

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



Die Mauer

[LA MURAILLE]

Thomas Fackler • 1999 • Zoch

traduction "Vil Coyote"

1.2

3 à 6 joueurs

8 à 99 ans

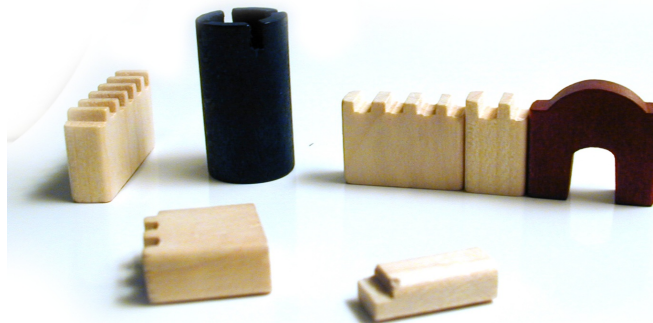
10 à 45mn

CONTENU

42 pièces en bois

1 sac en toile

1 règle



Le mur est un jeu de bluff basé sur la construction d'une muraille commune à tous les joueurs. Le but du jeu est d'être le premier à se débarrasser de ses 7 pièces (une tour bleue, une porte rouge et 5 murs crénelés de différentes tailles).

Déroulement d'un tour de jeu

L'un des joueurs est désigné chef de chantier. Il prend la grosse pièce rouge et la place devant lui afin d'indiquer qu'il dirige les travaux. Il tient caché ses 7 pièces et en choisit une qu'il renferme dans sa main sans la montrer. Les autres joueurs font de même en essayant de deviner les plans du chef de chantier.

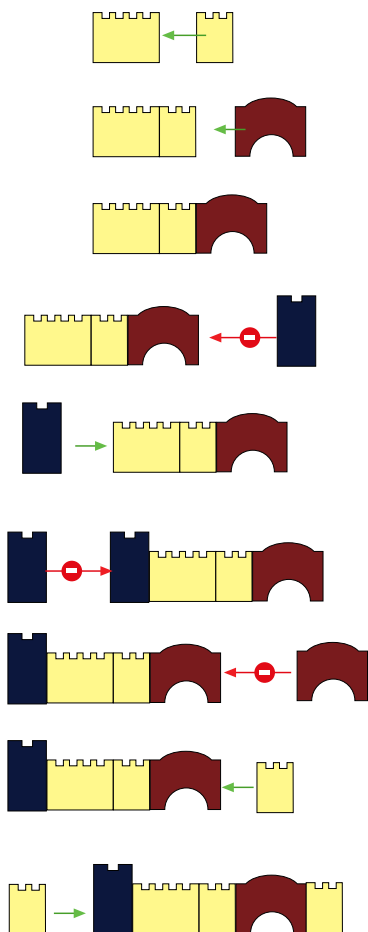
Chacun ouvre sa main. Si le chef de chantier est le seul à avoir proposé à la construction la pièce tenue cachée dans sa main, il peut la poser pour commencer l'édifice. Si une ou plusieurs personnes ont deviné ses plans et ont proposé la même pièce, on considère que le chef de chantier s'est fait dérober les plans de construction et ne peut donc pas poser sa pièce. Par contre, les "voleurs de plans" peuvent poser leurs pièces (s'ils respectent les conditions de construction - voir plus loin).

Qu'il ait réussi ou échoué, le chef de chantier passe son rôle (et la pièce rouge qui l'accrédite) au joueur sur sa gauche. La procédure reste identique jusqu'à ce qu'un joueur ait posé toutes ses pièces. Les autres joueurs montrent alors leurs pièces restantes dont chacune à une valeur malus (15 pour la tour, 10 pour la porte et de 6 à 1 pour les murs, suivant leur nombre de créneaux respectifs). Chacun additionne ses points qu'on peut noter sur une feuille. A vous de déterminer le nombre de parties avant de désigner le gagnant, qui sera bien-sur le joueur ayant le moins de points.

Règles de construction

Il est interdit de construire une tour à côté d'une autre tour ou d'une porte. Il est interdit de construire une porte à côté d'une autre porte ou d'une tour. En résumé, il faut obligatoirement un ou plusieurs murs entre les pièces importantes que sont les tours et les portes.

Le mur que vous construisez doit être sur une seule ligne (vous ne construisez pas une forteresse !!) Cela permet à tous de mieux discerner toutes les pièces déjà posées. Une pièce posée ne bouge plus. Chaque pièce est donc ajoutée à l'une des 2 extrémités du mur.



***NB** : si, à la révélation des plans de construction de chacun, il apparaît que plusieurs joueurs ont volés les plans du chef de chantier, ceux-ci ne pourront poser leurs pièces que si ils peuvent respecter les règles de construction : si l'un d'entre eux ne peut poser sa pièce, il y a discorde et le chef de chantier reprend alors la direction des travaux et pose seul sa pièce. Cette règle concerne bien-sûr la pose des tours et des portes, puisque ce sont les seules pièces concernées par des restrictions de construction.*

Bluff

Vous pouvez très bien ne mettre aucune pièce dans votre main quand vous êtes chef de chantier. Si vous avez été le seul à utiliser cette ruse, vous pouvez placer la pièce de votre choix à l'une des extrémités du mur.

Si **un autre** joueur n'a rien mis dans sa main, personne ne construit mais il vous donne une pièce de son jeu (en la tenant cachée des autres joueurs)

Si **plusieurs** joueurs n'ont rien mis dans leur main, personne ne construit mais vous ne récupérez aucune pièce de vos adversaires.

Traduit par Vil Coyote pour Le Clube
