

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



HEADACHE

Un jeu de Frank Kohner et Paul Kohner

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Durée : environ 20 min

Contenu

1 piste de jeu avec dés pop-up incorporés

16 cônes (en 4 couleurs).

But du jeu

Capturer tous les cônes des autres joueurs en se posant sur eux et en les « mangeant ».

Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et prend les quatre cônes de cette couleur. Chaque joueur place ses cônes en dehors de la piste de jeu, à côté de la case de départ signalée par un cône et une flèche de sa couleur.

S'il n'y a que deux joueurs, ils devraient idéalement commencer à partir de deux côtés opposés de la piste de jeu (choisir les couleurs de leurs cônes en conséquence). Ils peuvent également jouer avec deux ensembles de cônes chacun.

Comment jouer

Chaque joueur fait sauter une fois le dé, et celui avec le plus grand nombre commence la partie. Après quoi, le jeu se poursuit dans le sens horaire. À tour de rôle, les joueurs font sauter les dés et choisissent soit d'entrer un nouveau cône en jeu, sur leur propre case de départ, soit de déplacer un de leurs cônes sur la piste, dans le sens horaire, d'autant de cases que le nombre indiqué sur le dé. Il est possible de déplacer un cône sur la piste extérieure plus longue ou sur la piste intérieure plus courte.

Remarque importante !

Un joueur doit avoir ses quatre cônes en jeu avant qu'il ne puisse commencer à capturer les cônes des autres joueurs.

Les joueurs essaient de d'apporter leurs cônes sur la même case qu'un cône adverse ou qu'une pile de cônes, afin de les capturer en atterrissant dessus. Il n'ya aucune limite

quant au nombre de cônes qui peuvent être empilés, mais une pile appartient toujours au joueur dont le cône est au sommet. Vous n'êtes pas autorisé à capturer une de vos propres piles ou un de vos propres cônes. Dans le cas où il s'agirait du seul déplacement possible, vous ne bougez pas du tour et le tour passe à joueur suivant (cela s'applique également lorsque vous entrez un cône sur la piste au début de la partie).

Les simples cônes ne peuvent être déplacés que vers la droite, tandis que des piles de cônes peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction, mais sans changer de sens pendant le mouvement. Lors du déplacement, vous pouvez passer de la piste extérieure à la piste intérieure, ou vice versa.

À chaque tour, vous ne pouvez déplacer qu'un cône ou une pile. Vous pouvez également décider de ne pas bouger du tout.

Si le dé indique un point rouge, le joueur déplace d'abord un cône ou une pile d'autant de cases qu'indiqué par le dé, puis il choisit de faire une des actions suivantes :

- il peut faire sauter les dés à nouveau puis déplacer un cône ou une pile d'autant de cases qu'indiqué sur le dé ou ;
- il peut déplacer un cône qui est au milieu ou en bas d'une pile (mais pas au dessus) vers le sommet de cette pile ; maintenant la pile lui appartient !

Règle supplémentaire

Si vous voulez, vous pouvez décider que les cases d'intersection entre pistes intérieures et extérieures agissent comme des « zones de sécurité ». Un cône ou une pile s'y trouvant ne peut être capturé.

Fin du jeu et gagnant

Le jeu se termine quand un seul joueur possède encore des cônes et/ou des piles sur la piste. Il gagne alors la partie.