

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)





un jeu de réflexion et de stratégie  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans

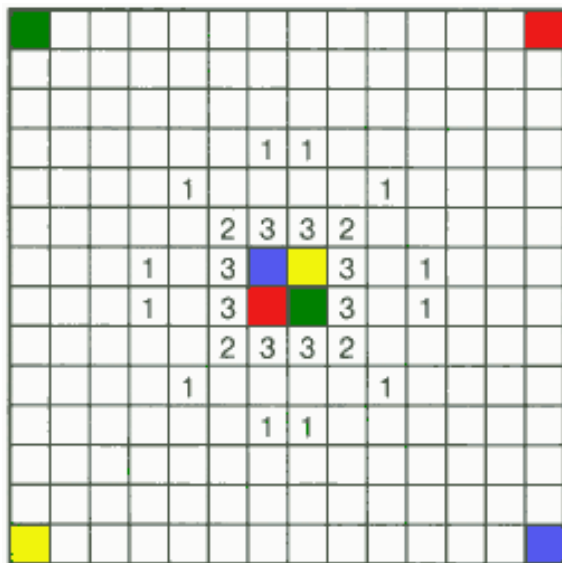
Copyright SPIELIDEE 1986  
Auteurs : Gerald Schmidt & Volker Frey

## Contenu du jeu

Un plan de jeu ; vingt quatre colonnes : douze de hauteur "1", quatre de hauteur "2", huit de hauteur "3" ; quatre « Klötze » de hauteur "4" ; quatre petites pierres colorées.

## Préparation du jeu

Chacun des quatre Klötze doit être marqué d'une couleur, grâce aux gommettes fournies, à coller sur la face du haut. Ensuite, il faut placer chacun de ces Klötze au centre du plan de jeu, en fonction de sa couleur. Les vingt-quatre colonnes sont mises en place selon le schéma suivant :



Le 1 signifie une colonne de hauteur 1, le 2, de hauteur 2, le 3 de 3. Les quatre petites pierres colorées sont placées dans les coins, en fonction de leur couleur.

Les joueurs décident entre eux qui prend quelle couleur, et qui commence.

## But du jeu

Qui parviendra, le premier, à amener son Klotz dans le coin correspondant à sa couleur ?

Sachant qu'il est tout aussi important d'empêcher les autres d'en faire de même, en bloquant leurs Klötze en route.

## Déroulement du jeu

Les colonnes se déplacent en fonction de leur hauteur. C'est-à-dire que les "1" se déplacent d'une case, les "2" de deux cases exactement, les "3" de trois cases exactement. Les Klötze se déplacent de quatre cases exactement.

Dans tous les cas, les colonnes ou les Klötze doivent parcourir le nombre exact de cases correspondant à leur hauteur.

Le déplacement n'est qu'horizontal ou vertical, et jamais diagonal. À chaque déplacement, un seul changement de trajectoire à 90° est permis ; faire demi-tour pendant un déplacement est interdit. Il est impossible de sauter par-dessus une colonne ou un Klotz.

Les Klötze peuvent être pris si une colonne parvient au terme de son déplacement sur la case de ce Klotz.

Les colonnes ne peuvent jamais être prises. Les Klötze ne peuvent pas prendre, même entre eux. Un Klotz pris repart de sa case d'origine, au milieu du plan de jeu.

Lorsque c'est son tour, un joueur peut :

- déplacer son Klotz carré de quatre cases
- ou prendre sa petite pierre colorée, la placer sur une colonne et déplacer celle-ci du nombre de cases correspondant à sa hauteur.

La pierre colorée reste sur la colonne après ce coup, rendant cette colonne injouable par les autres participants. Toute colonne surmontée d'une petite pierre colorée, ne peut être déplacé que par le joueur correspondant à la couleur.

Lorsque revient le tour de ce joueur, il peut :

- déplacer à nouveau la colonne surmontée par sa pierre colorée
- ou placer sa pierre colorée sur toute autre colonne libre, puis déplacer celle-ci
- ou déplacer son Klotz, auquel cas sa pierre colorée doit rester là où elle se trouve déjà.

Il est interdit d'occuper ou de traverser les quatre coins colorés du plateau de jeu. Les cases colorées du centre du plateau ne peuvent être occupées, mais peuvent être traversées.

Si le nombre de joueurs est inférieur à quatre, les Klötze non utilisés restent au milieu, sur le plan de jeu.

## Fin du jeu

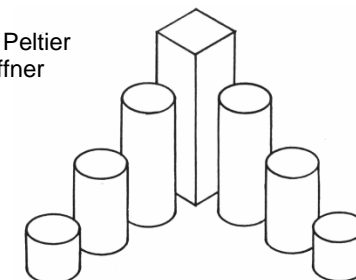
Celui qui parvient à placer directement son Klotz dans le coin coloré correspondant gagne la partie.

## Tactique de jeu

En déplaçant habilement les colonnes, un joueur peut dégager un passage pour amener son Klotz du milieu du plan du jeu vers le coin. Mais attention : il est fréquent qu'il faille aussi, en coopérant avec les autres joueurs, bloquer le Klotz d'un autre participant.

Quiconque ne s'occupe que de son propre Klotz perd la partie plus vite qu'il ne l'imagine.

Traduction française : Yann Peltier  
Mise en page : François Haffner  
Octobre 2008



Un jeu de la collection

