

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





HAITHABU

Par Rudolf Ross © 1990 Hexagames

Qui est le Viking le plus intelligent ? Un concours pour 2 à 4 joueurs

Traduction par François Haffner pour <http://jeuxsoc.free.fr> – v 2.0

C'est le jour du concours au poste de traite d'Haithabu. La "Venise des Vikings", au 8^{ème} siècle, avec ses constructions sur pilotis et ses ponts est à nouveau la scène d'un concours annuel entre les villages. Quelle équipe parviendra le plus rapidement au village opposé ? Mais les ponts ont leurs dangers : plus vous les traversez habilement, plus vous allez vite. Mais ceux qui vont trop vite dépassent parfois le but. Celui qui trouve le meilleur équilibre sera le gagnant de la "course des ponts de Haithabu".

Contenu

- 1 grand plateau de jeu montrant Haithabu et ses 4 villages
- 20 pions en 4 couleurs représentant les coureurs
- 20 jetons marrons représentant les ponts
- 1 règle du jeu

Découverte du jeu

Les quatre villages de Haithabu sont reliés par un réseau par 20 ponts. Les jetons marrons indiquent quels ponts sont intacts et franchissables. Lorsque les coureurs passent au-dessus des ponts, ils retirent les jetons et les ponts deviennent fermés et infranchissables. Plus un joueur prend de ponts, plus ses coureurs vont vite. Mais bientôt chacun se heurte à des ponts de plus en plus fermés, qui ne peuvent être ouverts à nouveau qu'à l'aide de jetons de pont. Le premier joueur qui fait parvenir tous ses coureurs dans le village opposé à son village de départ devient le gagnant de la "course des ponts de Haithabu".

Préparation

Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Un jeton est placé sur chacun des ponts.

- Pour 2 joueurs, chacun prend 6 pions d'une couleur.
- Pour 3 ou 4 joueurs, chacun prend 4 pions d'une couleur.

Les coureurs sont placés dans le village portant un drapeau de couleur assortie.

Le plus jeune joueur commence. Les autres suivent dans le sens horaire.

Tour de jeu

Les joueurs déplacent à tour de rôle un de leurs coureurs le long des chemins vers n'importe quelle direction. Le **nombre de cases** dont un coureur peut se déplacer dépend du nombre de jetons de ponts que le joueur possède sur la piste de vitesse à sa couleur, dans le coin du plateau de jeu, à côté de son village. Au début de la partie, aucun joueur n'a de jeton sur sa piste de vitesse, et tous les coureurs peuvent être déplacés de 1, 2 ou 3 cases.

Les ponts avec jeton sont traités comme des cases normales. Un joueur peut passer ou s'arrêter sur une case avec un jeton de pont.

Chaque case ne peut être occupée que par un seul coureur.

Il est interdit de passer par-dessus d'autres coureurs amis ou ennemis ainsi que de s'arrêter sur une case occupée.

Si un coureur s'arrête sur un jeton de pont, rien ne se produit. Si, cependant, un coureur passe au-dessus d'un jeton de pont, alors le joueur retire ce jeton et le pose sur la case de plus petit numéro sur sa piste de vitesse. Un joueur peut prendre plusieurs jetons de pont lors d'un même tour.

Chaque jeton capturé augmente la vitesse de mouvement de tous les coureurs du joueur concerné. Un joueur est tenu de déplacer ses coureurs du nombre de cases exactement égal au nombre apparaissant sur la première case libre de sa piste de vitesse.

Exemple : Un joueur a pris 4 jetons de pont qu'il a placés sur sa piste de vitesse et qui recouvrent les cases "1/3", "4", "5", et "6". La première case libre indique le nombre "7". Le joueur doit donc déplacer l'un de ses coureurs d'exactly 7 cases lors de son prochain tour.

Seuls les ponts avec un jeton peuvent être franchis.

Un joueur ne peut pas déplacer son coureur par-dessus un pont sans jeton. Cependant, avant de déplacer son coureur, un joueur peut retirer autant de jetons qu'il le souhaite de sa propre piste de vitesse pour les placer sur des cases de pont inoccupées du plateau de jeu. En utilisant ainsi des jetons, le déplacement des coureurs de ce joueur est automatiquement réduit.

Si un joueur saute par-dessus des jetons de pont qu'il vient juste de placer, ces jetons ne sont pas retirés du plateau. (Le traducteur anglais suppose que les jetons que le joueur ne vient pas de placer sont quant à eux retirés et placés sur la piste de vitesse comme d'habitude. Je pense comme lui !)

Cases de départ et d'arrivée

Chaque village possède 6 cases de départ et d'arrivée :

○, 7 cases de passage : ○ et 2 ponts d'accès.

Il y a deux ponts d'entrée devant chaque village. **L'un de ces deux ponts doit toujours rester inoccupé** par un pion, quelque soit la couleur de ce pion.

Les cases de passage d'un village doivent toujours être évacuées aussi vite que possible. Si un coureur termine sa course sur une case de passage, il doit être déplacé dès le prochain tour. Un joueur ne peut donc posséder à la fois qu'un seul pion sur une case de passage.

Chaque joueur doit par ailleurs toujours s'assurer qu'au moins une case d'arrivée de son village reste disponible pour un coureur de son adversaire.

Les coureurs qui veulent traverser un village qui n'est ni leur village de départ ni leur village d'arrivée doivent le faire en un seul tour de jeu. Un coureur ne peut ainsi jamais finir son déplacement sur une case de passage d'un village qui n'est ni son village de départ ni son village d'arrivée.

Lorsqu'un coureur atteint une case d'arrivée, il ne peut plus être déplacé.

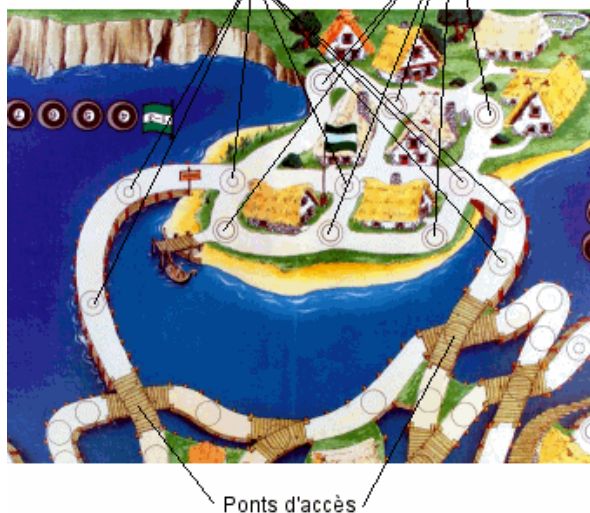
Un coureur peut se déplacer en tournant dans un village, afin d'atteindre une des cases d'arrivée. Les allers et retours entre deux cases sont interdits. Les coureurs doivent parvenir avec le compte exact sur les cases d'arrivée. Il est donc parfois nécessaire de poser plusieurs jetons afin d'atteindre exactement une case d'arrivée.

Si un joueur ne peut déplacer aucun de ses coureurs, il passe son tour.

Piste de vitesse

Cases de départ / arrivée

Cases de passage



Fin de la partie

Le premier joueur qui amène tous ses coureurs sur les cases de son village d'arrivée gagne la "course de pont de Haithabu".

Variante des ponts piégés

Dans cette course particulièrement difficile, qui a eu lieu seulement tous les 7 ans dans Haithabu, les joueurs peuvent placer des obstacles supplémentaires pour leurs adversaires. Le joueur le plus âgé note secrètement l'un des 20 ponts (identifiés par des minuscules) qui est piégé.

Ce pont présente maintenant un obstacle particulièrement difficile. Pendant la partie, si un coureur traverse ce pont, l'obstacle est dévoilé. Le joueur possédant le coureur concerné le remet dans son village de départ.

Tous les ponts qui ont éventuellement été placés ou retirés par ce joueur pendant son tour sont remis comme auparavant. En compensation, ce joueur peut maintenant écrire secrètement un autre pont pour être également piégé. Il ne peut pas choisir un pont actuellement occupé par un coureur.

Note du traducteur

La présente règle a été réalisée à partir de la règle anglaise de Shyam Kumar, de la règle allemande originale et d'outils automatiques de traduction. Qu'ils soient tous pardonnés pour leurs erreurs.

Haithabu en résumé

Mise en place

- Poser un jeton sur chacun des ponts
- 2 joueurs prennent chacun 6 coureurs d'une couleur.
3 ou 4 joueurs prennent chacun 4 coureurs d'une couleur.
- Les coureurs sont placés sur les cases de départ de leur village, celui de même couleur.

But du jeu

- Amener tous ses coureurs sur les cases d'arrivée du village d'en face.

Tour de jeu

- Les joueurs déplacent un de leurs coureurs à tour de rôle.
- Un coureur se déplace du nombre de cases indiqué par la plus petite case visible de la piste de vitesse. Au début de la partie, les coureurs peuvent se déplacer de 1 à 3 cases. Les coureurs figures doivent utiliser la totalité des points de mouvement. Ils ne peuvent emprunter que les ponts munis de jetons. Il ne peut pas y avoir deux coureurs sur une même case et il est interdit de sauter une case occupée par un autre coureur.

Ponts

- Le coureur termine sur un pont = le jeton reste en place.
- Le coureur franchit un pont = le jeton est retiré du plateau et posé sur la plus petite case vide de sa propre piste de vitesse.
- Avant de se déplacer, un joueur peut replacer des jetons qu'il prélève sur sa piste de vitesse. Attention : si le joueur franchit un pont qu'il vient de poser, le jeton reste en place.

Départ / Arrivée

- Il doit toujours y avoir une case d'arrivée libre dans le village opposé.
- Les cases de passage doivent être évacuées dès que possible.
- Il doit toujours rester un pont libre (avec ou sans jeton) à l'entrée de chaque village.
- Il faut atteindre avec le nombre exact les cases d'arrivée (le joueur peut avoir à poser des jetons pour cela avant de se déplacer).

Fin

- Un joueur a fait parvenir tous ses coureurs dans le village opposé.

Variante

- Avec des obstacles supplémentaires secrets.

