

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 (Bourgogne du sud), 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](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# columbiz

Un jeu de Simone Luciani - Pour de 2 à 4 joueurs.

© 2011 King International – www.kinginternational.com

## CONTENU DU JEU

1 plateau, 1 cornet à dé, 1 bloc-notes pour inscrire le score, 59 pions (18 pions violets, 18 bleus, 13 gris et 10 noirs), 8 dés

## LE BUT DE COLUMBIZ

Former des lignes de trois pions ou plus et capturer les pions du ou des adversaires. Le joueur qui additionne le plus de points remporte le jeu.

## PRÉPARATION

Placez le plateau au milieu de la table. Un des joueurs tient le score sur le bloc-notes. Si Columbiz est joué à deux personnes, chaque joueur prend 18 pions d'une seule couleur. Si Columbiz est joué à trois, chaque joueur prend 13 pions d'une seule couleur. Si Columbiz est joué à quatre, chaque joueur prend 10 pions d'une seule couleur.







## LE JEU











Chacun joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. Le joueur dont c'est le tour peut tourner le plateau vers lui.



Lorsque vient son tour, le joueur actif procède comme suit :




## LANCER

Il peut lancer jusqu'à 3 fois les dés pour tenter d'obtenir les valeurs qu'il souhaite. Après le premier et le deuxième lancer, il peut mettre de côté les dés qu'il veut utiliser et ne relancer que les autres. Suivant les valeurs des dés après les lancers, il peut placer ses pions sur le plateau, en respectant les règles suivantes :

1. Les pions ne peuvent être posés que sur les cases vides
2. En haut de la colonne, on peut voir l'image des dés      . Pour placer les pions dans une colonne, le joueur doit obtenir sur un ou plusieurs dés les valeurs correspondantes. Les nombres (« 1 » à « 6 ») dans les cases indiquent le nombre de dés qu'il faut de cette valeur pour pouvoir placer un pion dans cette case.

*Exemple: après trois lancers, le joueur obtient      . Il peut maintenant décider de placer un pion dans la case « 2 » de la colonne  (en utilisant les dés ) et un pion dans la case « 3 » de la colonne  (en utilisant les dés ).*

*Il peut aussi placer des pions dans les cases « 1 » des colonnes  et , mais ces pions risquent fort d'être capturés (voir plus loin). Ce n'est donc pas très astucieux.*

3. Un joueur peut utiliser des dés de même valeur pour placer un ou plusieurs pions. Dans l'exemple ci-dessus, le joueur a obtenu . Il a maintenant les possibilités suivantes dans la cinquième colonne : un pion sur la case « 3 » ou un pion sur la case « 1 » et un pion sur la case « 2 ».
4. Par tour, on ne peut pas placer plus de 4 pions (ou 3 pions à 4 joueurs).
5. Le joueur n'est pas obligé d'utiliser tous les pions mais il doit en placer au moins un par tour.
6. Si un joueur ne peut pas placer au moins un pion sur une case libre, il doit mettre de côté 3 pions de sa réserve.
7. Les dés utilisés pour placer un pion ne peuvent plus être utilisés dans le même tour.

## CAPTURER

Chaque fois que le joueur actif place un pion :

- Il capture tous les pions de ses adversaires qui se trouvent dans la même colonne mais qui sont de valeur inférieure. Ce qui signifie qu'il les retire du tableau et qu'il les dépose devant lui. Ces pions ne sont plus utilisés dans le jeu, mais rapporteront des points en fin de partie.
- Il remporte immédiatement des points lorsque il a formé une ligne horizontale, verticale ou diagonale de trois pions ou plus. Une ligne de trois pions vaut un point, une ligne de quatre pions deux points, une ligne de cinq pions trois points et une ligne de six pions quatre points.

## FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur ne possède plus de pions, le jeu est terminé. Le tour doit cependant être achevé, ce qui signifie que chaque joueur, à partir de celui qui a commencé le jeu, doit avoir joué dans ce dernier tour.



## LE VAINQUEUR


Les joueurs comptent les pions capturés et notent les points correspondants sous la ligne, derrière le symbole de prison. Les points selon le nombre de pions capturés sont attribués comme suit :

1 pion capturé = 1pt, 2 = 2 pts, 3 = 4 pts, 4 = 6 pts, 5 = 9 pts, 6 = 12 pts,  
7 = 16 pts, 8 = 20 pts, 9 = 25 pts, 10 = 30 pts, 11 = 36 pts, 12 = 42 pts.

Par joueur (colonne), les points gagnés pendant la partie sont additionnés avec les points gagnés pour les captures. Le joueur qui a totalisé le plus grand nombre de points est le vainqueur.

# columbiz

					
	+	+	+	+	+
score:					

	1 = 1 PT	4 = 6 PT	7 = 16 PT	10 = 30 PT
	2 = 2 PT	5 = 9 PT	8 = 20 PT	11 = 36 PT
	3 = 4 PT	6 = 12 PT	9 = 25 PT	12 = 42 PT



1

1

1

1

1

1

2

2

2

2

2

2

3

3

3

3

3

3

4

4

4

4

4

4

5

5

5

5

5

5

6

6

6

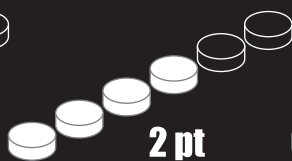
6

6

6



1 pt



2 pt



3 pt



4 pt