

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



ABRÄUMEN - NOT THIS WAY

ÉVACUATION GÉNÉRALE

Contenu

24 Cases, 8 Pions blancs, 8 Pions rouges

But du jeu

Être le premier joueur a avoir évacué tous ses pions du jeu.

Préparation

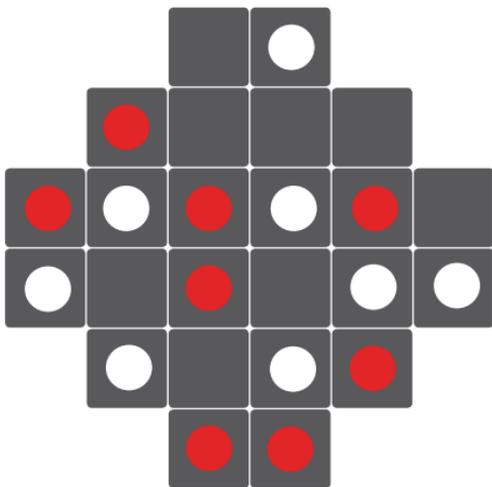
Former un tablier de 24 cases, disposé comme indiqué ci-dessous.

Chaque joueur reçoit huit pions d'une même couleur. Les joueurs décident qui commence.

1. Placer les pions

Chaque joueur donne ses huit pions à son adversaire.

À tour de rôle, les joueurs placent un pion **adverse** sur une case libre du tablier, jusqu'à ce que tous les pions soient posés. Les pions sont tous placés **face pleine visible** au début de la partie.



Déroulement du jeu

2. Déplacement des pions

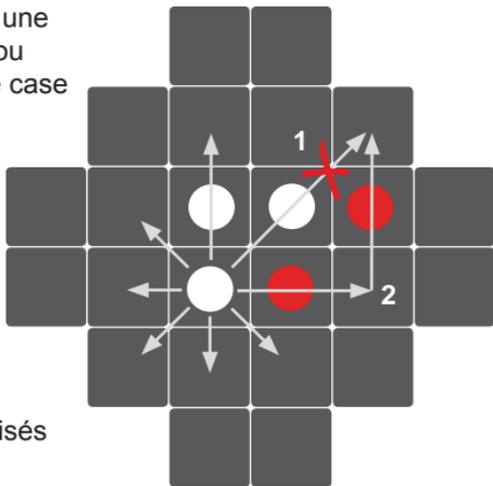
À tour de rôle, les joueurs déplacent une de leurs pièces.

Un pion peut se déplacer dans une direction horizontale, verticale ou diagonale vers n'importe quelle case voisine libre.

Un pion peut également sauter horizontalement ou verticalement un pion, ami ou adverse, pour terminer sur une case libre située derrière celui-ci.

Les sauts en diagonale sont interdits (*voir 1*).

Les sauts en chaîne sont autorisés mais pas obligatoires (*voir 2*).



Les pions ont deux faces.

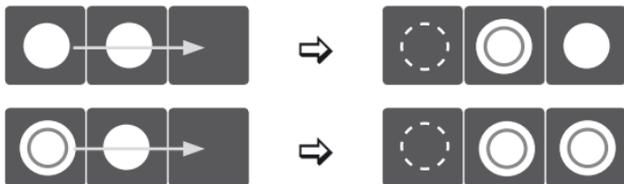
Lorsque le pion est posé face pleine visible, on l'appelle « Plein ».

Lorsqu'il est placé face cercle visible, on l'appelle « Cercle ».

Lorsqu'un pion est sauté par un autre, ami ou adverse, il se transforme ou est éliminé selon les règles qui suivent.

Lorsqu'un Plein est sauté...

Un Plein qui est sauté devient toujours un Cercle, qu'il soit sauté par sauté par un Plein ou par un Cercle.



Lorsqu'un Cercle est sauté...

Un Cercle qui est sauté par un Plein redevient un Plein.



Un Cercle qui est sauté par un Cercle est éliminé.



Lors d'une série de sauts en chaîne, plusieurs pions peuvent être retournés ou éliminés du jeu.

Toutes les règles s'appliquent à la fois aux sauts par-dessus ses propres pions et à ceux par-dessus les pions adverses.

Déplacer une case

Avant de déplacer un de ses pions, un joueur peut déplacer une case et le pion qui l'occupe pour les reposer ailleurs.

Les conditions sont les suivantes :

1. Seule une case occupée par un pion de sa propre couleur peut être déplacée.
2. La case doit avoir au moins deux côtés libres, c'est-à-dire sans contact avec une autre case. Son retrait ne doit pas séparer le tablier en plusieurs parties.
3. Le pion occupant la case déplacée doit immédiatement être déplacé.

Fin de la partie

Le premier joueur qui n'a plus qu'un seul pion sur le terrain gagne la partie.

Puisqu'il est nécessaire d'évacuer le dernier pion, celui-ci peut (et doit !) être évacué par un déplacement simple le sortant du tablier.

Note du traducteur

On trouve dans certaines éditions, et en téléchargement sur Internet, des règles très différentes pour le jeu **Évacuation générale**.

Retrouvez ces règles dans la chronique sur JeuxSoc : <http://jeuxsoc.fr/jeu/karao>

