

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 ★★☆☆ modifiable 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**

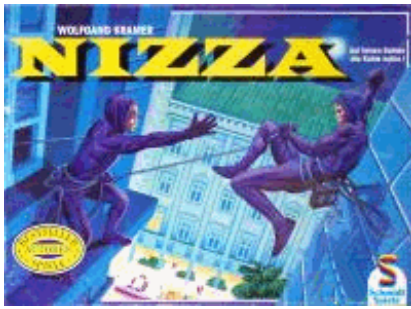
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# NIZZA

Un jeu de Wolfgang Kramer publié en 1993 par Schmidt Spiele  
Traduction par François Haffner d'après la traduction anglaise de Peter Wotruba

Êtes-vous prêt pour l'aventure ? Bien ! Rejoignez-nous donc dans l'histoire suivante : Les bijoux de couronne anglaise ont été volés par une bande organisée internationale. La piste mène à Nice. Une grande récompense est offerte à qui les ramènera. La gagnerez-vous ?

Nous voici sur les toits de Nice (ou Nizza). Peu importe comment nous nous retrouvons là, mais c'est bien là que nous allons nous amuser ensemble. A la manière de James Bond, nous nous balançons de maison en maison au bout d'une corde, grimpons aux échelles, ou poussons nos rivaux du toit dans l'eau.

Tout à votre aventure, n'oubliez cependant pas que votre but est de ramener les bijoux de la couronne !

## Contenu

1 plateau de jeu  
14 cheminées noires  
6 pions colorés  
6 cartes valise  
6 chaînettes (les cordes)  
1 échelle  
5 dés spéciaux  
1 règle du jeu

## But du jeu

Le gagnant est le premier qui rapporte les bijoux de la couronne à l'hélicoptère.

## Préparation

### Avant la première partie

Introduire par l'arrière les cheminées en plastique noir dans les trous du plateau de jeu. Elles pourront y rester puisque le plateau se plie et peut rentrer dans la boîte. Détachez soigneusement les six valises et l'échelle.

### Avant de jouer

Chaque joueur prend un pion et le place sur la terrasse verte à côté de l'hélicoptère.

On place les six cordes sur six cheminées quelconques. Nous suggérons d'utiliser les cheminées numérotées un, quatre, cinq, huit, neuf, et onze.

On place les six valises à côté du plateau.

## Le plateau de jeu

Avant de vous balancer dans le jeu, regardez bien le plateau. Il n'y a pas beaucoup de terre au bord de l'eau. C'est pourquoi vous serez principalement sur les toits et dans les palmiers, et parfois seulement à terre.

## Les dés

Observez les six symboles sur les dés, qui vous indiquent quand vous pouvez vous balancer, grimper ou pousser vos adversaires dans l'eau.



### Corde

Quand ce symbole apparaît sur les dés, vous pouvez prendre une des cordes et la placer sur une cheminée voisine. (une cheminée à côté de celle où se trouve auparavant la corde).



### Balancement

Quand ce symbole est visible, vous pouvez vous balancer au bout d'une corde. Pour cela, il doit y avoir une corde disponible attachée à une cheminée à portée de votre pion. Lorsque c'est possible, vous attachez l'autre extrémité de la corde à votre pion. Vous pouvez détacher alors la corde de la première cheminée pour la placer sur une autre cheminée de votre choix (en maintenant bien sûr votre pion en place). Puis, vous vous balancez jusqu'à l'endroit de votre choix, en utilisant la longueur de la corde totalement ou partiellement. Au cours de votre balancement, vous pouvez passer au-dessus d'autres pions ou d'autres cheminées qui ne bloquent jamais votre déplacement.



### Échelle

Ce symbole vous permet de grimper. Pour monter à l'échelle, placez une extrémité de l'échelle contre votre pion et tournez-la comme cela vous convient. Vous pouvez alors vous déplacer jusqu'au bout de l'échelle ou en partie seulement, dans un sens ou dans l'autre. Vous ne pouvez vous déplacer à l'aide de l'échelle que sur les toits ou les arbres. Il n'est pas possible d'utiliser l'échelle pour progresser dans la rue, mais vous pouvez utiliser l'échelle pour monter depuis la rue ou au contraire pour y descendre.

Vous pouvez sortir de l'eau sans utiliser l'échelle. La façon de sortir de l'eau est décrite plus loin.



### Marche

Ce symbole vous permet d'avancer d'une case sur terre. Il peut y avoir plus d'un pion par case sur terre.

Depuis le sol, vous pouvez atteindre les maisons et les toits en vous balançant ou en grimpant à l'échelle. Vous ne pouvez bien entendu vous balancer que si vous êtes dans le rayon d'une corde.



### Dans l'eau

Au début de la partie, et quand vous êtes dans l'eau, vous êtes en paix avec tout le monde, mais dès que ce symbole de parachute apparaît, le pion d'un joueur peut être jeté à l'eau.

Au sol, un rival doit être sur la même case que vous pour que vous puissiez le jeter à l'eau. (il tombe dans le port à côté de la case qu'il occupait).

Quand vous en hauteur, vous pouvez jeter un collègue dans l'eau pour peu qu'il ne soit pas éloigné de vous de plus d'une longueur d'échelle (essayez de placer l'échelle entre les deux pions et si elle ne tient pas, le pion est jeté dans l'eau). Le rival tombe dans l'eau à la verticale. En cas de contestation, on suit les lignes des bâtiments et des fenêtres : le pion aboutit sur une case de rue puis tombe dans l'eau en face de cette case (le bateau n'a aucune signification spéciale).

Une de deux choses spéciales peuvent se produire quand vous tombez dans l'eau :

1. vous tombez entre deux cases de rue, auquel cas celui qui vous a poussé choisit la case et vous pousse dans l'eau en face de cette case ;
2. le coin d'eau est déjà occupé, auquel cas, vous êtes maintenant deux à nager dans cet endroit du port, ou même plus.

### Comment sortir de l'eau

Un joueur qui est dans l'eau doit tirer une échelle aux dés pour sortir. Il se place alors sur la case de sol contiguë.



### Valise

Ce symbole signifie que vous pouvez prendre une valise ou déplacer une valise selon où se trouve votre pion. Sur les deux terrasses rouges, il signifie que vous pouvez prendre une valise, et partout ailleurs, il signifie que vous pouvez vous déplacer à ce tour si vous portez une valise.

Quand vous arrivez à la première terrasse rouge, vous devez avoir un symbole de valise sur un dé pour saisir une valise.

Quand vous transportez une valise, vous devez avoir un symbole de valise sur au moins un dé pour vous déplacer à votre tour.

## Début du jeu

Le premier objectif est le toit rouge avec les valises. Il y a une valise pour chaque joueur. Ces valises contiennent les outils nécessaires pour ouvrir le coffre-fort. Après l'obtention d'une valise, vous devez aller rapidement au deuxième toit rouge, où se trouvent les bijoux de la couronne. Après avoir ouvert le coffre-fort, vous devez amener les bijoux avec vous jusqu'au yacht, et de là vous montez l'échelle jusqu'à l'hélicoptère.

Pour déterminer qui commence, tout le monde jette un dé. (s'il y a six personnes un joueur sera sacrifié !). Le premier joueur qui tire un parachute crie « Stop ! » et commence la partie.

Le premier joueur jette les 5 dés. Puis il peut corriger son résultat en jetant encore deux fois les dés totalement ou partiellement. Après le premier jet de dés, vous décidez quels dés vous conservez et vous jetez à nouveau les autres. Vous pouvez répéter cela une deuxième fois. Vous n'êtes naturellement pas obligé de jeter deux fois ou trois fois les dés.

Lorsqu'il a fini de jeter ou rejeter les dés, le joueur doit utiliser les faces visibles des dés. Il prend alors un des dés, et fait l'action visible. Le dé est ensuite passé au joueur suivant à sa gauche. Puis, il prend un deuxième dé, effectue son action, et passe à nouveau le dé. Il fait de même pour les 5 dés. Si les dés montrent des actions ce que vous ne pouvez pas faire, ou que vous ne souhaitez pas faire, ils sont passés au joueur suivant sans être appliqués. Dès que le joueur suivant a les 5 dés, c'est à son tour de jouer.

## Conseils

Vous décidez librement l'ordre dans lequel les dés sont utilisés.

Chaque joueur est autorisé, quand il commence, à placer son morceau où il le souhaite sur la terrasse verte de départ.

Il n'est pas permis d'essayer un coup ou un déplacement avant de le faire (à moins que vous n'ayez une question explicite – sur un point de règle par exemple – ce qui devrait être rare.)

## La première terrasse rouge (avec les valises)

Quand un joueur parvient à la première terrasse rouge, il doit prendre une valise d'outils avant d'aller plus loin. La valise peut être prise uniquement si :

- 1) votre pion est sur la terrasse rouge, ou au moins la toucher ; et
- 2) vous avez au moins un dé avec une valise visible.

Quand vous gagnez une valise, placez devant vous une carte témoin coté vert visible, pour montrer que vous avez les outils. Vous pouvez maintenant vous attaquer au coffre-fort sur la deuxième terrasse rouge. Un joueur avec une valise doit toujours avoir au moins un symbole de valise parmi les cinq dés qu'il utilise à son tour. Ce symbole autorise à porter la valise. Si un joueur n'a pas ce symbole quand il essaye de se déplacer alors qu'il porte une valise, il doit rester où il est et n'est pas autorisé à se déplacer plus loin.

Une fois que vous avez une valise, elle ne peut être perdue qu'en tombant dans l'eau.

## Exemple

- Avec le premier dé, grimper sur la terrasse,
- avec le second, prenez la valise,
- avec le troisième, grimpez un peu plus loin,
- avec le suivant, poussez quelqu'un dans l'eau,
- avec le dernier, balancez-vous vers la prochaine maison.

## La Deuxième Terrasse Rouge

Sur la deuxième terrasse rouge, il s'agit de forcer le coffre-fort. La méthode est la suivante :

- 1) votre pion doit être sur la terrasse rouge ou au moins la toucher ; et
- 2) vous devez avoir tiré au moins deux valises aux dés : la première pour porter la valise d'outils, la seconde pour forcer le coffre-fort.

Quand un joueur force le coffre-fort il retourne sa valise. Elle est maintenant coté rouge, avec les bijoux de la couronne visibles. Sur le chemin vers l'hélicoptère, vous devrez toujours avoir au moins un symbole de valise dans vos cinq dés. Il permet de porter la valise de bijoux. Si un joueur ne tire aucune valise, il doit rester où il est et ne peut pas aller plus loin.

## Vers le yacht et l'hélicoptère

Le joueur avec les bijoux de la couronne essaye d'aller au bout du jeu. Il va sur la dernière maison, et de là doit passer sur le yacht à l'aide de l'échelle ou de la corde.

Une fois le yacht rejoint, il reste à grimper à l'échelle de corde. Pour monter cette échelle de corde, vous devez avoir deux symboles d'échelle (elle est grande !) et bien sûr une valise sur vos dés.

Des joueurs jetés dans l'eau depuis le yacht sont placés dans l'eau à côté de la dernière case de trottoir. Ils doivent tirer une échelle pour remonter au sec avant de tenter à nouveau de passer sur le yacht. (NdT : bien que ce ne soit pas précisé, le contexte de la règle semble indiquer que le joueur conserve les bijoux en tombant à l'eau).

## Fin de la partie

Le gagnant est le premier qui atteint l'hélicoptère avec les bijoux de la couronne.