

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



IDO

Une oeuvre d'art ludique pour 2 à 4 joueurs âgés de 12 ans et plus

Règles de jeu

Dans IDO, les joueurs essayent de déplacer leur bloc d'un bout à l'autre du plateau, de leur aire de départ à leur aire d'arrivée. Les joueurs peuvent déplacer des blocs sur le plateau d'un nombre de cases correspondant au nombre de blocs qu'ils possèdent sur le plateau. Un bloc ne peut entrer que sur une case correspondant à sa taille. Quand un joueur déplace la grille, la forme des cases du plateau change et parfois des blocs sont poussés. Le joueur qui parviendra le mieux à contrôler les mouvements, à tirer profit de la surface de jeu et du déplacement de la grille gagnera la partie.

Contenu

1 plateau de jeu
1 grille
12 grands blocs en 4 couleurs
12 petits blocs en 4 couleurs
1 règle

Avant de commencer

Avant la première partie, collez soigneusement les pieds adhésifs sous le plateau et sous la grille comme montré dans la boîte.

Le plateau de jeu

Le panneau de jeu comporte la partie statique du plan de jeu, ainsi que les aires de début et de fin en 4 couleurs. L'aire de début de chaque joueur est dans le coin inférieur droit, devant lui. Les blocs démarrent de leur aire de départ en passant au dessus de la ligne qui la sépare du plan de jeu. Chaque aire d'arrivée de joueur est l'aire de même couleur dans le coin opposé du plateau de jeu. Les blocs qui parviennent sur cette aire d'arrivée ont traversé avec succès le plan de jeu.

Le plan de jeu est constitué du plateau avec la grille mobile posée dessus. Il peut comporter quatre formes de cases :

- Les petites cases, de la taille et de la forme d'un côté de petit bloc.
- Les rectangles de la taille et de la forme d'un long côté de grand bloc.
- les cases en L, sont de la taille de trois côtés d'un petit bloc, en forme de "L".
- Les grandes cases sont de la taille de quatre côtés d'un petit bloc.

Quand la grille est déplacée, les cases du plan de jeu changent.

Préparation

- Placez le plateau au milieu de la table. Chaque joueur choisit une couleur et s'assied à la table de sorte qu'il ait devant lui et à sa droite l'aire de départ de cette couleur.
- Placez la grille centrée sur le plateau, comme montré sur la règle originale.
- Chaque joueur prend 3 grands blocs et 3 petits blocs de sa couleur et les place à côté du plateau près de son aire de départ, pour constituer sa réserve.

Quand deux joueurs s'affrontent, ils prennent les cotés opposés et jouent avec les rouges et les jaunes ou les bleus et les verts.

Déroulement du jeu

Les joueurs décident qui commence; puis continuent dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur peut :

- a) Introduire un bloc sur le plan de jeu, ou
- b) déplacer des blocs, ou
- c) déplacer la grille.

Quand un joueur a fini son tour, le joueur à sa gauche prend le sien. Si lors d'un tour, un joueur ne peut pas se déplacer, il doit passer à ce tour.

Taille des blocs et taille des cases

Les petits blocs ne peuvent être déplacés que vers des petites cases. Une petite case ne peut contenir qu'un seul petit bloc.

Les grands blocs sont toujours placés dressés verticalement et ne peuvent être déplacés que vers ou à travers des rectangles. Un rectangle peut contenir un ou deux grands blocs appartenant à n'importe quel(s) joueur(s). Quand un joueur déplace un grand bloc vers un rectangle vide, il doit le placer précisément sur l'une des deux moitiés de ce rectangle.

Aucun bloc ne peut être déplacé vers ou à travers les cases en L ou des grandes cases.

Introduire un bloc

Le joueur place un de ses blocs sur une case à côté de son aire de départ. Il peut placer un petit bloc sur une petite case ou un grand bloc sur un rectangle, lorsque c'est possible.

Note: Quand la grille est en position centrale sur le plan de jeu, seul un petit bloc peut être introduit. Un mouvement assez classique consiste à déplacer la grille pour s'ouvrir la possibilité de déplacer ultérieurement un grand bloc.

Déplacer les blocs

Le joueur peut déplacer ses blocs d'autant de cases qu'il a de blocs sur le plan de jeu en commençant son tour. La taille des blocs n'affecte en rien ses capacités de déplacement : les blocs petits ou grands permettent un déplacement au joueur. Les blocs qui ne sont pas encore en jeu ou qui sont déjà arrivés ne comptent pas.

Les joueurs peuvent déplacer les blocs seulement horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale. Cependant, ils peuvent changer de direction autant de fois que voulu pendant le tour du joueur.

Un joueur peut déplacer n'importe lequel de ses blocs déjà en jeu tant qu'il lui reste des points de mouvement. Ainsi, un joueur peut déplacer un bloc du nombre maximum de mouvements qui lui est autorisé, ou choisir de déplacer plusieurs blocs sur des distances plus courtes. Ici encore, la taille du bloc n'affecte en rien les déplacements. Déplacer un grand bloc d'une case compte comme pour un petit bloc. Un joueur n'est pas tenu d'utiliser tous ses points de mouvement s'il ne peut pas ou ne veut pas le faire.

Exemple : Si le joueur a trois blocs sur le plan de jeu, il peut soit déplacer n'importe lequel d'entre eux de trois cases, soit déplacer chacun des trois blocs d'une case chacun, soit déplacer un bloc d'une case et un autre de deux cases.

Les joueurs ne peuvent déplacer les blocs que vers ou à travers les cases qui leur correspondent : les petites cases pour les petits blocs, les rectangles pour les grands blocs. Des blocs peuvent passer sur une case pleine, mais naturellement, ils ne peuvent pas s'y arrêter. Les cases pleines traversées comptent comme cases de mouvement. Il est bien sûr interdit d'empiler les blocs.

Quand un joueur réussit à faire parvenir un ou plusieurs blocs sur l'aire d'arrivée, ces blocs sont placés derrière l'aire d'arrivée à côté du plateau de jeu. Le nombre de cases autorisées en déplacement n'est pas immédiatement affecté à cause du ou des blocs qui sortent. Naturellement, ils ne compteront pas lors du prochain tour puisqu'ils ne seront plus sur le plan de jeu.

Exemple : Un joueur commence son tour avec 5 blocs sur le plan de jeu. Il déplace un bloc de deux cases, l'amenant sur l'aire d'arrivée. Ce bloc est placé à côté du plateau mais le joueur dispose encore de trois points de mouvement pour ses autres blocs.

Déplacement de la grille

Au lieu d'introduire un bloc ou de déplacer des blocs, un joueur peut choisir de déplacer la grille. Le joueur déplace la grille horizontalement ou verticalement de la largeur d'une petite case. La grille ne peut jamais quitter le plan de jeu et se déplacer sur les aires de départ ou d'arrivée.

Le déplacement de la grille change la géométrie du plan de jeu.

Souvent, le déplacement de la grille amène à déplacer des blocs sur le plan de jeu, voire à les faire sortir du plan de jeu, lorsqu'ils sont poussés par le bord de la grille qui vient se coller au bord.

- Quand un bloc est poussé sur son aire d'arrivée, il est considéré comme arrivé, comme s'il avait été déplacé vers l'aire d'arrivée.
- Quand un bloc est poussé hors du plan de jeu à n'importe quel autre endroit, il retourne à la réserve de son propriétaire.

Note : Des blocs peuvent être poussés vers des cases où ils n'auraient pu se déplacer. Ceci est autorisé et n'affecte en rien les possibilités ultérieures du bloc. Les blocs peuvent demeurer sur de tels cases jusqu'à ce qu'ils soient déplacés normalement. Quand ils sont déplacés, ils doivent, naturellement, suivre les règles normales pour le mouvement, basées sur leur taille.

L'action de déplacement de la grille ne peut jamais être choisie par deux joueurs successifs. Ainsi, si le joueur précédent a choisi de déplacer la grille, vous ne pouvez pas le faire. Seul le joueur après vous pourra la déplacer à nouveau. Ceci peut amener à une situation où un joueur n'a aucune action possible. Quand la grille est à nouveau déplacée, elle peut l'être de n'importe quelle manière légale, y compris pour la ramener où elle était précédemment.

Note : En jouant à deux, on n'autorise pas non plus un joueur à déplacer deux fois de suite la grille lors de deux de ses tours consécutifs.

Fin du jeu et variantes

Le premier joueur qui réussit à sortir quatre blocs (de n'importe quelle taille) est le vainqueur. La partie s'arrête immédiatement.

Les joueurs qui veulent une partie plus courte ou plus longue peuvent se mettre d'accord pour fixer le but du jeu à trois blocs ou au contraire cinq blocs. Les joueurs peuvent également convenir que les blocs doivent arriver en respectant un certain ordre (par exemple grand – petit – grand - petit). Si un bloc arrive alors que ce n'était pas le moment, il retourne à la réserve du joueur. Si plusieurs blocs sont poussés en même temps sur l'aire d'arrivée, le joueur qui les possède détermine librement leur ordre d'arrivée.