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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Débâcle

- **Caractéristiques** :
  - Pour 2 joueurs.
  - 30 minutes.
  - À partir de 8 ans.
- **Matériel** :
  - 1 plateau de 6x6 cases.
  - 6 dés rouges.
  - 6 dés noirs.

But du jeu :

- Le joueur qui totalise 30 points ou plus en une ou plusieurs manches, gagne la partie.
- Une manche se termine lorsqu'un joueur possède 5 dés de son adversaire. Chaque joueur additionne son total des dés capturés pour l'ajouter à son score.

Déplacements :

- **Rouler** : Un dé se déplace d'une case en avant, à gauche ou à droite, et change sa valeur :
  - Un 1 : devient un 2.
  - Un 2 : devient un 3.
  - Un 3 : devient un 4.
  - Un 4 : devient un 5.
  - Un 5 : devient un 6.
  - Un 6 : devient un 1.
- **Flipper** : Un dé change sa valeur en restant obligatoirement sur sa case :
  - Un 1 : devient un 6.
  - Un 2 : devient un 5.
  - Un 3 : devient un 4.
  - Un 4 : devient un 3.
  - Un 5 : devient un 2.
  - Un 6 : devient un 1.
- **Capturer** : Un dé se déplace d'une case en avant, à gauche, à droite ou en arrière sur une case occupée par un dé adverse seulement si :
  - Sa valeur est supérieure.
  - Sa valeur est 1.

  Le dé capturé est placé à coté du plateau.

Coups spéciaux :

- **Rebondir** : Juste après une *capture*, ce dé peut faire un déplacement supplémentaire.
- **Retourner au camp** : Lorsqu'un dé atteint le camp de l'adversaire (ligne du plateau la plus proche du joueur), il doit être replacé (avant ou après son rebond s'il vient de *capturer*) dans votre camp sans changer sa valeur.
- **Récupérer un dé** : À votre tour, si tous vos dés ont la même valeur après un déplacement ou un coup spécial, vous pouvez *retourner au camp* votre dé capturé avec la plus faible valeur.

Règles du jeu :

- Le plus galant des joueurs laisse le premier tour à son adversaire.
- Chacun votre tour, vous pouvez effectuer 2 déplacements au choix durant votre tour. Cependant vous ne pouvez pas *Flipper* deux fois de suite le même dé.
- Vous ne pouvez jamais *capturer* un dé avec un dé de valeur identique.
- Si vous *capturez* un dé, vous devez changer la valeur de votre dé par la valeur du dé capturé, et vous pouvez *rebondir*.
- Si vous *récupérez un dé*, votre adversaire bénéficiera d'un bonus de déplacement à son prochain tour, en fonction du dé récupéré.
  - Un 1, 2 ou 3 : donne 1 déplacement bonus.
  - Un 4, 5 ou 6 : donne 2 déplacements bonus.

Schéma :

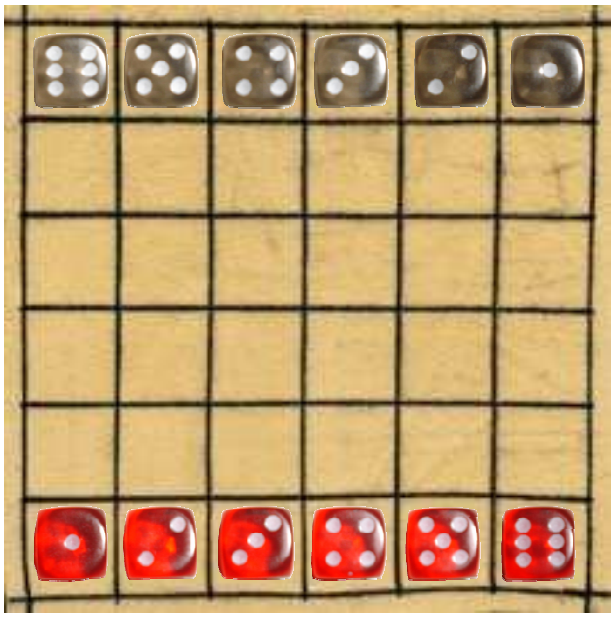

Schéma 1 : Position de départ