

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Karambolage

Un jeu d'action pour 2-4 joueurs à partir de 6 ans.

**Durée de la partie:** environ 20 à 30 minutes

**Auteur du jeu:** Heinz Meister

**Graphisme:** Walter Matheis

## Contenu de la boîte:

1 cordelette de délimitation

1 corde

6 pions de différentes couleurs

2 dés à couleurs

1 bloc servant de bande

Le jeu de base „**Karambolage**“

## Karambolage

Les deux pions dont les couleurs ont été jouées aux dés doivent se heurter **l'un l'autre**. Si l'action est réussie, les joueurs reçoivent des points. Le bloc peut servir de bande et permettre de réaliser des coups difficiles.

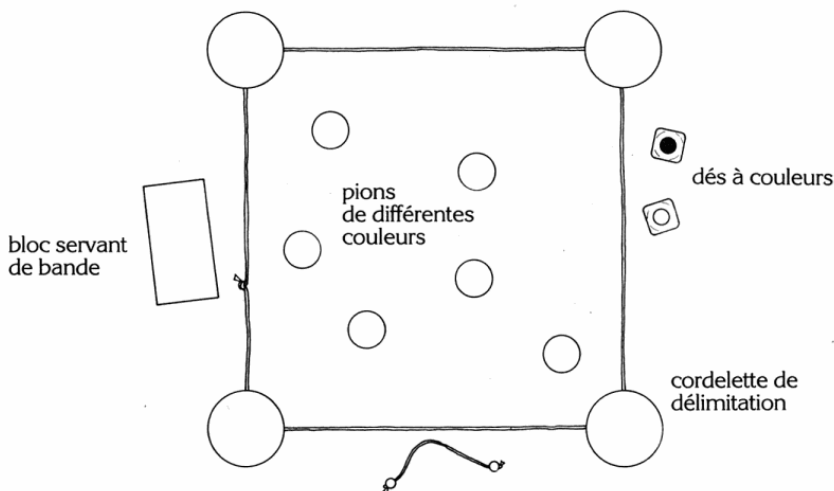
## But du jeu:

Les joueurs essayent, avec beaucoup d'habileté et de chance, d'atteindre **le nombre de points** fixé à l'avance (par exemple 10 points).

## Préparation au jeu:

**poser la ligne de délimitation**  
**répartir les pions**

La corde de délimitation est tendue sur la table de façon à former un carré. Les **6 pions** sont posés au centre distants de 15 cm les uns des autres. Les **dés** et **le bloc** sont mis à côté de la surface de jeu. Les joueurs doivent se munir d'un morceau de papier et d'un crayon pour noter les points.



### Déroulement de la partie:

**fixer le nombre de points à obtenir**  
**lancer les deux dés en même temps**  
**même couleur = point compte double**

**deux couleurs différentes = tirer**

**ne pas toucher d'autres pions**

**ne pas dépasser la limite**

Les joueurs se mettent d'accord sur **le nombre de points** à atteindre, par exemple 10 points. Le joueur le plus jeune commence. Il lance **les deux dés**:

1. mêmes couleurs: le joueur reçoit un point et peut continuer à lancer les dés. Si les dés indiquent à nouveau la même couleur, il obtient un point supplémentaire.

2. deux couleurs différentes: le joueur prend la corde et essaye avec celle-ci de catapulter un des deux pions dont la couleur a été jouée au dé contre le pion de l'autre couleur. Il faut observer **les règles** suivantes:

- lors du tir, le joueur n'a pas le droit de toucher un troisième pion.

- il peut, avant son tir, placer le bloc où il veut si un troisième pion bloque le passage: voir paragraphe bloc.

- lors du tir, la délimitation n'a pas le droit d'être touchée ou dépassée. (Si cela arrive, voir paragraphe „délimitation“.)

- Si, après que 2 pions se soient touchés, l'espace les séparant est inférieur à 5 cm, il faut rétablir un écart de 5 cm.

**Après avoir tenté le tir**, il existe plusieurs possibilités:

**manqué**

1. Le pion **n'est pas atteint**: c'est au joueur suivant de jouer.

**non valable**

2. Le tir **n'est pas valable**, par exemple si la ligne de délimitation a été dépassée: le joueur suivant pourra à son tour tenter sa chance.

**touché = arrêter  
ou continuer**

3. Le pion est atteint: le joueur peut noter son point et arrêter. Il peut aussi prendre le risque de continuer et de relancer les dés:

- si les dés indiquent la même couleur, il obtient un point supplémentaire et relance les dés.

- il peut lancer les dés aussi longtemps que ses tirs sont réussis ou qu'il obtient la même couleur avec les deux dés.

**points perdus**

- s'il manque son coup, il perd tous les points obtenus lors de ce tour.

**limite dépassée**

### **La ligne de délimitation:**

Les pions qui dépassent cette ligne sont replacés à un **endroit quelconque** à plus de 5 cm de chaque autre pion.

**pion près de la  
limite**

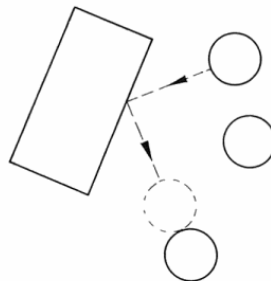
Si un pion se trouve à moins de 2 cm de la ligne de délimitation ou d'un pion se trouvant dans l'angle, il peut, avant le tir, être **déplacé** de 2 cm vers le centre de la surface de jeu.

**tir direct  
impossible  
placer le bloc**

### **Le bloc servant de bande:**

Il est utilisé lorsque les pions n'ont pas la position idéale pour exécuter convenablement un **tir direct**.

Les joueurs essaient alors de placer le bloc de manière à faire ricocher le pion avec lequel ils tirent, ce qui exige une certaine adresse.



**jeu sans bloc  
chez les plus  
jeunes**

Pour des joueurs plus jeunes, il vaut mieux convenir que, si un tir direct est impossible, le joueur concerné conserve ses points et on passe au suivant.

**nombre de  
points atteint**

### **Fin de la partie:**

La partie est terminée dès qu'un joueur atteint ou dépasse le **nombre de points** fixé au départ.

**Karamba**

### Variante **Karamba**

Une ligne imaginaire entre les deux pions dont la couleur a été jouée aux dés **doit être franchie** par un troisième pion. Chaque franchissement apporte au joueur un point supplémentaire.

**former un  
rectangle  
pas de bloc**

### **But du jeu:**

Chacun essaye d'atteindre le nombre de points fixé au préalable.

### **Préparation au jeu:**

La corde de délimitation est tendue sur la table de façon à former un carré. Les **6 pions** et **les dés** sont posés à côté de la surface de jeu. Le bloc n'est pas nécessaire pour cette variante. Les joueurs se munissent d'un morceau de papier et d'un crayon pour noter les points.

**fixer le nombre  
de points à  
obtenir  
répartir les pions  
lancer les deux  
dés  
mêmes couleurs**

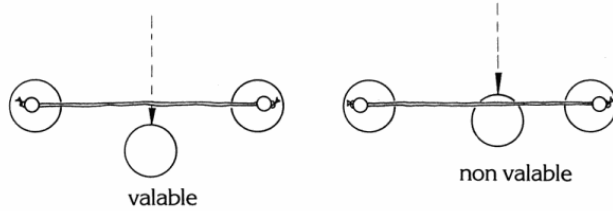
### **Déroulement de la partie:**

Les joueurs se mettent d'accord sur **le nombre de points** à obtenir. Avant chaque tour, celui qui va jouer répartit comme il veut les 6 pions sur la surface de jeu. Le plus jeune commence. Il lance **les deux dés**.

1. les dés indiquent la même couleur: le joueur relance un seul dé pour obtenir une couleur différente.

**deux couleurs  
différentes**

2. deux couleurs différentes: il s'agit de franchir la ligne imaginaire entre les deux pions aux couleurs indiquées par les dés avec un troisième pion de son choix.



**dépasser la ligne imaginaire**

Le joueur peut utiliser la corde pour vérifier que la ligne a été dépassée (voir schéma).  
Le joueur reçoit un point pour chaque franchissement.

**continuer ou arrêter**

Si le tir réussit, le joueur peut continuer à jouer. Les pions qui quittent la surface de jeu sont éliminés. Le tour est terminé lorsque les dés indiquent une couleur qui n'est plus présente sur la surface de jeu.

**doublet**

Si un joueur fait un **doublet**, il est obligé de relancer un des deux dés afin d'obtenir deux couleurs différentes. Celui qui estime avoir suffisamment de points ou que les pions ne sont plus en position idéale pour d'autres tirs peut arrêter et noter ses points. Celui qui continue et rate son coup perd tous les points obtenus au cours de ce tour.

**points perdus**

**Fin de la partie:**

**nombre de points atteint**

La partie est terminée aussitôt que **les points** à atteindre ont été obtenus ou même dépassés. Vainqueur est celui qui y parvient le premier.

Variante **Karamboli**

**Karamboli**

Les pions sont tirés **les uns après les autres**. Les joueurs essaient de toucher les pions déjà en jeu.

**But du jeu:**

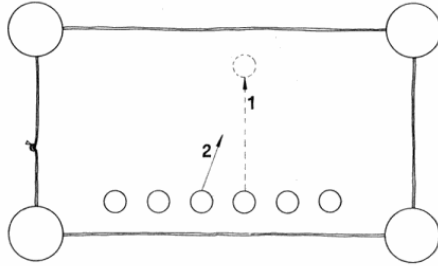
Chacun essaye, au cours d'un nombre de tours donné d'obtenir le plus de **points**.

**Préparation au jeu:**

**former un rectangle pions en position de départ**

La **corde** est tendue de façon à former un rectangle. **Les pions** sont alignés à environ 5 cm les uns des autres le long d'un grand côté.

Les dés et le bloc sont laissés de côté. Les joueurs se munissent d'un morceau de papier et d'un crayon pour noter les points.



### Déroulement de la partie:

On se met d'accord sur le nombre de tours. Le plus jeune commence et prend la corde. Les pions doivent être tirés **les uns après les autres**. A chaque tir, on essaie d'**atteindre** le plus de pions possible.

Les pions qui quittent la surface de jeu comptent 2 points en moins. Chaque pion **touché** compte 1 point. Lorsque les 6 pions ont été tirés, le joueur note ses points et remplace les pions en position initiale pour le joueur suivant.

**fixer le nombre de tours**

**tirer les pions**

**pion touché =**

**1 point**

**pion qui sort de la surface de jeu**

**= -2 points**

**noter les points**

### Fin de la partie:

La partie est terminée dès qu'on a joué le nombre de tours fixé au départ. Vainqueur est celui qui a obtenu **le plus de points**.

**additionner les points**

### Comment utiliser la corde:

1. Poser la corde en demi-cercle autour d'un pion.

2. Tendre la corde pour propulser le pion.

