

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



Par dessus et par dessous

Drunter & Drüber est un jeu de Klaus Teuber, édité par Hans im Glück. Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse).
Adresse internet : www.geniedelalampe.org
e-mail: info@geniedelalampe.org

L'idée

Les habitants de Schilda bâtissent une nouvelle ville. Jusqu'à présent, ils ont construit les bâtiments les plus fous grâce auxquels ils espèrent devenir célèbres. Mais il manque encore les murs d'enceinte, les rues et le fleuve.

Chaque joueur se met dans la peau d'un Schildien. Il reçoit un des six types de bâtiments. Chaque type de bâtiment est représenté cinq fois sur le plateau de jeu. Plus un bâtiment est proche du centre, plus sa valeur est élevée.

Les murs d'enceinte, les rues et le fleuve doivent ensuite être construits. Il s'agit de poser sur le plateau les différents marqueurs qui les représente. Certains bâtiments peuvent disparaître sous les nouvelles constructions.

Chaque joueur tente d'éviter que ses cinq bâtiments soient couverts par les nouvelles constructions. Il faudra pour cela avoir l'appui des bourgeois de Schilda par le biais des jeux de cartes que chaque joueur reçoit en début de partie.

Le matériel

1 plateau de jeu
6 cartes bâtiment (plus 6 cartes et 4 cartes spéciales à dos jaune utilisées pour les règles optionnelles, (voir variante)
4 pions
60 plaquettes représentant la muraille, le fleuve ou la route dont 12 ont une longueur de trois cases, 24 de deux cases et 24 d'une case
32 cartes Bourgeois de Schilda
1 règle du jeu

Préparation du jeu

Les six cartes bâtiment (point d'interrogation blanc sur fond noir au dos) est mélangée et chaque joueur en reçoit une. Les cartes sont gardées cachées jusqu'à la fin de la partie. Les cartes non distribuées sont replacées dans la boîte. Personne ne peut les consulter.

Les 32 cartes Bourgeois de Schilda sont réparties en quatre paquets, chacun groupant les cartes dont le verso affiche le même chiffre. Chaque joueur reçoit un paquet de huit cartes. Les paquets non utilisés (jeu à deux ou trois) retournent dans la boîte.

Un pion est placé à chaque angle du plateau. La route débute dans le coin où est situé le parc des diligences. Les deux tours de garde sont les extrémités du mur d'enceinte et le fleuve débute dans le coin où est situé le moulin à eau.

Les plaquettes sont mélangées face cachée. Chaque joueur tire:

à deux joueurs: 6 plaquettes de trois cases, 12 de deux et 12 d'une case

à trois joueurs: 4 plaquettes de trois cases, 8 de deux et 8 d'une case

à quatre joueurs: 3 plaquettes de trois cases, 6 de deux et 6 d'une case.

Chaque joueur pose les plaquettes devant lui face visible en les ordonnant par muraille, fleuve et route.

Les plaquettes de deux et trois cases ont un sens de pose. À une de leur extrémité se trouve un soldat (muraille), une diligence (route) ou un bateau (fleuve). Cette extrémité est l'extrémité de pose. Les plaquettes de trois cases ont en outre un pont au milieu. Les plaquettes d'une case n'ont aucune extrémité définie.

Déroulement de la partie

A) Comment construire

A son tour, le joueur pose une plaquette sur une case occupée par un pion. Il choisit librement la longueur de la plaquette. Une fois posée, une plaquette doit recouvrir exactement les cases du plateau. Il retire ensuite le pion et le pose à l'extrémité de la plaquette.

Le joueur suivant prend alors son tour. Il peut poser une plaquette à la suite de celle posée par le joueur précédent ou à un autre endroit où se trouve un pion.

Chaque joueur, à son tour, est obligé de poser une plaquette. Si toutefois il ne dispose d'aucune plaquette correspondante, il passe son tour.

Au cours du jeu se constituent ainsi quatre parcours indépendants, deux de muraille, un de fleuve et un de route.

Les bâtiments imprimés sur le plateau de jeu peuvent être recouverts par des plaquettes. Les cases contenant des toilettes représentent toutefois des obstacles (voir B). Il n'est pas possible de les recouvrir avec une plaquette.

Les règles suivantes doivent en outre être observées:

- 1) Une plaquette doit toujours suivre une autre de même nature (une plaquette de route ne peut être posée qu'à la suite d'une plaquette de route, une de muraille à la suite d'une de muraille et une de fleuve à la suite d'une de fleuve).
- 2) Une plaquette ne peut être posée qu'à l'extrémité d'une autre plaquette occupée par un pion. Ainsi au début de la partie, une plaquette ne peut être posée qu'horizontalement ou verticalement par rapport à la case où se situe le pion.
- 3) Les plaquettes d'une longueur d'une case peuvent être posées dans n'importe quel sens. Les plaquettes de deux ou trois cases doivent être posées ainsi que leur extrémité marquée d'une diligence, d'un bateau ou d'un soldat soit adjacent à l'extrémité de la plaquette précédente sur laquelle se trouve le pion. Les plaquettes ne peuvent pas se recouvrir et ne peuvent pas être placées de manière à déborder du plateau.
- 4) Lorsqu'une plaquette est posée, le pion est déplacé à son extrémité libre.
- 5) Si l'extrémité d'une plaquette est entourée sur ses trois côtés d'autres plaquettes ou du bord du plateau, le pion est retiré du jeu car il n'y a plus possibilité de poursuivre la construction.
- 6) La muraille, le fleuve et la route peuvent passer sous un pont si une plaquette aboutit exactement contre la case tunnel. Ceci n'est valable que si l'autre côté du tunnel est libre.
- 7) Il est interdit de poser une plaquette sur les quatre coins du plateau de jeu.

Note: pour la pose et l'orientation des plaquettes, voir les schémas dans le cahier des règles.

B) Les toilettes

Pour poser une plaquette sur une case de toilettes, un joueur doit avoir l'assentiment des bourgeois. Chaque joueur prend une ou plusieurs cartes " bourgeois " et les pose face cachée devant lui. Celui qui désire que les toilettes soient recouvertes utilise les cartes de bourgeois criant " oui " (Ja), celui qui est opposé prend les cartes " non " (Nee, Nein), celui qui est indécis prend des cartes " jein " ou... ?".

Les joueurs découvrent simultanément leurs cartes et effectuent le décompte des voix.

Un " JAAA " ou " NEEE " compte trois fois (trois voyelles)

Un " JAA " ou " NEE " compte deux fois

Un " JA ou " NE " compte une fois

Le bourgeois qui dit " JEEIIN " est un joker. Sa voix compte double et le joueur qui utilise cette carte décide si le bourgeois dit oui ou non après que toutes les cartes aient été révélées.

Le bourgeois qui se gratte la tête en pensant "... ?" est totalement indécis et vote blanc.

Si le oui l'emporte ou s'il y a égalité entre oui et non, la case de toilettes peut être recouverte. Si le non l'emporte, la plaquette ne peut pas être posée. Le joueur reprend la plaquette incriminée et passe son tour.

Les cartes " bourgeois " utilisées sont défaussées et retournent à la boîte à l'exception des bourgeois indécis ("...?")

Le jeu se termine lorsque les plaquettes sont toutes posées ou qu'il n'est plus possible d'en poser. Chaque joueur montre sa carte de bâtiment. Chacun compte le nombre de points rapportés par ses bâtiments non recouverts. Le joueur qui totalise le plus de points gagne. En cas d'égalité, les joueurs comptent le nombre de voix (oui ou non) qu'ils détiennent encore parmi leurs cartes " bourgeois ". Celui qui en a le plus gagne.

Variante

1) Utiliser le second jeu de 6 cartes bâtiment et 4 cartes spéciales (dos jaune). Les cartes au dos noir ne sont pas utilisées.

2) Les règles de pose demeurent identiques.

3) Les dix cartes sont mélangées et chaque joueur en reçoit deux. Les autres retournent à la boîte. Chaque joueur a ainsi deux objectifs (deux types de bâtiments à sauvegarder).

4) Dès qu'un des types de constructions (muraille, fleuve ou route) est bloqué, chaque joueur doit immédiatement déterminer son objectif principal et choisit une de ses deux cartes qu'il pose sur l'autre. L'objectif principal est la carte du dessus. La carte du dessous est l'objectif secondaire qui n'entre en ligne de compte qu'en cas d'égalité...

5) Au terme de la partie, chaque joueur découvre sa carte principale. Le vainqueur est déterminé normalement. En cas d'égalité, les joueurs à égalité découvrent la seconde carte et décomptent les points rapportés par cet objectif secondaire. Celui qui en totalise le plus est vainqueur.

Signification des cartes spéciales:

"Alle-3er Gebäude" :

Seuls comptent les bâtiments non recouverts qui ont une valeur de 3.

"Alle-4er Gebäude" :

Seuls comptent les bâtiments non recouverts qui ont une valeur de 4.

"Von jedem Typ das Gebäude mit dem niedrigsten Wert" :

Pour chaque type de bâtiment ne compte que celui non recouvert dont la valeur est la plus faible. Si tous les bâtiments d'un même type sont recouverts, le joueur n'obtient aucun point pour ce type de bâtiment.

"Alle stehengebliebenen Gebäude zählen 1 Punkt" :

Chaque bâtiment non recouvert rapport un point quel que soit sa valeur inscrite sur le plateau.