

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

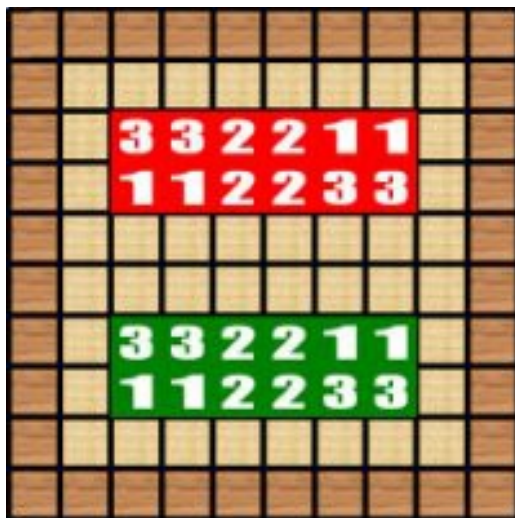
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



D.21 - REGLES DU JEU



Mécanismes

A - Les deux points servent de repère pour le placement des dés sur le tablier.

B - Les dés sont placés sur le tablier comme l'indique le schéma. Le premier joueur a les dés rouges, le deuxième les dés verts. A tour de rôle, chaque joueur déplace un de ses dés.

C - Un dé peut se déplacer par glissement ou par saut. Par glissement, un dé peut se déplacer dans toutes les huit directions possibles. Un dé peut se déplacer d'autant de cases vides qu'il le souhaite. Un dé ne peut pas changer de direction lors d'un déplacement.

D - Un dé peut sauter par-dessus un dé de sa propre couleur ou par-dessus un dé de la couleur adverse. Un dé ne peut pas sauter par-dessus deux ou plusieurs dés. Pour sauter par-dessus un dé, il ne doit pas se trouver sur une case adjacente. Il doit cependant se trouver sur la même ligne droite et il devra se poser sur la case libre derrière le dé par-dessus lequel il a sauté.

Un dé qui saute par-dessus un dé de sa propre couleur n'est pas retourné.

Un dé qui saute par-dessus un dé de la couleur adverse est retourné de façon à indiquer la somme des deux dés, si celle-ci est inférieure ou égale à 6.

Exemple: Un dé vert indiquant "2" saute par-dessus un dé rouge indiquant "3": le dé vert est retourné de façon à indiquer "5", car $2+3=5$.

Si la somme des deux dés est supérieure à 6, une soustraction est appliquée.

Exemple: Un dé rouge indiquant "2" saute par dessus un dé vert indiquant "5": le dé rouge est retourné de façon à indiquer "3", car $2+5=7$ et 7 est supérieur à 6, donc $5-2=3$.

Remarque: Si la somme des deux dés est supérieure à 6 et si les deux dés indiquent le même nombre, le dé qui a sauté par-dessus le dé de la couleur adverse n'est pas retourné, car $X-X=0$.

E - Trois dés au maximum de chaque joueur peuvent se trouver simultanément sur les cases extérieures du tablier.

Objectifs et fin de partie

Le premier joueur à atteindre un des objectifs suivants gagne la partie:

F - Un des objectifs du jeu est d'être le premier à aligner six dés de "1" à "6". Les couleurs des dés sont sans importance dans cet alignement. Un alignement peut être une ligne orthogonale ou diagonale, mais un alignement orthogonal ou diagonal est aussi gagnant s'il contient un changement de direction.

G - Un alignement n'est pas gagnant s'il contient deux ou plusieurs changements de direction. Un alignement n'est pas gagnant s'il contient uniquement un changement de direction, mais si une des lignes est orthogonale et l'autre diagonale.

H - L'autre objectif est d'être le premier à avoir retourné ses propres dés de façon à obtenir deux séries de dés de "1" à "6", alignés ou non-alignés.

Remarques:

Pour pouvoir jouer à D.21, vous aurez également besoin de douze dés rouges et de douze dés verts.

Les cases extérieures ainsi que la règle qu'uniquement trois dés de chaque joueur peuvent se trouver simultanément sur ces cases ont été ajoutées suite aux remarques du jury du 23e concours international de créateurs de jeux de société.