

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



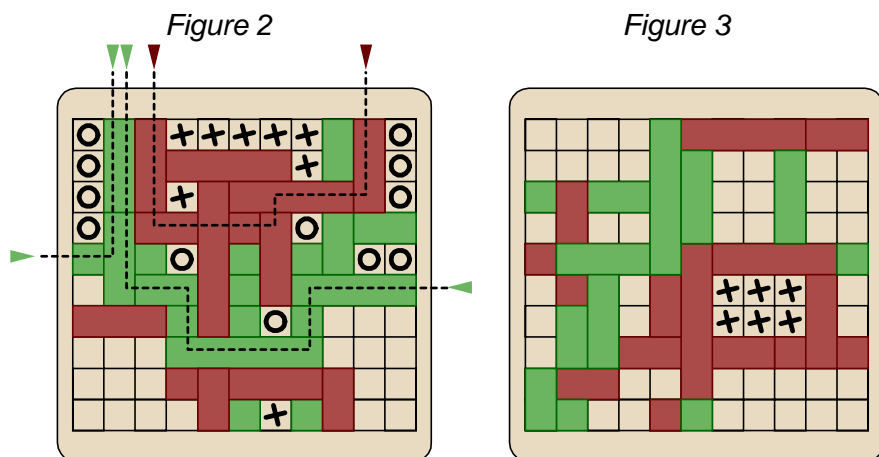
Comptes

Un match se joue en deux manches. Chacun des joueurs commencera à jouer l'une des deux manches. On additionne les points gagnés à l'issue des deux manches.

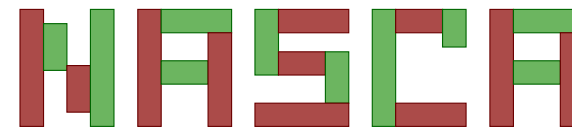
Un joueur gagne des points à la fin d'une manche pour toutes les cases vides des aires entourées par des pièces de sa couleur.

Une aire entourée peut être :

- Soit une aire entièrement entourée par des pièces de sa couleur (voir figure 3).
- Soit une aire entourée par des pièces de sa couleur et un même bord du plateau (voir figure 2 : les points marqués d'une croix).
- Soit une aire entourée par des pièces de sa couleur et deux bords adjacents du plateau (voir figure 2, en haut à gauche).



Il est également possible qu'une aire entourée contienne elle-même une aire plus petite contrôlée par l'adversaire. Le joueur qui contrôle l'aire intérieure marque alors les points des cases vides de cette aire. Le joueur qui contrôle l'aire extérieure marque les points correspondant aux cases vides restantes, qui ne font pas partie de l'aire intérieure (voir figure 2, en haut à droite).




NASCA


Un jeu de Corné van Moorsel

Contenu :

1 plateau de jeu de 11 x 10 cases

2 x 12 pièces de chaque couleur :

3 de longueur 5 : 

4 de longueur 4 : 


3 de longueur 3 : 

2 de longueur 2 : 

6 pièces neutres :

1 de longueur 3 : 

2 de longueur 2 : 

3 de longueur 1 : 

But du jeu

Entourer plus de cases que son adversaire.

Règles

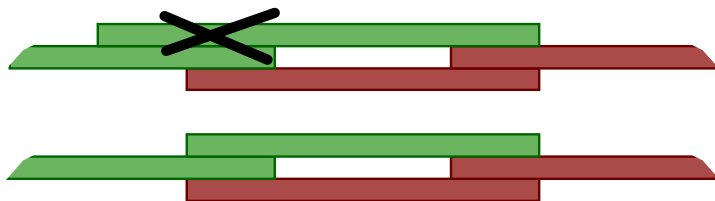
Les joueurs à tour de rôle placent à chaque tour une pièce de leur couleur sur le plateau de jeu. La longueur de la plus petite de leurs pièces est de deux cases. La plus grande des pièces a une longueur de 5 cases.

Les pièces doivent toujours être posées sur les cases du plateau ou au dessus de ces cases. Les pièces ne peuvent pas dépasser du plateau.

Il est également possible de placer une pièce formant un pont au dessus de pièces déjà placées. Les deux extrémités de la pièce doivent alors reposer sur des pièces à la même hauteur. Entre les deux extrémités, la pièce peut également reposer sur d'autres pièces.

Une pièce ne peut reposer sur chacune des pièces au dessous d'elle que sur un seul carré (voir figure 1).

Figure 1 :



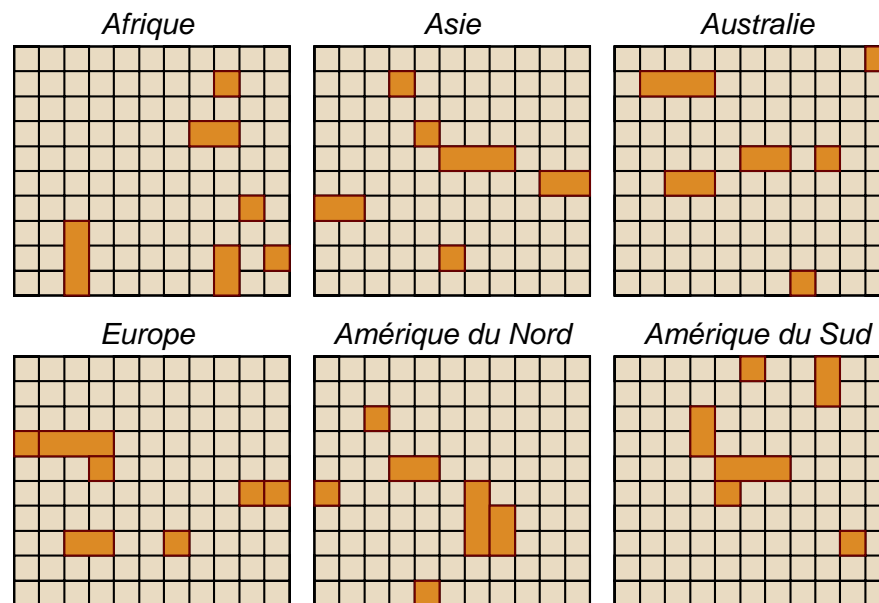
Au moins l'une des pièces supportant la pièce supérieure doit être de la même couleur que celle-ci. Il est également possible de faire reposer une pièce sur des pièces uniformément neutres.

Il n'est pas possible de placer une pièce sous des pièces déjà posées.

Début de la partie

Il est possible de jouer avec ou sans les pièces neutres.

Pour commencer une partie avec un « paysage » différent, vous devez préalablement placer des pièces neutres sur le plateau avant de commencer à jouer. Vous pouvez placer les pièces neutres comme vous le désirez ou utiliser l'un des scénarios présentés ci-dessous :



Chacun des deux joueurs prend ensuite les 12 pièces de sa couleur.

Le premier joueur place sa pièce, puis son adversaire et ainsi de suite.

Fin de la partie

Il est possible, mais très rare, qu'en fin de partie un joueur ne puisse pas placer une de ses pièces. Il passe alors son tour.

La partie est terminée quand les deux joueurs ne peuvent plus jouer ou ont placé toutes leurs pièces.

Généralement, les deux joueurs auront joué toutes leurs pièces.