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 ★★★

Boule & Bill – Règle non officielle d'après le site TRIC TRAC

Bill préfère ramasser des os et les porter dans sa niche que de prendre son bain ! Mais c'est sans compter sur la persévérance de la famille de Boule...

À la niche !
Le jeu se compose d'un plateau représentant le jardin de Boule et Bill, de pions à l'effigie des personnages de la bande dessiné, de 2 dés à 6 faces, de jetons "os", de jetons "Caroline", de 1 jeton bain et d'une niche tirelire.

En début de partie, la niche est assemblée, la figurine "Bill" est placée devant le portail du jardin et le pion "Bain" sur la première case "Bain" du plateau. Chaque joueur choisit un personnage (qu'il pose sur la maison), récupère les pions "os" qui vont avec et prend 2 jetons "caroline".

Chaque joueur va placer sur le parcours dans le jardin, un de ses "Os" sur chaque case vide à sa couleur. la partie peut commencer.

Ouaf Ouaf !
À son tour, le joueur actif lance les 2 dés. Il choisit l'un des 2 résultats et avance "Bill" d'autant de case dans le sens des aiguilles d'une montre. "Bill" ne passe pas sur les cases où se trouve un personnage, il saute par dessus. Si "Bill" atteint une case avec un "Os", le joueur prend cet "os" et le place dans la niche. Le joueur avance ensuite son personnage d'autant de case, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, que le second dé. Cette fois, le personnage passe par les cases où se trouvent les autres personnages.

La tortue.
Après avoir lancé ses dés, un joueur peut défausser un de ses 2 pions "Caroline" afin de faire partir "Bill" ou son personnage en sens inverse des aiguilles d'une montre.

Au bain !
Si un personnage termine son déplacement sur la même case que "Bill". Le jouer avance le pion "Bain" d'une case, récupère tous les "Os" de la niche, il place "Bill" sur sa case de départ et chaque joueurs place des "Os" sur les emplacements libres à sa couleur.

Oui, d'Accord, mais comment je gagne ?
La partie s'arrête après le quatrième bain. Le joueur ayant le plus de pions "Os" devant lui est déclaré "Grand Vainqueur" !

© Tilsit – Mise en ligne par Ludovic CLEMENT – http://ludogrid.free.fr d'après le site TRIC TRAC