

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 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

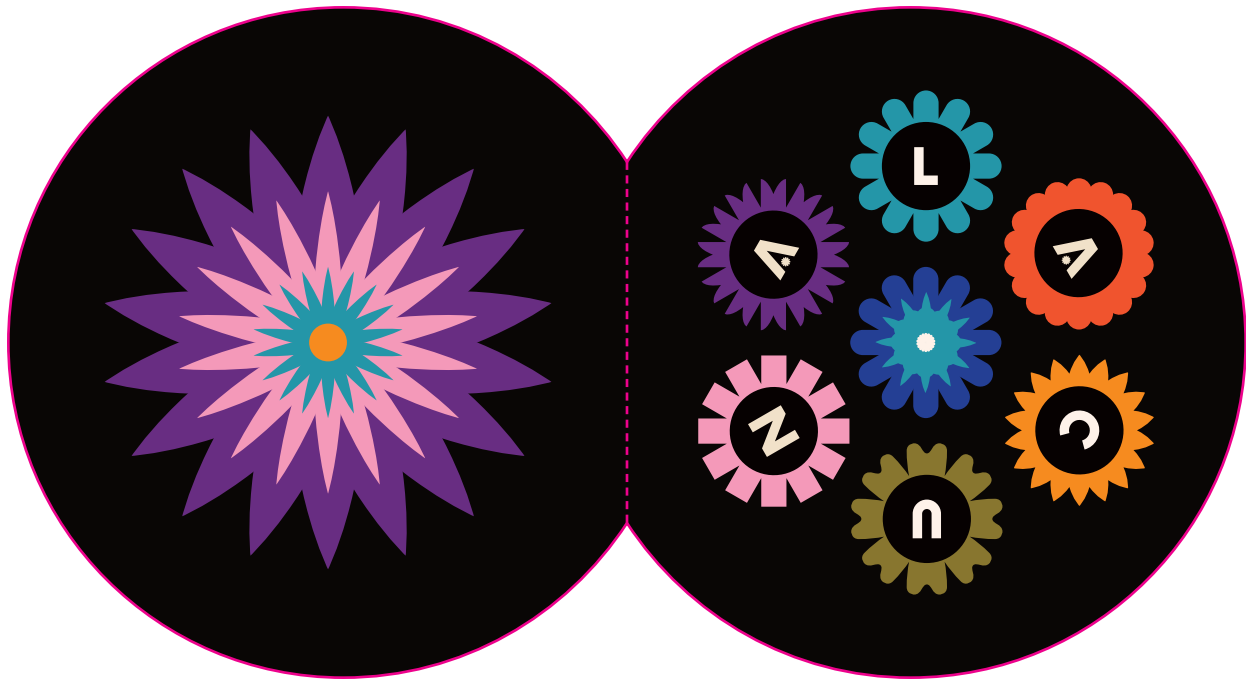
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com







Scannez ce QR code pour
apprendre à jouer en 1 minute !

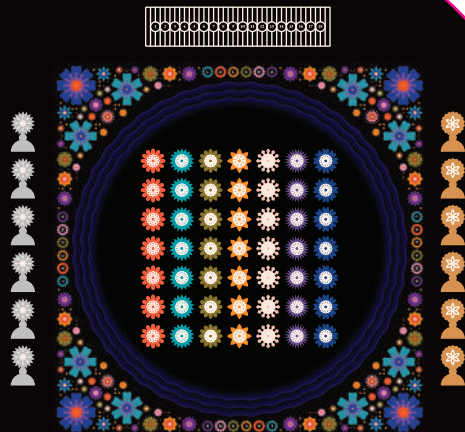
LACUNA

Lacuna, du latin *lacus*,
signifiant « lac » ou « étang », désigne
en anglais un espace entre deux choses.

Lacuna est un jeu pour 2 joueurs dont le but est de collecter des fleurs disposées sur un étang. Tracez une ligne imaginaire entre 2 fleurs, placez votre pion n'importe où le long de cette ligne et collectez les 2 fleurs. Pour gagner la partie, collectez une majorité de fleurs dans la majorité des couleurs !

MATÉRIEL

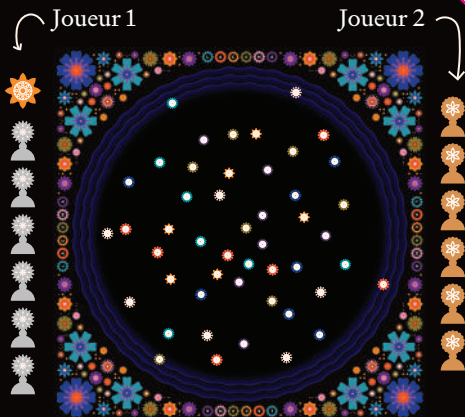
- 49 fleurs (7 de chaque couleur)
- 12 pions (6 dorés, 6 argentés)
- Tapis de jeu en tissu
- Règle graduée

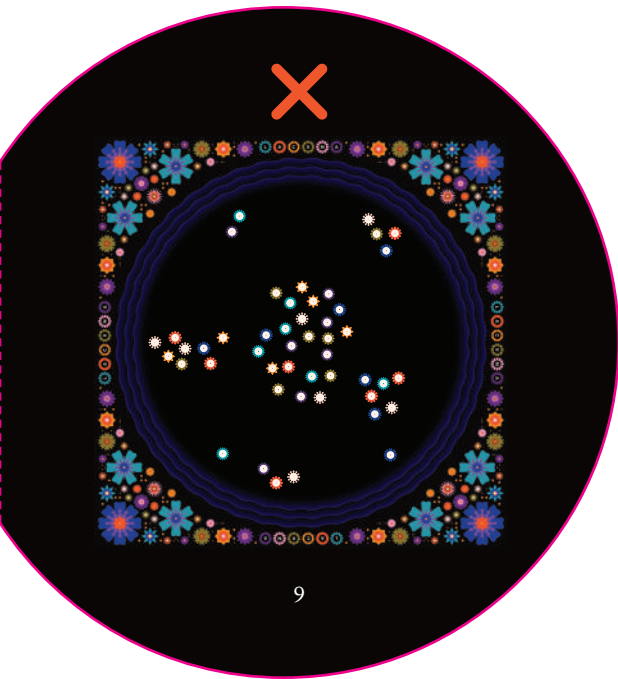
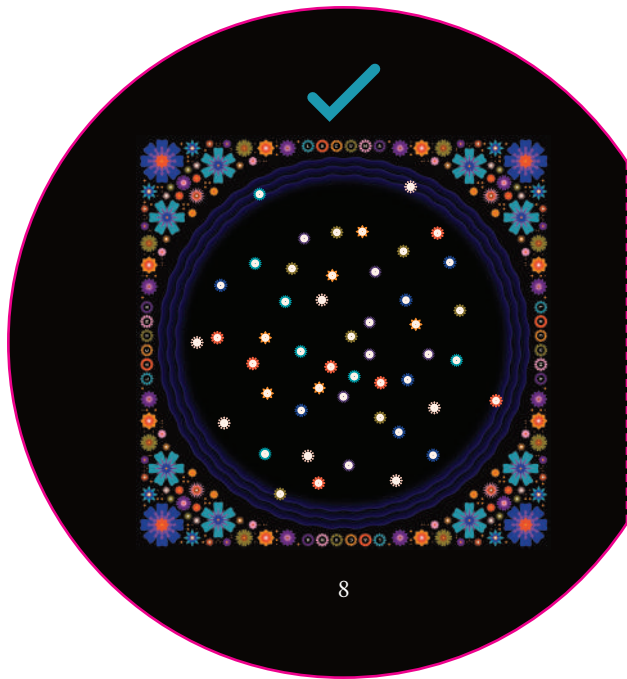


MISE EN PLACE

Chaque joueur prend 6 pions de la même couleur. Désignez le premier joueur au hasard. Ce joueur prend 1 fleur de son choix et la place près de lui, dans sa zone de score.

À l'aide du couvercle intérieur, versez les fleurs contenues dans la boîte de jeu sur la zone intérieure du cercle du tapis de jeu. Si des fleurs tombent en dehors de cette zone, remplacez-les à l'intérieur du cercle. Essayez de répartir les fleurs uniformément, sans les regrouper, en les dispersant avec vos mains.



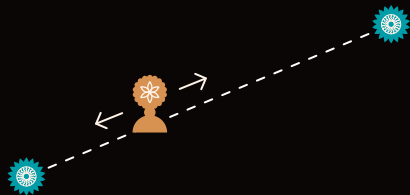


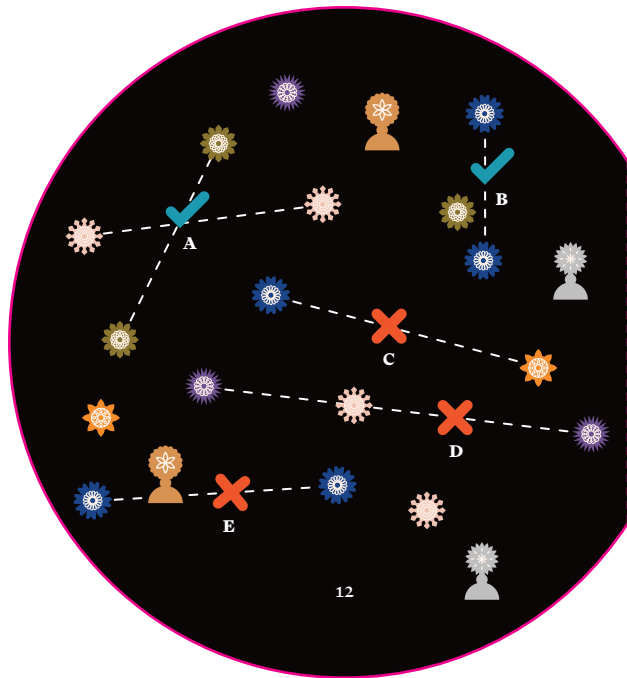
DÉROULEMENT DU JEU

Tour à tour, les joueurs placent leurs pions jusqu'à ce que les 12 pions soient sur le tapis de jeu.

Pour placer un pion, choisissez 2 fleurs de la même couleur entre lesquelles vous pouvez tracer une ligne droite imaginaire. Cette ligne ne doit pas être obstruée par d'autres fleurs ou pions. Ensuite, placez l'un de vos pions n'importe où le long de cette ligne. Prenez ces 2 fleurs et placez-les près de vous, dans votre zone de score.

Notez qu'un pion n'a pas besoin d'être placé au milieu de la ligne : il peut être placé n'importe où le long de la ligne tant que le centre du pion se trouve sur cette ligne imaginaire.





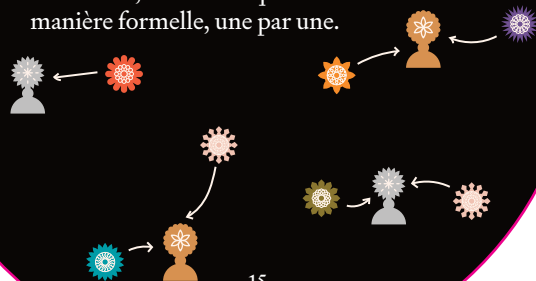
- A. Si vous placez votre pion à l'intersection de deux paires de fleurs, vous ne prenez qu'une seule paire de fleurs (2), pas les deux (4).
- B. Puisque la fleur verte n'obstrue pas la ligne reliant les centres de ces deux fleurs bleues, c'est un placement valide.
- C. Ces fleurs ne sont pas de la même couleur.
- D. Ces fleurs sont de la même couleur, mais la ligne reliant leurs centres est obstruée.
- E. Ces fleurs sont de la même couleur, mais un pion précédemment placé obstrue la ligne reliant leurs centres.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les 2 joueurs aient placé leurs 6 pions (il y aura donc 12 pions sur le tapis de jeu). Vous remarquerez qu'il reste des fleurs sur le tapis de jeu.

La seconde partie du jeu commence. Pour chaque fleur restante sur le tapis de jeu, déterminez quel joueur a le pion le plus proche de cette fleur. Ce joueur prend la fleur et la place dans sa zone de score.

Lorsqu'il est difficile de déterminer quel pion est le plus proche d'une fleur, consultez

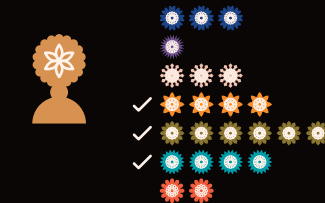
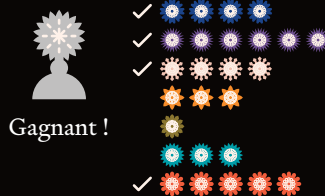
l'autre joueur et utilisez la règle graduée. Cette partie du jeu fonctionne mieux sous la forme d'une conversation (« Cette fleur m'appartient, n'est-ce pas ? »). Si vous préférez adopter une approche plus structurée, traitez chaque couleur de manière formelle, une par une.



DÉCOMPTE DES POINTS

Le joueur qui collecte la majorité des fleurs (4+) d'une couleur remporte cette couleur.
Le joueur qui remporte la majorité des couleurs (4+) gagne la partie !

Dans l'exemple à droite, le joueur du haut a gagné, car il possède au moins 4 fleurs dans au moins 4 couleurs (rouge, rose, violet et bleu).



Que faire si une fleur se trouve à égale distance de deux pions ?

Si une fleur est à égale distance de deux pions appartenant chacun à un joueur différent (même après avoir vérifié les distances à l'aide de la règle graduée), regardez leur deuxième pion le plus proche pour trancher. Dans le cas rare où ceux-ci sont également à la même distance de la fleur, regardez leur troisième pion le plus proche, etc.

Puis-je légèrement déplacer une fleur afin de mieux placer mon pion ?

Non, il est interdit de déplacer des fleurs ou des pions précédemment placés. Si votre pion risque de déplacer des fleurs ou des pions, ne le placez pas à cet endroit.

Si cela se produit par accident, il n'y a pas de pénalité. Assurez-vous simplement de ne pas le placer à cet endroit.

Qu'est-ce qui est considéré comme une « ligne droite non obstruée » entre deux fleurs de même couleur ?

Vous devez pouvoir tracer visuellement une ligne droite qui passe par les centres des deux fleurs choisies. Si un doute subsiste, vous pouvez placer la règle graduée sur la tranche et l'aligner avec les centres des deux fleurs pour vérifier qu'aucun obstacle ne se trouve entre les deux fleurs.



Puis-je collecter 4 fleurs si je place mon pion à l'intersection de deux paires ?

Non, vous ne pouvez collecter que 2 fleurs par pion que vous placez. Mais notez qu'en plaçant un pion à cet endroit, vous bloquez les placements futurs, donc cela pourrait tout de même être une bonne stratégie !

Puis-je laver le tapis de jeu ?

Oui ! Veuillez le laver à la main, à l'eau froide et avec un détergent doux avant de le laisser sécher à l'air libre.

Crédits

CONCEPTION

Mark Gerrits

DIRECTION CRÉATIVE

Kristen Leach & Alex Hague

ILLUSTRATIONS

Nick Liefhebber

SCULPTURES

Lloyd3DProjects (Kévin Marks)

CONCEPTION INDUSTRIELLE

Ravi Varma

COORDINATION

James Nathan Spencer

REMERCIEMENTS

Virginie Leemans, Strom Mfg, Justin
Vickers, Alex Yeager, Dale Yu



© 2024 SAVANA

30 Bd du Général Leclerc,
59100 Roubaix, France

Ⓜ savana-games.eu • @ @ @ @ @savanagames_fr