

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





51000

manières de gagner!!!

Un lutin doit absolument traverser une rivière pour rejoindre son territoire avant que les forces du mal ne le rejoignent. Aussi, pour la traverser, il doit placer des rondins de bois entre les rochers pour gagner l'autre rive. Malheureusement, dans cette rivière sévit un dragon très taquin du nom de Gymkhana. Sa queue est si longue qu'elle dépasse un peu partout de la rivière. Pour s'amuser, il va tout faire pour empêcher le lutin de traverser. A moins que ce ne soit le lutin qui l'empêche, avec ses rondins, d'étendre son corps le long du courant.

But du jeu

Pour gagner, il faut être le premier à établir une ligne continue entre deux extrémités du plateau. Si vous êtes le lutin, il faut placer les rondins de bois entre les pierres et si vous êtes le dragon, il faut prolonger son corps en plaçant les "bouts de sa queue". Cette ligne peut ne pas être droite mais devra aller d'un bord à l'autre du plateau. Très vite, il est nécessaire de mettre en place une stratégie pour défier les attaques de l'adversaire qui fera tout pour empêcher la ligne de se créer : il faut alors faire du gymkhana (schéma A).

Le deuxième type de stratégie à utiliser pour gagner consiste à encercler un ou plusieurs plots de l'adversaire (schéma B).

Règles du jeu

Pour deux joueurs :

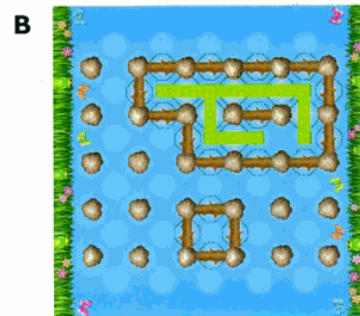
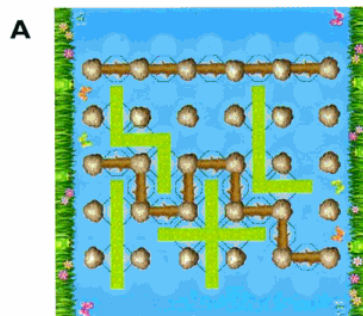
Le joueur qui représente le lutin se place en face des bords de la rivière là où il y a de l'herbe, tandis que le dragon se met dans le sens de la rivière : ainsi les joueurs ne sont pas face-à-face. Le joueur le plus jeune choisit s'il veut être le dragon ou le lutin. Chaque joueur prend ses pièces de couleur : pour le dragon, des bouts de queue verte, et pour le lutin des rondins marrons.

- Les joueurs jouent chacun à tour de rôle et ne placent qu'une seule pièce à la fois.
- Ils peuvent placer leurs pièces où ils le souhaitent dans la rivière à partir du moment où les rondins permettent de rejoindre deux pierres et les "bouts de queue" sont dans le prolongement de deux parties émergées du dragon.
- Les joueurs ne sont pas obligés de poser leurs pièces à côté de celles déjà placées sur le plateau.

- Toute pièce placée au bord du plateau doit également relier deux plots de même couleur. Aucune pièce ne doit être positionnée dans les angles.
- Pour gagner, la ligne que doivent former les joueurs en posant leurs pièces doit être continue mais pourra zigzaguer entre les plots et avoir des ramifications. Certaines pièces peuvent rester isolées.
- Un "encercler" signifie qu'un joueur entoure un plot ou un ensemble de pièces adverses avec ses propres pièces (schéma B).

Pour quatre joueurs :

Lorsque l'on joue par équipe de deux joueurs, les partenaires sont assis l'un en face de l'autre et jouent à tour de rôle. Aucune suggestion ni aucun type de signe ne peut être échangé entre les joueurs.



Les différentes stratégies de Gymkhana

1 - Une lutte acharnée pour la victoire

La bataille peut être acharnée jusqu'au bout car il est possible de n'arriver à gagner qu'en posant la dernière pièce.

2 - La double stratégie

Le dragon a commencé la partie. C'est au tour du lutin de jouer. Deux possibilités s'offrent à lui pour gagner. Il peut soit compléter sa "connexion" d'un bord à l'autre du plateau, soit encercler les quatre bouts de queue du dragon.

3 - Situation sans espoir pour le dragon

Dans cet exemple, le lutin a réussi à se créer deux ouvertures pour encercler le dragon qui s'est bien défendu. C'est maintenant au tour du dragon de jouer, mais il ne peut rien faire contre "l'encercllement" du côté droit du plateau qui fait gagner le lutin en deux coups.

4 - Se défendre ou perdre

C'est au tour du dragon de jouer et à moins que celui-ci ne se défende contre "l'encercllement" de sa queue près des herbes de la rive, le lutin gagne en deux tours.

5 - Mort subite

Le lutin a commencé la partie. A ce stade, deux possibilités s'offrent au dragon pour gagner en deux tours. Mais c'est au tour du lutin de placer ses rondins : celui-ci gagne la partie en encerclant le bout de queue du dragon qui émerge.

6 - La manœuvre McKessac

Le dragon commence à sortir sa queue près des herbes en bordure de rive. Le lutin se défend en lui barrant la rivière avec un rondin. Le dragon fait aussitôt ressortir sa queue à côté près des herbes. Le lutin pose un rondin pour barrer la rivière, mais le dragon sort aussitôt sa queue un peu plus loin. Le lutin se défend encore avec un autre rondin mais prend conscience d'un double problème : il ne peut se défendre que contre un "encercllement" à la fois. Le dragon sort sa queue au-dessus et encercle un rocher.

Si jamais l'un des petits plots se décolle, il faut le recoller avec une colle universelle classique sur son emplacement.



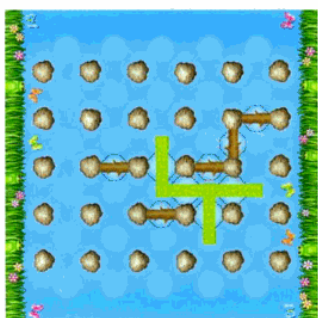
- 1 -



- 2 -



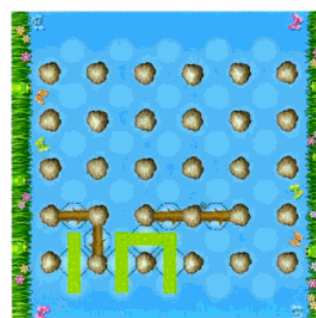
- 3 -



- 4 -



- 5 -



- 6 -

Pour tout renseignement ou réclamation, écrire à :
Création Véronique Debroise - Sentosphère - 59 boulevard du Général Martial Vallin - 75015 Paris - France.
www.sentosphere.fr

