

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Flucht aus Mangrovia

Échappez-vous de la mangrove !

*un jeu d'aventure tactique pour 2 à 6 joueuses ou joueurs, à partir de 8 ans.
Auteur: Roland Siegers — Traduction française : Dominique B.*

1. Contexte

Plusieurs équipes de chercheurs, chercheuses, aventuriers et aventurières se sont perdues dans la mangrove sauvage. Des palétuviers à perte de vue, et pas le moindre signe de civilisation : pour s'en sortir, chaque équipe ne pourra compter que sur elle-même. Et la zone grouille de dangers : des grands singes sauvages aux tigres féroces, en passant par les serpents venimeux, les effroyables crocodiles, les cruels vautours ou les gigantesques éléphants. Pour s'en sortir, il faudra être habile et braver tous ces dangers !

2. Contenu

- 1 plateau de jeu ;
- 30 cartes de jeu ;
- 12 pions (2 de chaque couleur) ;
- 69 jetons ronds, à découper dans la planche avant la première partie : 24 bleus, 18 jaunes, 12 rouges, 9 verts, 6 oranges ;
- les présentes règles du jeu.

3. But du jeu

Chaque joueuse ou joueur représente une équipe de deux aventurières ou aventuriers figurés par des pions. Les joueuses ou joueurs seront appelés « équipe » dans la suite des règles. L'équipe gagnante sera la première à atteindre l'arrivée (le ponton « *Ziel* ») avec ses deux pions, en passant par le chemin qui a été construit collectivement par toutes les équipes à travers les multiples dangers de la mangrove.

Par facilité, les cases « *Start* » et « *Ziel* » seront appelées « Départ » et « Arrivée » dans la suite des règles.

4. Préparation

Déplier le plateau de jeu et bien l'étaler.

Prendre deux pions par équipe : ces deux pions représentent ses deux aventurières ou aventuriers.

Installer les pions sur le ponton Départ.

Déterminer qui recevra ses cartes en premier, et les distribuer dans le sens des aiguilles d'une montre, en respectant la clé de répartition suivante :

- 2 équipes : 7 cartes par personne
- 3 équipes : 6 cartes par personne
- 4 équipes : 5 cartes par personne
- 5 équipes : 4 cartes par personne
- 6 équipes : 3 cartes par personne

Les équipes prennent leur cartes en main, et les regardent. Le reste des cartes est placé en tas, face cachée : c'est la pioche. Les jetons de couleurs sont placés à côté du plateau de jeu.

Résumé

Préparation

- 1) Déplier le plateau de jeu
- 2) Prendre ses deux pions et les placer sur la case Départ.
- 3) Mélanger les cartes, les distribuer dans le sens des aiguilles d'une montre ; le nombre de cartes dépend du nombre d'équipes.
- 4) Placer les cartes non distribuées à côté du plateau de jeu : c'est la pioche.
- 5) Placer les jetons de couleur à côté de la pioche.

5. Le plateau de jeu

Sur le plateau, il y a 69 cases, contenant chacune un des périls de la mangrove.

- cases bleues : des singes sauvages
- cases jaunes : des vautours cruels
- cases rouges : des serpents venimeux
- cases vertes : des crocodiles effroyables
- cases oranges : des tigres féroces
- cases Éléphants : de gigantesques éléphants, qui viennent compliquer l'affaire...

Les équipes doivent neutraliser ces menaces en les recouvrant d'un jeton de la couleur correspondante. Si la case n'est pas sécurisée par un jeton de couleur, les pions ne peuvent pas y rester, ni même y passer.

6. Déroulement

L'équipe la plus courageuse commence, et le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est son tour, chaque équipe doit, dans l'ordre

- (a) jouer une carte ;
- (b) poser ou retirer un jeton de couleur, en fonction de la carte jouée ;
- (c) déplacer un de ses pions, en fonction de la carte jouée ;
- (d) prendre la première carte de la pioche, pour avoir toujours en mains le même nombre de cartes.

Résumé

Déroulement

- (a) Jouer une carte.
- (b) Poser ou retirer un jeton.
- (c) Déplacer un pion.
- (d) Piocher une carte.

6A. Jouer une carte

L'équipe joue une de ses cartes.

Chaque carte reprend un disque de couleur et des losanges contenant le symbole d'un animal. Le symbole de l'animal indique sur quelle case il faut poser un jeton de couleur, pour neutraliser la menace de l'animal qu'elle contient.

S'il n'y a plus de jeton de cette couleur à poser, alors il faut retirer un jeton de cette couleur du plateau.

Le disque de couleur indique la couleur de la case vers laquelle l'équipe peut déplacer un de ses pions.

6B. Poser ou retirer un jeton

On peut poser des jetons dès le premier tour de jeu, en commençant toujours par les cases les plus proches de la case Départ ; on neutralise d'abord les menaces qui se trouvent sur les territoires proches du départ.

Retirer un jeton, c'est permettre à une bête terrifiante de reprendre le contrôle de son territoire : les équipes ne pourront plus s'engager sur ce territoire sans le sécuriser à nouveau. On ne peut retirer un jeton que lorsqu'il n'est plus possible d'en poser un seul — c'est à dire quand toutes les cases de cette couleur sont recouvertes. On commence par retirer les jetons de couleur qui sont les plus proches de la case Arrivée. On ne peut pas enlever un jeton si un pion se trouve dessus. Dès qu'il est à nouveau possible de poser des jetons, ils faut les poser.

Autrement dit : on ne peut retirer des jetons de couleur que lorsqu'il n'est plus possible d'en poser.

Résumé

Jouer une carte et

Poser ou retirer un jeton

- Sur la carte, le losange indique la couleur du jeton à poser/retirer.
- Toujours commencer à poser les jetons sur les cases les plus proches de la case Départ.
- Ne retirer un jeton que s'il n'est plus possible d'en poser un. Toujours retirer en premier les jetons qui sont sur les cases les plus proches de la case Arrivée. Attention : ne jamais retirer un jeton si un pion se trouve dessus

Exemple 1

L'équipe joue une carte où figurent un losange rouge (danger : serpent venimeux) et un losange bleu (danger : singe sauvage). L'équipe place un jeton rouge sur la première case rouge "serpent venimeux" vide et un jeton bleu sur la première case bleue "singe sauvage" vide. Ainsi, ces deux menaces sont neutralisées.

Exemple 2

Sur la carte jouée figurent un losange bleu (danger : singe sauvage) et un losange jaune (danger : vautour cruel). Toutes les cases jaunes sont déjà recouvertes de jetons jaunes : ces cases sont donc sécurisées. L'équipe pose un jeton bleu sur la prochaine case bleue "singe sauvage" non-protégée et il retire le jeton jaune le plus proche de l'arrivée : cela sécurise le territoire de la case bleue, et réactive la menace "vautour cruel" dans la case jaune.

Exemple 3

La carte jouée montre deux losanges bleus (danger : singe sauvage), mais il n'y a plus qu'une seule case bleue dans laquelle un jeton bleu puisse être posé. Le jeton bleu est posé, et ensuite retiré. Eh oui ! parfois, les deux losanges impliquent d'utiliser le même jeton !

6C. Déplacer un pion

Le disque de couleur au centre de la carte indique vers quelle case l'équipe peut déplacer un de ses pions : c'est toujours vers la prochaine case libre de cette couleur.

On peut passer par dessus d'autres pions (y compris le sien), mais pas s'arrêter sur une case déjà occupée par un pion. Si la prochaine case de la couleur du disque est déjà occupée par un pion, il faut se déplacer jusqu'à la case suivante de même couleur.

Attention : il faut bien entendu que les cases soient recouvertes du jeton de la bonne couleur, pour neutraliser les dangers de ces territoires. Les cases non recouvertes par un jeton de couleur ne peuvent pas être traversées, et ne peuvent pas non plus accueillir un pion puisque les menaces y sont toujours actives. Une seule exception : les cases "Éléphant" — voir ci-après.

L'équipe peut choisir lequel de ses deux pions elle déplace. Si un pion ne peut plus avancer (par exemple, parce que la route n'est pas encore sécurisée par des jetons de couleur), alors il faut reculer ce pion jusqu'à la case de la couleur adéquate la plus proche. Et s'il n'est pas non plus possible de reculer, alors il faut rester sur place.

Exemple 5

L'équipe a joué une carte où figure un disque bleu. Elle déplace son pion sur la case bleue suivante, à condition qu'elle ne soit pas déjà occupée par un autre pion. La case où arrive le pion, ainsi que toutes celles qui la séparent de la case qu'il a quittée doivent être recouvertes des jetons aux couleurs adéquates.

Exemple 6

L'équipe a joué une carte où figure un disque jaune. Entre son premier pion et l'arrivée, il n'y a plus de case jaune. Juste derrière son premier pion, il y a une case rouge (danger : serpent venimeux) non recouverte par un jeton rouge. Entre son deuxième pion et l'arrivée, il y a une case jaune, mais celle-ci est déjà occupée par un autre pion. La case jaune qui précède le deuxième pion de cette équipe est aussi déjà occupée par un autre pion.

L'équipe ne peut pas avancer son premier pion — puisqu'il n'y a plus de case jaune vers l'avant.

Elle ne peut pas avancer son deuxième pion — puisque la prochaine case jaune est occupée.

Elle ne peut pas reculer son deuxième pion — puisque le danger "serpent venimeux" est toujours actif dans la case rouge, non recouverte d'un jeton rouge.

Elle doit donc déplacer son deuxième pion de deux cases jaunes — puisque la précédente est déjà occupée.

Résumé

Déplacer un pion

- Avancer le pion jusqu'à la prochaine case de la couleur indiquée par le disque sur la carte
- Un seul pion par case ; si la case est déjà occupée, passer à la case suivante de la même couleur.
- Interdiction de traverser ou d'occuper une case non couverte d'un jeton.
- Déplacement des pions en direction de la case Arrivée ; si impossible d'avancer dans cette direction, alors il faut reculer.

6D. Tirer une nouvelle carte

À la fin de son tour, l'équipe prend la première carte de la pioche, afin d'avoir toujours le même nombre de cartes en mains.

Lorsque la pioche est vide, on mélange le tas de cartes déjà jouées pour créer une nouvelle pioche.

Résumé

Tirer une nouvelle carte

- À la fin de son tour, piocher une nouvelle carte

7. Les cases Éléphant

Les trois cases Éléphant constituent un obstacle spécifique pour l'équipe qui se trouve en première position. En effet : le pion qui se trouve le plus proche de l'arrivée n'est pas autorisé à traverser les cases Éléphant.

Les cases Éléphant ne doivent pas être recouvertes avec des jetons de couleur, puisqu'il n'existe pas de jeton de couleur Éléphant.

Résumé

Éléphant

- Interdiction de traverser les cases Éléphant pour le pion en première position
- Pas besoin de couvrir les cases Éléphant avec des jetons de couleur

Exemple 7

L'équipe a joué une carte bleue : elle devra donc déplacer un de ses pions vers le territoire d'un grand singe sauvage qui est sous contrôle, autrement dit une case bleue recouverte d'un jeton bleu, mais libre de tout autre pion.

Son premier pion se trouve en première position, et ne peut donc pas passer à travers le territoire d'un éléphant.

Son deuxième pion se trouve en quatrième position.

Les deux cases bleues suivantes sont déjà occupées par d'autres pions

L'équipe peut déplacer son deuxième pion sur la première case bleue au delà de la case Éléphant.

À partir de ce moment, tous les pions peuvent traverser le territoire de cet éléphant.

8. Variante : Pont suspendu

La variante « Pont suspendu » propose une difficulté supplémentaire. Les ponts suspendus sont fragiles : ils ne peuvent supporter qu'un pion à la fois. Il est autorisé de traverser un pont occupé par un autre pion, mais pas de s'y arrêter. Le pont suspendu s'étend sur les six cases qui précèdent le deuxième Éléphant.

9. Victoire et fin de partie

L'équipe gagnante est celle qui parvient la première à amener ses deux pions à la case Arrivée.

La case Arrivée est rouge (danger : serpent venimeux) : il faut donc la recouvrir d'un jeton rouge pour pouvoir y déplacer un pion en toute sécurité. Il est donc important de penser à garder une carte où figure un disque rouge, en prévision de la fin de la partie...

Résumé

Victoire et Fin de partie

- Victoire quand une équipe parvient à placer ses deux pions sur la case Arrivée.
- Penser à garder une carte rouge pour recouvrir la case Ziel, qui est rouge.