

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 ★★☆☆ modulaire 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

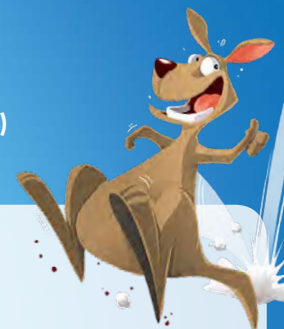
escaleajeux@gmail.com





MATÉRIEL DE JEU

- 1 Plateau De jeu
- 12 kangourous à 2 faces (4 Petits, 4 moyens, 4 grands)
- 5 jetons luzerne



Découvrez le sport favori des kangourous !

Ils se catapultent, changent de camp, se prennent pour des trampolines ou pour des punching-balls. Coachez au mieux votre équipe et soyez le premier à gagner en marquant des buts !

BUT DU JEU

Chaque joueur est le coach d'une équipe de kangourous et le premier qui collecte 3 jetons luzerne, nourriture favorite de nos kangourous, gagne la partie (1 but marqué dans le camp adverse rapporte un jeton luzerne).

PRÉPARATION

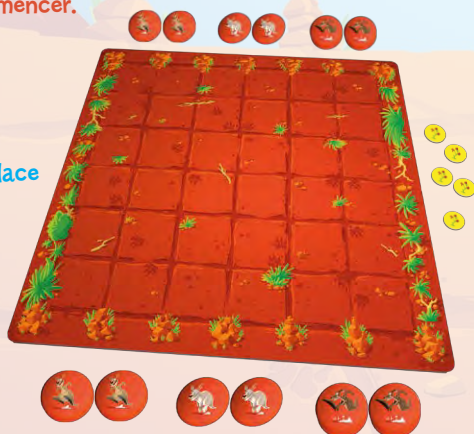
Le plateau de jeu est placé au centre de la table (représentant un terrain de jeu). Les lignes tracées sur le plateau par les kangourous délimitent 36 cases.

Chaque coach s'installe de part et d'autre du terrain de jeu. L'aire de départ de chaque coach se trouve devant lui, hors du plateau.

Les 5 jetons luzerne sont placés sur la table à portée des joueurs.

La partie peut commencer.

Mise en place



TOUR DE JEU

Comment bouger vos Kangourous

1. Un kangourou accède au terrain de jeu en franchissant une des 6 lignes qui bornent les cases en bordure du plateau.
2. Chaque coach déplace à son tour un de ses kangourous, en lui faisant franchir un certain nombre de lignes, en fonction de sa taille.
3. Une fois sur le terrain, un kangourou ne peut en sortir que par le côté adverse.



Les kangourous peuvent effectuer 2 types de déplacements :

1. Parcours solo

Un kangourou qui effectue un parcours en solitaire passe uniquement par des cases vides ; le nombre de lignes franchies dépend de sa taille :

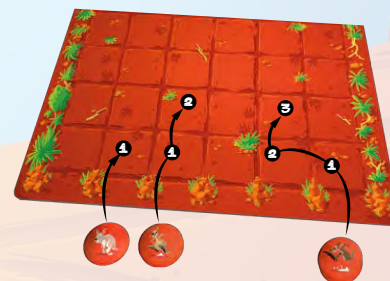
- Un petit kangourou doit franchir 1 seule ligne,
- Un moyen kangourou doit franchir 2 lignes,
- Un grand kangourou doit franchir 3 lignes.

Un kangourou peut aller dans toutes les directions possibles, horizontales ou verticales (diagonales exclues).

Il termine son parcours sur une case vide et sa course s'arrête là.

C'est alors au tour du coach suivant de faire jouer un kangourou.

Exemple de parcours solo d'un petit, d'un moyen ou d'un grand kangourou.



2. Parcours avec rebond et/ou boxing

Un kangourou peut en rejoindre un autre, s'il a préalablement franchi son nombre réglementaire de lignes. Dans ce cas, il en profite pour rebondir dessus ou le boxer.

Comment Rebondir?

Un kangourou peut utiliser le kangourou qu'il rejoint comme tremplin pour prolonger son parcours initial :

- en franchissant obligatoirement une ligne supplémentaire s'il rebondit sur un petit,
- en franchissant obligatoirement 2 nouvelles lignes si on rebondit sur un moyen,
- en franchissant obligatoirement 3 nouvelles lignes si on rebondit sur un grand.

Parcours avec rebond(s)



Si ce nouveau parcours permet de rejoindre encore un autre kangourou, il est possible de prolonger d'autant sa course, et, de rebond en rebond, traverser tout le terrain de jeu jusqu'à sortir du côté adverse.

Important :

On ne peut pas lors d'un même parcours franchir 2 fois la même ligne, mais on peut repasser par la même case.



Comment "Boxer" ?

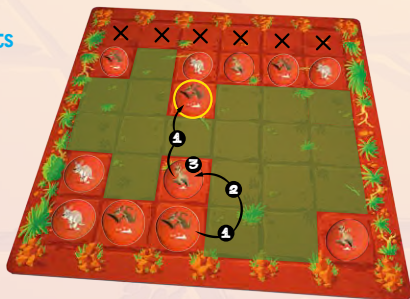
Lorsqu'un kangourou rejoint un autre kangourou, il peut, au lieu de rebondir dessus, le « boxer », c'est-à-dire prendre sa place et l'envoyer directement sur n'importe quelle case libre du terrain de jeu.

Attention! Cette case libre ne peut pas être située au-delà des kangourous jouables par le coach adverse.

On peut « boxer » le premier kangourou qu'on rejoint, ou attendre de boxer un kangourou plus distant, après un ou plusieurs rebonds. Boxer permet d'étendre son futur réseau de rebonds, et/ou de désorganiser le réseau adverse.

«Boxing» avec remplacements autorisés et refusés

- X : emplacement interdit
- : emplacement autorisé



IMPORTANT:

On ne PEUT jouer un kangourou de la première rangée de cases que s'il n'y a en a plus devant soi. Par la suite, on ne PEUT jouer les kangourous de la deuxième rangée que s'il n'y en a plus sur la première ou dans le cas exceptionnel où ceux de la première seraient dans l'impossibilité de bouger.

Les kangourous n'appartiennent pas définitivement à un camp ; si un kangourou joué par l'adversaire devient un des plus proches de vous, vous pouvez le rejouer immédiatement.

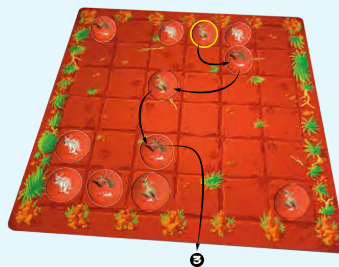
Quand tous les kangourous sont en jeu on DOIT continuer à jouer, à l'intérieur du plateau, un des kangourous les plus proches de soi.

Comment marquer un but?

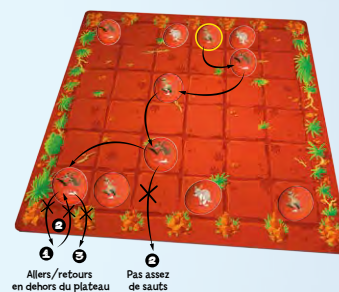
Un kangourou marque un but en sautant hors terrain de jeu du côté adverse.

Le parcours menant à l'extérieur doit rester conforme aux règles de déplacements.

Sortie autorisée



Sorties refusées



Le coach qui sort un kangourou, marque un but et récolte 1 jeton luzerne en récompense.

Les kangourous déjà en jeu sur le terrain de jeu restent à leur place.

Le kangourou sorti appartient désormais au coach qui a concédé le but.

Par convention, le coach qui a concédé le but n'a pas le droit de marquer de but dans le camp opposé au coup suivant.

FIN DE PARTIE

Le coach qui a le premier récolté 3 jetons luzerne en marquant 3 buts gagne la partie.



© 2018 Blue Orange. Kang et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu



GYGIES

®



2 joueurs, dès 8 ans, durée d'une partie : 10 à 20 minutes.

CONTENU

Un plateau de 36 cases communiquant entre elles et une case «but» de chaque côté (fig. 1); 12 pièces en bois de 3 tailles différentes : 4 simples, 4 doubles et 4 triples (fig. 1); un sac; règle du jeu.

BUT DU JEU

Amener une quelconque pièce sur la case «but» de l'autre côté du plateau (cf fig. 2).

PREPARATION

Les joueurs se placent de chaque côté du plateau et les pièces sont partagées: chacun prend 2 triples, 2 doubles et 2 simples. A tour de rôle, chacun place une à une ses 6 pièces comme il le souhaite sur l'une des 6 cases de sa ligne de départ (cf fig.3).

DEROULEMENT DU JEU (règle de base)

Les pièces n'appartiennent à personne, et on doit jouer celles qui sont le plus proches de soi!

Le premier qui a placé une pièce fait le premier mouvement, puis chacun à son tour déplace une pièce.

On choisit la pièce jouée, mais en la prenant obligatoirement sur la ligne la plus proche de soi.

Au début, les joueurs doivent donc déplacer les 6 pièces situées sur leur ligne de départ (cf. fig. 4: premier déplacement d'une pièce triple). Ensuite, quand plus aucune des cases de sa première ligne n'est occupée, le joueur doit déplacer une pièce de sa deuxième ligne, et ainsi de suite... Il peut arriver que toutes les pièces de la première ligne soient bloquées par celles de la deuxième ligne; dans ce cas, on doit exceptionnellement jouer une des pièces de la ligne suivante.

Les pièces se déplacent de case en case, de droite à gauche et d'avant en arrière (jamais en diagonale), et en fonction de leur taille: une pièce simple se déplace d'une case, une double de 2 cases, et une triple de 3 cases. Une pièce peut changer de direction au cours de son mouvement (cf. fig. 4).

Si le mouvement se termine sur une case vide, il s'arrête là et c'est à l'adversaire de jouer.

La pièce peut accéder à une case occupée, si et seulement si elle y arrive au terme de son mouvement: une pièce simple peut donc accéder directement à une case occupée, une pièce double doit d'abord passer par une case vide et une pièce triple doit traverser deux cases vides (cf. fig. 5). Lorsque la pièce arrive sur une case occupée, elle rebondit sur la pièce en place et entame immédiatement un nouveau mouvement d'une, deux ou trois cases (ici encore, les cases traversées doivent être libres); ce nouveau mouvement est fonction de la taille (simple, double ou triple) de la pièce sur laquelle elle rebondit (cf. fig. 6). Une pièce peut rebondir plusieurs fois de suite, voire traverser tout le plateau en une seule série de rebonds successifs (cf. fig. 7).

Lors d'un même mouvement, une pièce peut repasser par une même case, à condition d'y entrer et/ou d'en sortir par un chemin différent (cf. fig. 8).

FIN DE PARTIE

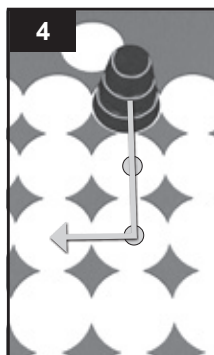
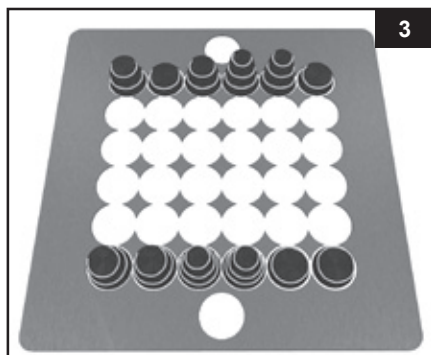
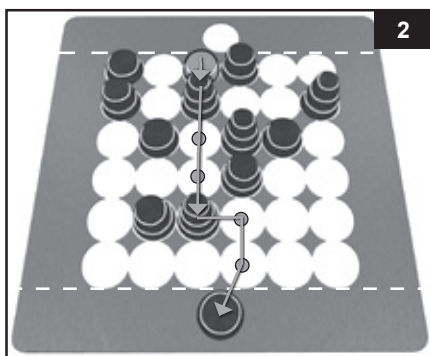
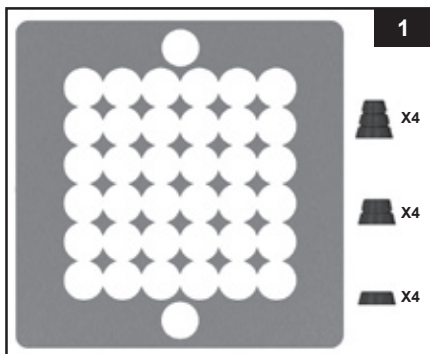
Le gagnant est le premier joueur à amener une pièce sur la case «but» de l'autre côté du plateau. La case «but» peut être atteinte directement de n'importe quelle case de la dernière ligne. La pièce ne peut accéder à cet objectif qu'au terme de son mouvement (cf. fig. 9). Une pièce ne peut pas passer par la case «but»; celle-ci n'est occupée qu'en cas de victoire.

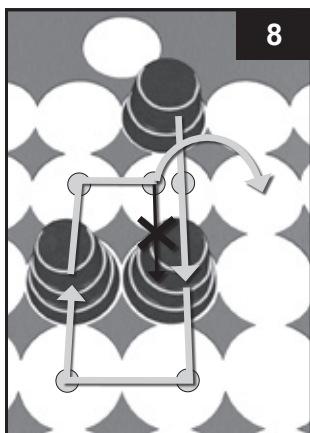
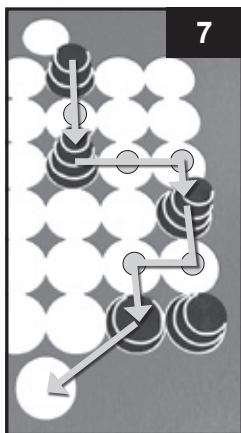
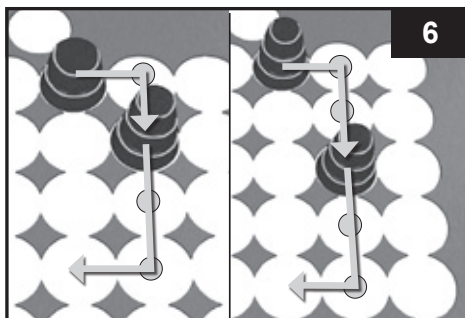
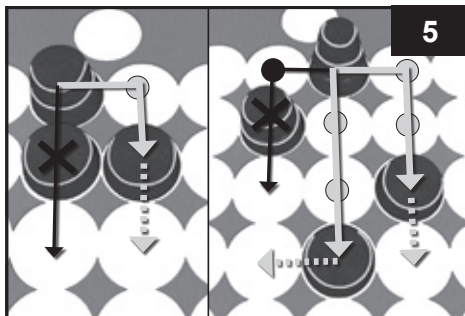
C'est presque toujours par une série de rebonds qu'on va sortir une pièce du côté adverse pour gagner la partie.

REGLE AVANCEE

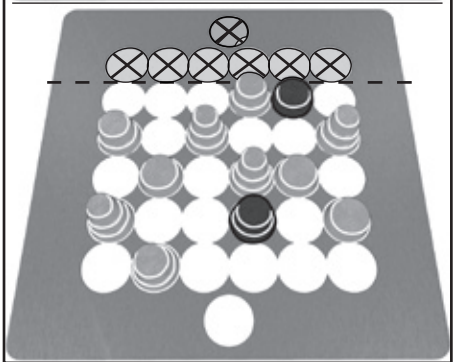
Les joueurs aguerris peuvent passer à la règle avancée pour augmenter les possibilités tactiques.

En accédant à une case occupée, on peut soit rebondir (comme dans la règle de base), soit remplacer la pièce en place par la pièce arrivante: le joueur remplace immédiatement la pièce qu'il déloge sur une case libre de son choix, mais pas au-delà des pièces jouables par l'adversaire (cf. fig. 10). Un remplacement peut se faire à l'issue d'une série de rebonds.





9



Gyges

