

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)

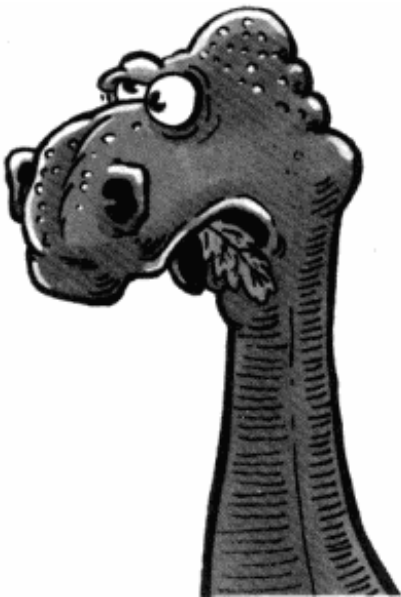


**Le gagnant est celui qui a amené le plus de néandertaliens au but : le feu.**  
En cas d'égalité, c'est celui qui a frappé le plus d'adversaires en route qui l'emporte. Il faut donc conserver devant soi les hommes qu'on a frappés, pour un éventuel contrôle d'huissier.

**Vous avez vu : ce n'est pas vraiment compliqué !**

### **Variante pour néandertaliens avancés**

Chacun joue en lançant 2 dés et peut soi déplacer 2 hommes, soit un seul du total obtenu (on peut s'aider des doigts pour compter).



4

**C'est celui qui amène le plus de pions à l'arrivée qui gagne.**

**Copyright Mattel GmbH  
Germany, 1987  
Un jeu CBD**

Traduction :  
François Haffner –  
<http://jeuxsoc.free.fr>  
haffner@free.fr  
février 2003

# **NEANDER ZOFF**



**Le plus vieux jeu connu de l'humanité !**

**inventé il y a 12 millions d'années**

... il était alors déjà considéré comme l'activité de loisirs la plus populaire !

**Pour 2 ou 4 ethnologues à partir de 96 mois**

La durée du jeu est de 15 à 30 minutes.

Il s'agit d'amener les hommes de sa tribu au but (le feu), en croisant la route d'hominidés hostiles.



1

**Au début**, chaque joueur place ses 8 Néandertaliens sur les cases de début (les huit plus grandes cases). Pour 2 joueurs, il faut choisir **bleu contre vert** ou **rouge contre jaune**. Les joueurs jettent le dé-menhir et celui qui obtient le plus grand nombre commence. Il peut déplacer un de ses néandertaliens du nombre obtenu au dé, en avant ou en arrière. L'utilisation des massues en en principe interdit.

Il n'est possible de se déplacer que sur les cases de sa propre couleur. Si un joueur ne respecte pas cette règle, un autre joueur peut lui taper sur la caboche. Le joueur est alors autorisé à lui rendre la pareille.

**On ne peut pas sauter ses propres néandertaliens** (même en Salto, ha, ha...). Une case ne peut pas contenir deux hommes.

Si un homme finit sa course sur une case dont une flèche part vers une case adverse occupée, il a de la chance. Il frappe l'adversaire qui occupe la case désignée et **le retire du jeu**.

Si plusieurs flèches partent de la case et désignent plusieurs adversaires, ceux-ci sont tous retirés du jeu.

**Huit néandertaliens par joueur.**

**Déplacement uniquement sur les cases de sa propre couleur. Il est permis de reculer.**



**Un seul homme par case.**

**Les hommes se frappent en suivant les flèches.**



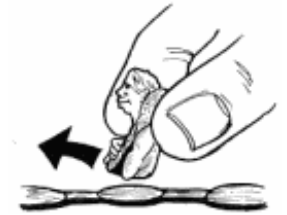
Mais attention : les adversaires aussi pourraient avoir envie d'utiliser la force contre vous.

Cela n'a aucune importance si la case où vous aboutissez est désignée par une flèche partant d'une case adverse occupée. **La frappe ne peut s'effectuer que quand l'agresseur arrive sur la case, à son tour de jouer.**

Pour amener un néandertalien au but (le feu), il faut faire le nombre précis avec le dé. Si le compte n'est pas exact, il faut déplacer un autre homme, et même parfois reculer !

**Attention : frapper l'adversaire n'est pas toujours avantageux !** Si par exemple on a amené moins d'hommes au but que les adversaires et que l'on frappe le dernier homme d'un adversaire, on provoque la fin de la partie et on la perd (ce qui peut même provoquer des ricanements chez certains adversaires). **En effet, dès qu'un joueur n'a plus d'hommes en chemin, la partie prend fin.**

**Seul le joueur dont c'est le tour peut frapper**



**Il faut faire le compte exact pour arriver au but.**



**BUT**

**Le jeu prend fin quand un joueur n'a plus de pions**