

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



Gulliver à Lilliput

Le jeu se compose de :

- 1 plan-jeu comportant plusieurs circuits,
- 3 plaques marquées 1 - 2 ou 3 et illustrées de 8 cases représentant les pièces du bateau de Gulliver,
- 3 pions de marque des joueurs,
- 15 jetons illustrés en couleurs représentant chacun une pièce du bateau de Gulliver et correspondant à une case illustrée sur le plan-jeu,
- 1 dé.

RÈGLE DU JEU

On peut jouer à 2 ou à 3 joueurs ou encore par équipes.

Chaque joueur reçoit une plaque de 8 cases illustrées et son pion de marque. Les jetons représentant les pièces du bateau de Gulliver sont disposés sur leur case correspondante du plan-jeu.

L'ordre du départ est donné par le dé que les joueurs font tourner chacun à leur tour. Le chiffre le plus élevé désigne le premier.

Le jeu consiste à remplir le plus rapidement possible sa carte afin de reconstituer le bateau de Gulliver.

Les joueurs ou les équipes disposent leurs pions sur les cases de départ marquées 1 - 2 ou 3, par une étoile noire. À tour de rôle chaque joueur jette le dé ; le chiffre qu'il indique en s'arrêtant lui donne le droit d'avancer dans la direction qu'il désire d'un nombre de cases correspondant.

Pour prendre un pion, qui permettra de remplir sa carte il faut s'arrêter pile sur la case illustrée recouverte d'un pion, dont le joueur s'empare alors, à condition qu'il soit représenté sur sa carte.

Si deux joueurs se retrouvent sur la même case, le second arrivé renvoie le premier sur sa case DÉPART.

Si un joueur s'arrête sur une case illustrée d'où le pion a été enlevé préalablement, il a le droit de rejouer.

Le gagnant est celui qui grâce à son esprit tactique arrive à réunir 6 pions sur sa carte.