

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**

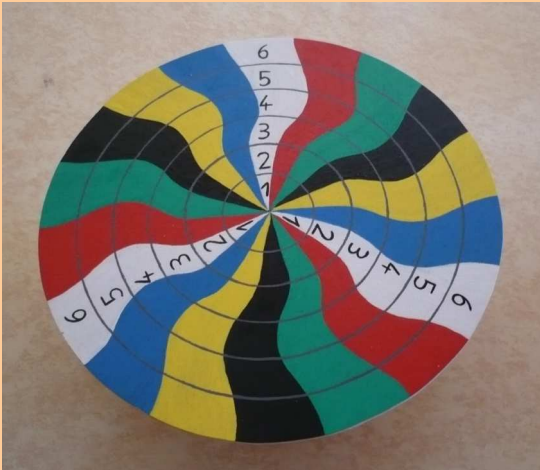


Culbut'oh!

Règles du jeu

Principe

Le culbuto est une demi-sphère sur laquelle est positionnée une cible.



Vue de dessus



Vue de côté

Lorsqu'on pose un poids dessus, le culbuto s'incline. Si l'inclinaison est faible, les poids posés dessus restent en équilibre, mais s'il bascule trop, les poids glissent et tombent.

Le but du jeu est de marquer le plus de points possible en positionnant ses poids de manière optimale sur le culbuto : plus le poids est lourd et plus il est positionné loin du centre de la cible, plus on marque de points ... à condition de maintenir l'équilibre. Les points sont cumulés au fur et à mesure des tours.

Oui, mais voilà ... le joueur de tête est ralenti par des cartes MALUS qui lui compliquent la tâche ... et le joueur le plus en retard a la possibilité de marquer plus de points grâce à des cartes BONUS.

Nombre de joueurs et âge indicatif

3 à 6 joueurs âgés de 8 ans ou plus

Durée de la partie

20 à 40 minutes

Éléments du jeu

- ❑ 1 culbuto



- ❑ 1 dé de couleurs

- ❑ 6 poids de valeur 1
- ❑ 6 poids de valeur 2
- ❑ 6 poids de valeur 3
- ❑ 6 poids de valeur 4
- ❑ 6 poids de valeur 5



- ❑ 1 piste de scores
- ❑ 6 marqueurs de score
- ❑ 6 jetons numérotés de 1 à 6
- ❑ 15 cartes MALUS
- ❑ 15 cartes BONUS

Préparation

- ❑ Distribuer à chaque joueur :
 - 1 poids de valeur 1
 - 1 poids de valeurs 2
 - 1 poids de valeurs 3
 - 1 poids de valeurs 4
 - 1 poids de valeur 5
- ❑ Constituer une pioche avec les cartes MALUS
- ❑ Constituer une pioche avec les cartes BONUS
- ❑ Placer tous les marqueurs de score sur la case 0 de la piste de scores.
- ❑ Distribuer les jetons 1 à 6 du joueur le plus âgé au joueur le plus jeune.

Déroulement de la partie

La partie se décompose en tours complets de jeu. A chaque tour complet, les joueurs jouent les uns après les autres selon l'ordre de leur jeton : le joueur ayant le jeton 1 commence, puis c'est le joueur ayant le jeton 2 qui joue ...

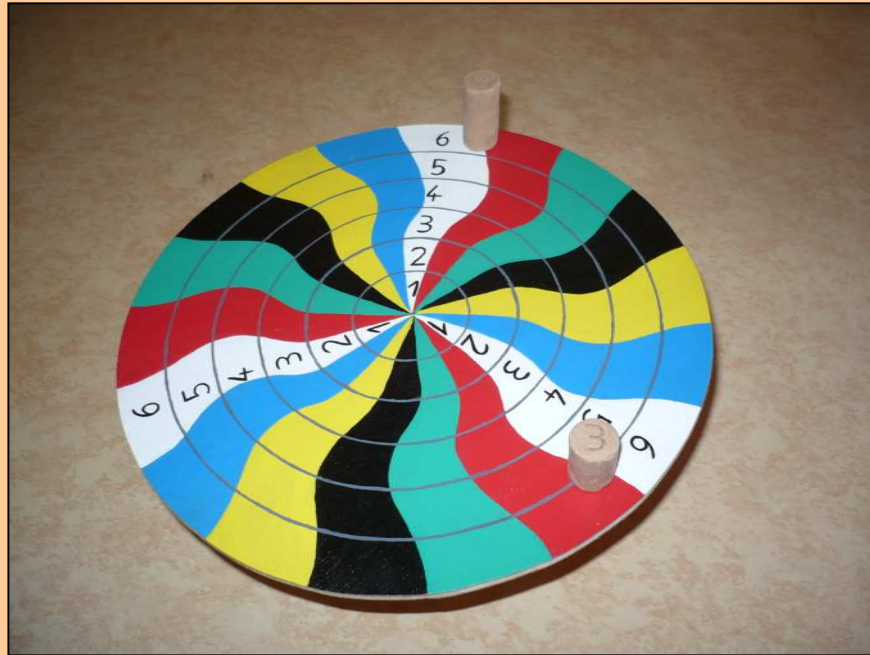
Lorsqu'il joue, le joueur effectue les actions suivantes :

1. Il lance le dé.
2. S'il le souhaite, il peut jouer une ou plusieurs de ses cartes MALUS et / ou BONUS.
3. Il positionne l'un de ses poids sur le culbuto, de telle sorte que le poids touche la couleur indiquée par le dé, tout en respectant les contraintes des cartes MALUS qu'il a jouées. Une fois que le joueur a touché le culbuto avec son poids, il doit finir de le poser à cet emplacement : il ne peut plus ni le soulever, ni le faire glisser.
NB : certaines cartes BONUS permettent de déroger à certaines de ces règles.

Si aucun poids ne tombe du culbuto :

- le joueur marque le poids qu'il vient de placer, multiplié par le nombre de points indiqué sur le cercle du culbuto sur lequel il a placé son poids. Si le poids est à cheval sur 2 cercles, c'est la valeur la plus faible qui est retenue.

Exemple : Laura a placé un poids de valeur 3 à cheval sur les cercles 5 et 6.



Elle marque $3 * 5 = 15$ points et avance donc son marqueur de 15 points sur la piste de scores.

- Le joueur se défait de toutes les cartes MALUS et / ou BONUS qu'il a jouées.

Si au moins un poids tombe du culbuto :

- Le joueur ne marque aucun point.
- Le joueur choisit l'un des poids tombés et le remet dans son jeu.
- Le joueur choisit l'un des poids tombés (s'il en est tombé au moins deux) et le donne à l'adversaire de son choix qui le remet dans son jeu.
- L'adversaire qui a reçu un poids choisit l'un des poids tombés (s'il en est tombé au moins trois) et le donne à l'adversaire de son choix qui le remet dans son jeu.
- Les autres poids qui sont tombés sont mis de côté : ils ne resserviront plus.
- Le joueur se défait de toutes les cartes BONUS qu'il a jouées.
- Le joueur remet dans son jeu toutes les cartes MALUS qu'il a jouées.

A la fin d'un tour complet de jeu, on vérifie si c'est la fin du jeu ou non :

- Si un joueur n'a plus aucun poids en sa possession ou si un joueur a atteint 80 points, alors c'est la fin du jeu (voir à la fin des règles)
- Sinon :
 - On redistribue les jetons de la manière suivante :
 - Le jeton n°1 est attribué au joueur qui est dernier,
 - Le jeton n°2 est attribué au joueur qui est avant-dernier ...
 - On pioche les cartes MALUS et BONUS :
 - A 3 ou 4 joueurs :
 - Le joueur qui est en tête pioche une carte MALUS
 - Le joueur qui est dernier pioche une carte BONUS
 - A 5 ou 6 joueurs :
 - Les 2 joueurs qui sont en tête piochent une carte MALUS
 - Les 2 joueurs qui sont derniers piochent une carte BONUS

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés piochent une carte.
S'il n'y a plus de cartes, on peut reconstituer les pioches avec les cartes défaussées.

 - On commence un nouveau tour complet de jeu

Fin de jeu

Le jeu se termine à la fin d'un tour complet de jeu, si un joueur n'a plus aucun poids en sa possession ou si un joueur a atteint 80 points. Alors :

- Les joueurs qui n'ont plus aucun poids en leur possession marquent 15 points de bonus.
- On comptabilise les points des cartes que les joueurs détiennent encore dans leur jeu.
- Le joueur qui a le plus de points l'emporte.