

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



~ Le contenu de la boîte ~

Le jeu contient :

32 tuiles Banquise (figurant la banquise au recto et une couleur au verso) :
Comme le montre l'exemple de la page suivante, ces tuiles constitueront 8 rangées de 4 tuiles.

Les 4 couleurs sont représentées dans chaque rangée. Un Œil apparaît au verso de certaines tuiles.

6 jetons Météo :

3 Beau Temps (blancs)

3 Mauvais Temps (noirs)

4 manchots de 4 couleurs différentes :

But du jeu

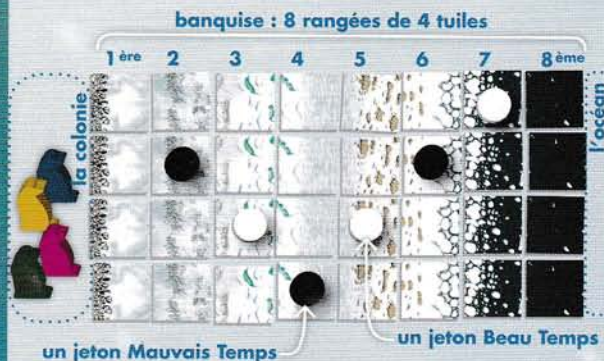
Les manchots sont dans la colonie et doivent aller à l'océan pour se nourrir. Le premier qui traverse la banquise pour atteindre l'océan et revient à la colonie est le gagnant de cette course !

Mise en place

Installer (sans regarder les versos) les tuiles de jeu ainsi que les jetons Météo comme sur l'exemple de la page suivante. Les couleurs aux versos des 4 tuiles d'une rangée seront toujours toutes différentes. Ainsi les 4 couleurs seront représentées chacune une seule fois par rangée.

Chaque joueur choisit son manchot et le pose devant la première rangée de tuiles : ils sont dans la colonie. Si vous êtes deux joueurs, choisissez chacun deux manchots ! Donc, à trois joueurs, un manchot reste dans la boîte.

~ Comment jouer ? ~



Déroulement du jeu

Le joueur qui est le dernier à avoir vu un manchot commence la partie (dans un film ou un livre, ça marche aussi). Ensuite on joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, on effectue obligatoirement 2 actions successives :

- 1 - Vous déplacez votre manchot
- 2 - Vous déplacez un jeton Météo

1 - Déplacer son manchot

A son tour, le joueur doit déplacer son manchot vers une des tuiles adjacentes (en haut, en bas, à droite, à gauche ou en diagonale) de celle où il se trouve. Il révèle cette tuile (sauf si un jeton Météo se trouve dessus, ou un autre Manchot car elle sera alors déjà révélée) :

Si la couleur de la tuile n'est pas celle du manchot, le déplacement est terminé.

~ Comment jouer ? ~

Si la couleur correspond à celle du manchot, alors il peut se déplacer à nouveau sur une tuile adjacente, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il arrive sur une tuile d'une couleur qui n'est pas la sienne (ou sur une tuile avec un jeton Mauvais Temps).

En début de partie, on révèle l'une des 4 tuiles de la première rangée pour se rendre dessus.

Une fois le déplacement terminé, les tuiles révélées sur lesquelles plus aucun manchot ne se trouve sont remises côté Banque : une couleur ne peut être visible que si un manchot se trouve sur la tuile.

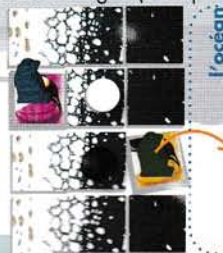
ici, le Manchot vert a trouvé sa couleur sous la tuile révélée de la première rangée. Il peut donc jouer de nouveau sur une tuile adjacente et révèle la tuile rouge de la 2ème rangée. Comme ce n'est pas sa couleur, son déplacement s'arrête ici.



On peut déplacer son manchot sur n'importe quelle tuile adjacente, même occupée par d'autres manchots ou des jetons Météo (voir ci-dessous).

Un manchot arrive à l'Océan quand il a franchi la dernière rangée de tuiles. Il arrête alors son déplacement pour ce tour et entamera le trajet retour au tour suivant en révélant la tuile de son choix parmi les quatre de la dernière rangée (exemple ci-dessous).

ici, à son tour de jeu, le Manchot vert quitte la tuile jaune sur laquelle il se trouvait et arrive à l'Océan. Son déplacement s'arrête, il retourne la tuile jaune côté banque (car plus aucun manchot ne se trouve dessus). Lors de son prochain tour, il pourra révéler la tuile de son choix parmi les 4 de cette dernière rangée pour aller dessus (et éventuellement rejouer s'il trouve sa couleur).



~ Comment jouer ? ~

L'œil du manchot apparaît au verso de certaines tuiles. Le joueur a alors le droit de consulter secrètement le verso de n'importe quelle tuile du jeu. Et si la tuile Œil est de sa couleur, il peut de nouveau se déplacer.



2 - Déplacer un jeton météo

Après avoir terminé son déplacement, le joueur déplace un jeton Météo (Beau Temps ou Mauvais Temps) d'une tuile adjacente en haut, en bas, à gauche, à droite ou en diagonale. On peut déplacer un jeton Météo sur une tuile où se trouvent des manchots : cette tuile est alors remise côté banque pour en faire disparaître la couleur. On ne peut pas poser un jeton Météo sur un autre jeton Météo, ni déplacer celui que le joueur précédent a bougé.

Quand un manchot arrive sur une tuile avec un jeton Météo, il ne la retourne pas.

Les effets des jetons Météo

Le Mauvais Temps :

Un manchot qui arrive sur une tuile avec un jeton Mauvais Temps doit arrêter son déplacement.



Le Beau Temps :

Un manchot qui arrive sur une tuile avec un jeton Beau Temps peut se déplacer de nouveau !



~ Comment jouer ? ~

Règle importante : ensemble, on est plus forts !

Dans les conditions extrêmes de l'Antarctique, les manchots sont plus forts quand ils sont ensemble...

Quand le manchot du joueur actif se déplace depuis une tuile de sa couleur ou comportant un jeton Beau Temps, il emmène avec lui tous les manchots qui se trouvent sur sa tuile.

Attention, toutefois, cela ne fonctionne que pour les manchots allant dans la même direction : un manchot sur le trajet aller qui croise un manchot sur le trajet retour ne l'emmène pas avec lui, et vice-versa !

Ensemble, on est plus forts :

Ici, le Manchot vert effectue son 1er déplacement sur la tuile verte (sur laquelle se trouve déjà le Manchot bleu), et peut rejouer. Comme le vert n'est pas seul sur sa tuile, il doit emmener le bleu avec lui pour ce prochain déplacement, de nouveau sur une tuile verte !

Le vert les emmène ensuite tous deux sur la tuile Beau Temps,

ce qui lui permet de jouer encore. Cette fois, ils arrivent sur une tuile bleue. Le déplacement s'arrête donc car le vert, joueur actif, est arrivé sur une tuile qui n'est pas de sa couleur. Il doit maintenant déplacer un jeton Météo.

A son tour de jeu, le bleu sera déjà sur une tuile bleue, accompagné du Manchot vert. Ce sera donc cette fois au Manchot bleu d'emmener avec lui le vert lors de son déplacement !



Fin de partie

Le premier joueur dont le manchot a réalisé un aller-retour gagne la partie.

Si plusieurs manchots arrivent ensemble à la colonie, seul le joueur actif sera le vainqueur de la partie.

~ Comment jouer ? ~

A deux joueurs, il faut être le premier à avoir ramené ses deux manchots à la colonie !

Variantes

Le Manchot Juvénile (+ 5 ans)

Vous jouez de la même manière, mais sans les jetons Météo. A votre tour, vous effectuez donc l'action Déplacement.

Vous pouvez également rétrécir le parcours en enlevant quelques rangées de tuiles. Et enfin, ne considérez pas la règle « ensemble, on est plus forts ».

Glissement de banquise

Pour un peu plus de challenge, vous prenez en compte les glissements de la banquise. La règle est la même, mais vous avez un choix supplémentaire pour votre deuxième action de jeu (Météo) : le Glissement de Banquise. Au lieu de déplacer une tuile Météo, vous pouvez intervertir deux tuiles adjacentes d'une même rangée, même si des Manchots ou des jetons Météo se trouvent dessus...



Retrouvez la règle du jeu en vidéo sur notre site Internet

www.jeux-opla.fr