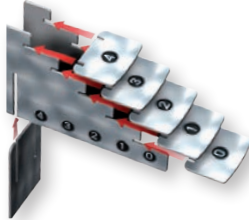
## Le matériel

- 60 disques en bois (10 disques de chacune des couleurs suivantes : bleu, rouge, jaune, vert et violet ainsi que 5 blancs et 5 noirs)
- 5 pions : bleu, rouge, jaune, vert et violet
- 1 escalier d'arrivée

## L'idée du jeu

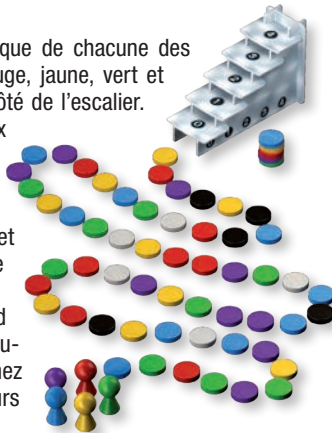
Les joueurs déplacent un pion quelconque sur le prochain disque de la même couleur que le pion. Ensuite, ils prennent le disque situé devant ou derrière ce pion. La valeur des disques ramassés dépend de l'ordre des pions sur l'escalier d'arrivée à la fin de la partie.

**Avant la première partie**, détachez soigneusement les pièces des planches prédécoupées et assemblez l'escalier d'arrivée comme sur l'illustration.



## Les préparatifs

Formez une pile avec un disque de chacune des couleurs suivantes : bleu, rouge, jaune, vert et violet et placez cette pile à côté de l'escalier. (Ces disques sont destinés aux joueurs qui viennent placer leur pion sur l'escalier d'arrivée.) Mélangez les disques restants (y compris les blancs et les noirs) et placez-les comme vous voudrez de manière à former un parcours depuis le pied de l'escalier. L'ordre des couleurs n'importe pas. Positionnez les pions au début du parcours (voir l'illustration à droite).



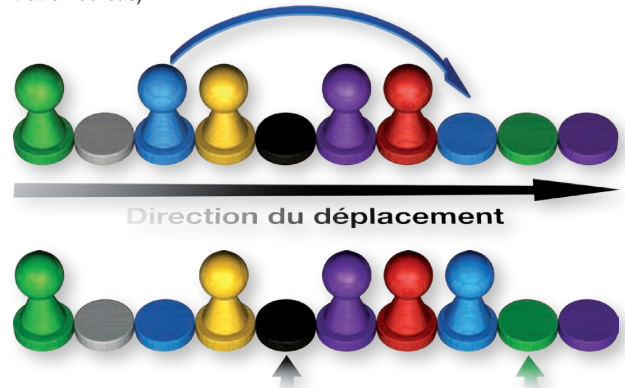
## Le déroulement de la partie

Déterminez un joueur qui commence la partie. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Pendant son tour, le joueur choisit un pion **quelconque**. Il le place sur le disque suivant dont la **couleur** correspond au pion choisi, en direction de l'arrivée. Il n'est pas permis de déplacer le pion en arrière.

Ensuite, le joueur retire un disque du parcours. Il peut choisir soit le **premier disque libre devant** le pion qu'il vient de déplacer, soit le **premier disque libre derrière** le pion qu'il vient de déplacer. Les disques déjà occupés ne peuvent pas être retirés du parcours. Chaque joueur garde ses disques (cachés) dans la paume de sa main jusqu'à la fin de la partie.

### Exemple :

Le joueur déplace le pion bleu sur le disque bleu suivant. Ensuite, il peut prendre soit le disque vert qui se trouve devant le pion bleu (illustration du haut), soit le disque noir derrière le pion bleu (illustration du bas).



- À noter : si, au départ, il n'y a pas de disque libre derrière le pion, le joueur **doit** prendre le disque libre suivant **dans la direction du déplacement**. Cette règle s'applique aussi si on déplace un

pion sur un disque devant l'escalier d'arrivée et qu'il n'y a plus de disque libre devant ce pion; dans ce cas, le joueur doit prendre le dernier disque libre qui se trouve **derrière** le pion.

- S'il n'y a plus de disque dont la couleur corresponde au pion entre le pion et l'escalier d'arrivée, on place le pion sur l'escalier. Le joueur le pose sur la marche libre la plus haute. Il peut alors prendre le disque de la couleur correspondante dans la pile qui se trouve à côté de l'escalier.

## Les disques noirs

Si un joueur a retiré un disque noir, il peut l'utiliser plus tard pour un tour supplémentaire :

- Au moment où le joueur décide d'utiliser un disque noir, il peut – après son tour – déplacer encore une fois un pion. Il peut choisir soit le pion qu'il vient de déplacer, soit un autre pion. Ensuite, il enlève un disque – selon les règles décrites plus haut. Puis c'est au tour du joueur suivant.
- Pendant son tour supplémentaire (et uniquement pendant celui-ci), un joueur peut aussi déplacer un pion **en arrière** sur le disque de la couleur correspondante.

Il n'est **pas** permis d'utiliser plusieurs disques noirs pendant un même tour. En outre, on ne peut **pas utiliser immédiatement** un disque noir qu'on vient de prendre pendant le même tour. Le joueur n'a le droit de l'utiliser qu'à partir du tour suivant.

On enlève de la partie les disques noirs restitués par les joueurs; ils ne sont plus utilisés.

## Fin de la partie et évaluation

Au moment où le dernier pion atteint l'escalier d'arrivée, la partie se termine.

Maintenant, on calcule les points :

- Chaque disque rapporte autant de points que le nombre indiqué sur le mur de l'escalier pour le pion de la couleur correspondante.
- Les disques noirs rapportent 0 points.
- Chaque disque blanc vaut autant de points que le joueur a de couleurs différentes dans ses disques.

### Exemple :

À la fin de la partie, l'escalier se présente comme sur l'illustration ci-contre.



Le joueur a ramassé les disques suivants :



### L'évaluation correspondante sera :

2 x rouge (à chaque fois 4 points) = 8 points

1 x violet (à chaque fois 2 points) = 2 points

1 x vert (à chaque fois 0 points) = 0 points

1 x noir (à chaque fois 0 points) = 0 points

2 x blanc (à part blanc, le joueur possède 4 autres couleurs et reçoit donc à chaque fois 4 points) = 8 points

**Au total : 18 points**

Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Plusieurs parties

Comme les parties ne sont pas très longues, on peut en enchaîner plusieurs. Jouez autant de parties qu'il y a de joueurs. Dans chaque partie, c'est un autre joueur qui commence. Additionnez les résultats des différentes parties. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.