

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



M

Un jeu abstrait, de pions et de cartes. Un jeu de stratégie pure mais pas trop. Un jeu qui ne ressemble à rien de connu et semble sorti tout droit d'une série de science-fiction des années 70.

Matériel

- 90 cartes, 18 de chaque couleur
- 36 jetons en bois
- 1 pion losange
- 1 pion pilier

Mise en place

Chaque joueur reçoit 6 jetons.

Le nombre de cartes utilisées dépend du nombre de joueurs. S'il y a moins de six joueurs, un certain nombre de cartes doivent donc être retirées du jeu, aléatoirement, sans les regarder.

- À 2 joueurs, on garde 50 cartes
- À 3 joueurs, on garde 60 cartes
- À 4 joueurs, on garde 70 cartes
- À 5 joueurs, on garde 80 cartes
- À 6 joueurs, on utilise toutes les cartes

Les cartes et jetons non utilisés sont remis dans la boîte de jeu

Les cartes sont empilées, faces cachées, pour constituer la pioche.

Les cinq premières cartes sont placées faces visibles, en M (voir croquis). Les cartes ainsi placées en début de partie n'ont donc pas à respecter les règles de correspondance, décrites plus loin, qui ne concernent que les cartes placées par les joueurs durant le jeu.

On distribue à chaque joueur quatre cartes, qui constituent sa main. La main d'un joueur doit toujours rester secrète.



But du jeu

Le but de chaque joueur est de prendre le plus possible de jetons à son voisin de droite, tout en amassant des cartes pour la plus forte valeur possible, sachant que seules deux couleurs compteront en positif, et toutes les autres en négatif.

Les cartes

Chaque carte a trois caractéristiques

- - Une valeur numérique (0, 10, 20, 30 ou 40)
- - Une couleur (il y en a cinq)
- - Un symbole central (cinq symboles, plus "aucun symbole")

Les dentelures sur le bord des cartes reprennent les informations de couleur et de symbole, les dents ayant plus ou moins la forme du symbole, et leur nombre étant égal au dixième de la valeur de la carte.



Une carte de couleur bleue, de symbole cube, de valeur 40



Une carte de couleur brune, de symbole triangle, de valeur 30



Une carte de couleur rouge, sans symbole, de valeur 0

Pose des cartes et règles de correspondance

Chacun joue à son tour, en sens horaire.

À son tour, un joueur choisit l'une de ses cartes et la pose sur la table, de manière à ce qu'elle ait au moins un côté adjacent à une autre carte. La carte posée doit impérativement respecter les règles de correspondance.

La carte posée doit avoir au moins une caractéristique commune avec chacune des cartes adjacentes - mais pas nécessairement la même caractéristique.

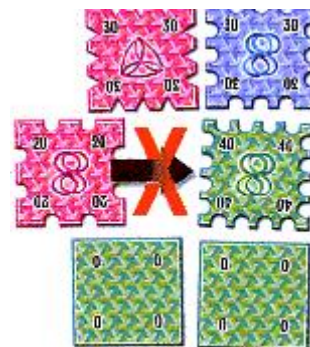
À la fin de son tour, le joueur pioche la première carte de la pioche et le tour passe à son voisin de gauche.



Les valeurs (30) des deux cartes sont identiques, et la carte peut donc être posée.



Le 20 vert triangle peut être posé à côté du 40 vert à droite et 30 rouge triangle au dessus.



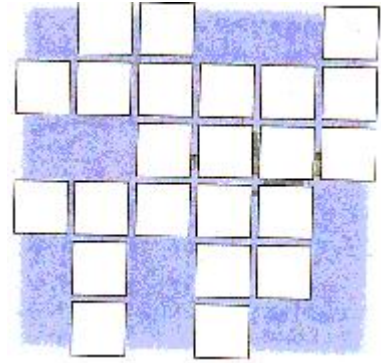
Ce coup est illégal, puisque le 20 rouge Moebius correspond avec les cartes au dessus et à droite, mais pas avec le 0 vert en dessous.

Passer

Un joueur qui est dans l'impossibilité de poser l'une de ses cartes perd son tour et donne un jeton à son voisin de droite. Il peut en outre se défausser de l'une de ses cartes sous la pioche et prendre la première carte de la pioche.

Dimensions du plateau de jeu

La dimension de la surface de jeu est limitée à un carré de 6 x 6. Aucune carte ne peut être placée à l'extérieur de la zone grisée, car elle franchirait les limites du carré. Notez qu'aucune carte ne peut non plus être jouée dans le coin inférieur droit, puisqu'elle ne serait pas adjacente à une carte déjà posée.

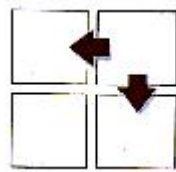


Prendre des jetons

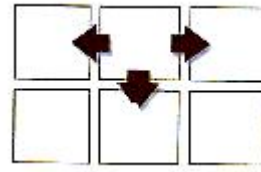
Chaque fois qu'un joueur place une carte adjacente à plusieurs cartes déjà en place, il reçoit une récompense. Pour chaque carte adjacente en sus de la première, le joueur reçoit un jeton de son voisin de droite (ou du voisin de droite de son voisin de droite, si ce dernier n'a plus de jetons).



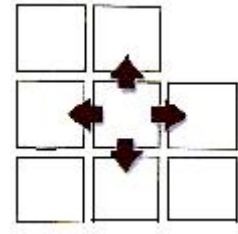
1 carte adjacente :
0 jeton



2 cartes
adjacentes : 1 jeton



3 cartes adjacentes :
2 jetons



4 cartes
adjacentes : 3
jetons

Score

Une phase de score se produit lorsque les deux conditions suivantes sont remplies simultanément:

1. La carte posée est la cinquième ou la sixième d'une ligne ou d'une colonne. C'est dans cette ligne ou colonne que des cartes vont être prises par les joueurs, et des points marqués.
2. La carte posée a au moins deux caractéristiques communes avec l'une des cartes adjacentes dans cette ligne ou colonne

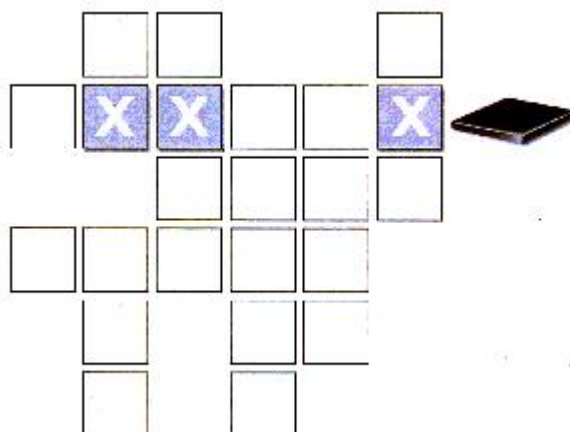
Ce coup est légal. La cube rouge 20 a une caractéristique commune (rouge) avec la carte de gauche et deux caractéristiques (cube et 20) avec celle de droite.



Le joueur qui pose cette carte prend un jeton à son voisin de droite, puisqu'elle a deux cartes adjacentes. En outre, cette carte ayant deux caractéristiques communes avec celle de droite, et étant la cinquième d'une ligne, une phase de score est enclenchée.

Le pion losange est alors placé dans le prolongement de la ligne ou colonne concernée.

Le joueur qui a déclenché le score en posant la cinquième ou sixième carte de la colonne prend le pion pilier. Il DOIT alors prendre l'une des cinq ou six cartes de la ligne ou colonne indiquée par le losange, et la poser face visible devant lui. Le joueur à sa gauche doit ensuite faire de même, en prenant l'une des cartes restantes de la ligne ou colonne, et ainsi de suite. Il est interdit de prendre la dernière carte reliant entre eux, orthogonalement ou diagonalement, des cartes ou groupes de cartes.



Les cartes marquées X ne peuvent pas être prises, car cela isolerait certaines cartes ou groupes de cartes déjà posés.

On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule carte dans la ligne ou colonne, ou jusqu'à ce que plus aucune carte ne puisse être prise car cela diviserait les cartes en plusieurs groupes distincts. Il est donc possible, dans un jeu à 4 joueurs ou moins, qu'un joueur soit amené à prendre plusieurs cartes.

Une fois le score terminé, le joueur qui l'avait déclenché - celui qui a le pilier - pioche la première carte de la pioche, et le tour passe normalement à son voisin de gauche.

Croquis :

Fin du jeu

Lorsque la pioche est épuisée, la fin du jeu approche. On poursuit néanmoins le jeu jusqu'à ce qu'une dernière phase de score se produise.

- Le score final de chaque joueur est calculé ainsi:
- 10 points par jeton
- plus la valeur des cartes ramassées pendant les phases de score, mais uniquement dans deux couleurs au choix du joueur.
- moins la valeur des cartes d'autres couleurs ramassées pendant les phases de score.

Le total le plus élevé gagne la partie.

Un jeu de Martin Schlegel
Produit par Grünspan Spiele
Publié par Abacus Spiele
Traduction française par Bruno Faidutti