

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

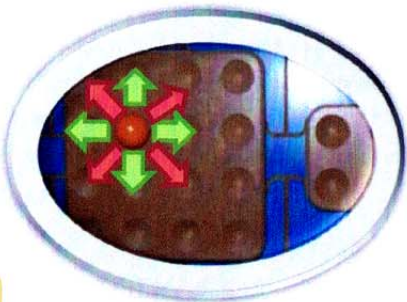
escaleajeux@gmail.com



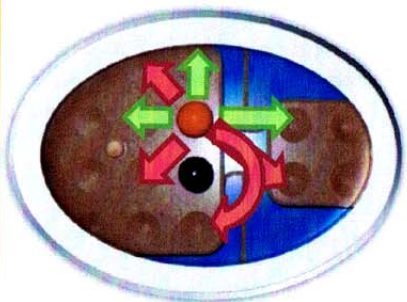
Les mouvements :

1, 2 ou 3 :

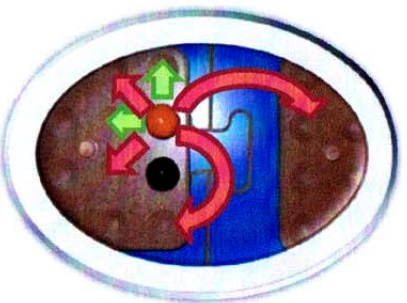
Le joueur avance une de ses billes d'une, deux ou trois cases de la manière suivante :



VERT :
MOUVEMENTS
AUTORISÉS
POUR UNE CASE



ROUGE :
MOUVEMENTS
INTERDITS
POUR UNE CASE



La bille peut avancer à gauche, à droite, en haut ou en bas.

Le mouvement en diagonale est interdit!!!

Il est impossible de « sauter » au-dessus d'une autre bille, vous devez soit la contourner, soit prendre un autre chemin ou bien attendre que la voie se libère.

Les mouvements et actions peuvent être accomplis dans n'importe quel ordre, à vous de choisir la meilleure combinaison. Ils doivent obligatoirement être effectués, même au détriment du joueur.

C'est ensuite le tour du voisin de gauche et ainsi de suite.

Fin de partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a réuni toutes ses billes sur son îlot.

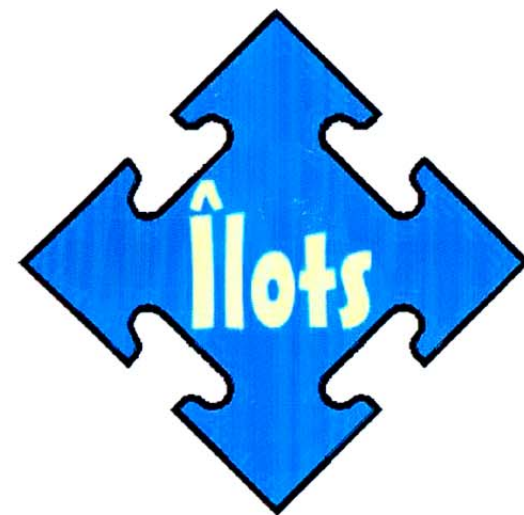
Il est alors déclaré vainqueur !

+++ :

A PARTIR DE 4 JOUEURS VOUS POUVEZ JOUER EN MODE COOPERATION

(2 JOUEURS CONTRE 2 JOUEURS).
LES REGLES DU JEU NE DIFFERENT PAS ;

LE PREMIER JOUEUR QUI FAIT ENTRER SES 4 BILLES SUR SON ILOT FAIT GAGNER SON EQUIPE



Un jeu de stratégie

pour 2 à 4 joueurs

8 ans et plus



Environ 30 min



Un jeu de :
Marie et Wilfried FORT



www.wmcreations.fr

Matériel de jeu

1 sac de transport

1 règle du jeu

3 plateaux support neutres



4 plateaux support « équipe » avec verso neutre



7 connecteurs



6 îlots neutres pivotants



1 passerelle



4 billes par équipe



7 billes noires



3 dés :

(1 dé actions et 2 dés mouvements)



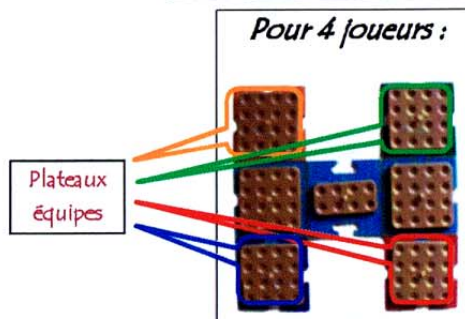
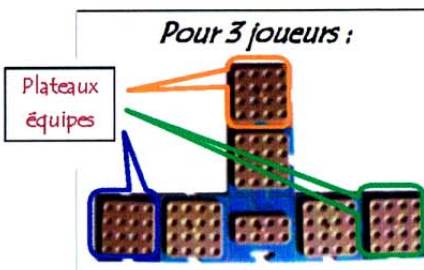
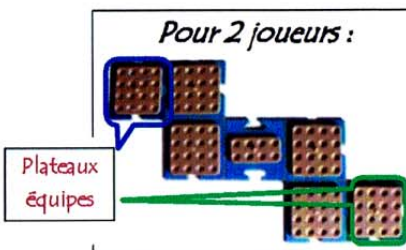
But du jeu

A l'aide des dés d'actions et de mouvements, vous devez réunir vos 4 billes de couleur sur votre îlot avant votre (ou vos) adversaire(s).

Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur. Mettez-vous ensuite d'accord sur la forme de votre plateau de jeu, selon le nombre de joueurs, la difficulté désirée (les formes de plateau à composer sont nombreuses). Assemblez les différents plateaux supports à l'aide des connecteurs. Disposer ensuite les îlots et passerelle sur les plateaux supports.

NOUS VOUS CONSEILLONS CES FORMES DE PLATEAUX (2, 3 OU 4 JOUEURS) POUR VOS PREMIERES PARTIES; ELLES SONT PLUS SIMPLES ET PLUS EQUITABLES.



Déroulement d'une partie

1. REPARTITION DES BILLES

Chaque joueur place les 4 billes d'un de ses adversaires. Une seule bille de chaque couleur peut être déposée par îlot et par passerelle. Chaque joueur place ensuite n'importe où sur le plateau, 2 billes noires (en mode 2 et 3 joueurs) ou 1 bille noire (en mode 4 joueurs). Les (ou la) billes noires restantes sont mises de côtés et seront disponibles durant la partie.

2. LANCERS DE DES

Le premier joueur jette les 3 dés. 2 dés indiquent un mouvement de case(s) (1, 2 ou 3) et l'autre dé indique une action (1/4 de tour, 1/2 tour, X2, suppression d'une bille, ajout d'une bille ou ?).



le joueur pivote un îlot ou une passerelle d'un quart de tour du sens désiré



le joueur pivote un îlot ou une passerelle d'un demi-tour.



le joueur doit placer une bille noire sur le plateau de jeu ; si les billes noires sont déjà toutes sur le plateau, le joueur effectue ses mouvements, mais ne peut faire aucune action.



le joueur doit enlever une bille noire disposée sur le plateau de jeu; s'il n'y a pas de bille noire, le joueur effectue ses mouvements, mais ne peut faire aucune action.



Multiplie la valeur d'un dé de mouvement par deux.



Le joueur choisit l'action qu'il désire effectuer parmi les 5 actions ci-dessus.