

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



Orbit

Par Alex Randolph

Traduction : Eric Flumian

Alex Randolph a placé pour vous trois jeux autour d'un thème que l'on peut caractériser de la façon suivante : « dans ces trois jeux, une chose est certaine, c'est que la chance ne joue aucun rôle ». A chaque tour de jeu, les dés génèrent une situation de départ à partir de laquelle les joueurs essaient de créer leur destin.

« **Orbit** » est très exigeant, jeux à la fois coriace et relativement simple au niveau de ses règles, un jeu familial, mais...
« **Harun** » est une introduction à « Corona », et nécessite une plus grande capacité de focalisation de l'appareil cérébral
« **Corona** » est finalement la pièce maîtresse, quelque chose pour les acrobates de la réflexion.

Le plateau de jeu possède deux surface de jeux différentes au recto et au verso. Orbit est joué sur la face qui comporte les 7 cases, les deux autres jeux utilisent l'autre côté du plateau. Le « trou noir » au centre est utilisé pendant la partie pour lancer les dés.

ORBIT

Six corps célestes flottent en orbite, leur plan de vol est prédéterminé par les dés qui leur correspondent. Aucun joueur ne peut modifier cette règle du jeu. Cependant, tout le monde sait dans quel ordre et dans quelle direction les corps célestes se déplaceront ainsi que les cases qu'ils traverseront. Alors, un joueur doit prendre le bon corps céleste afin de recevoir le maximum de jetons voire même, la totalité du pot.

Matériel de jeu

Le plateau de jeu qui montre l'orbite d'une planète avec 7 cases définies dans un cercle.

6 pierres transporteuses sont les corps célestes Rouge, orange, jaune, vert, bleu, violet (les pierres noires et blanches ne sont pas utilisées pour jouer à Orbit)

6 dés colorés, un de chaque couleur des pierres (chaque dé déterminera la distance que parcourra la pierre de la même couleur)

1 dé spécial : il détermine dans quelle direction se déplaceront les corps célestes

6 pierres avec des symboles : les joueurs prendront possession des corps céleste à l'aide de ces marqueurs (un symbole par joueur)

72 jetons en bois

Avant le jeu

- 1) Chaque joueur choisit une pierre symbole et reçoit 12 jetons ; les jetons sont gardés secrets.
- 2) Un joueur est désigné « le maître des étoiles » ; Il exécutera les manipulations des astres. Ce rôle ne présente aucun avantage ni inconvénient. Ce titre passera au joueur à sa gauche au tour suivant .
- 3) Le maître des étoiles distribue les 6 corps célestes aléatoirement sur le plateau de jeu. Un seul corps céleste ne peut être placé par case. La couleur des cases ne n'a aucune importance.

Déroulement du jeu

- 1) Chaque joueur paye un jeton au pot au début du round (ces jetons sont placés en tas, à côté du plateau . Au début de chaque round suivant, les joueurs devront payer un jeton seulement si le pot contient moins de jetons que de joueurs.
- 2) Le maître des étoiles lance les 7 dés (6 colorés et le dé spécial) dans trou noir, créant ainsi la situation de départ.
 - a) Chaque dé coloré détermine la distance parcourue par le corps céleste de la même couleur.
 - b) Le dé spécial détermine dans quelle direction et dans quel ordre (selon la couleur des l'arc-en-ciel) les corps bougent. :
 - dans le sens des aiguilles d'une montre : l'ordre est rouge, orange, jaune, vert, bleu, violet
 - dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, l'ordre est violet, bleu, vert, jaune, orange, rouge

Cet ordre peut être visualisé dans deux endroits du plateau :

- sur les coins des cases de jeux
 - sur la série des 6 triangles
- 3) Dès que les dés ont été jetés, chaque joueur va décider le corps céleste qu'il va choisir. Chaque joueur essaie de deviner celui qui lui rapportera le plus de jetons.
 - dès qu'un joueur pense avoir trouvé le corps céleste le plus lucratif, il en prend possession en posant à côté sa pierre symbole.
 - cela s'effectue dans n'importe quel ordre, par ordre de rapidité

- 4) Le premier et le dernier joueur qui ont posé leur pierre symbole payent un jeton supplémentaire au pot.
- 5) Dès que tous les joueurs ont placés leurs pierres symbole, le maître des étoiles déplace les corps céleste dans l'ordre indiqué par les dés. Après chaque croisement de corps céleste, les jetons sont payés immédiatement (du pot)

Règles de paiement :

- quand un corps céleste tombe sur une case qui est occupée par un autre corps céleste, le propriétaire du corps céleste qui arrive reçoit un jeton du possesseur du corps céleste qui était là.
 - A 6 joueurs, tous les corps célestes n'appartiennent pas à un joueur. Si l'arrivant est neutre, le joueur qui était là à l'arrivée du nouveau corps céleste neutre paie 1 jeton au pot. Si c'est la pierre qui était déjà là qui est neutre, l'arrivant touche un jeton du pot.
 - Quand on tombe sur une case qui est occupée par 2 pierres, le joueur arrivant reçoit tous les jetons du pot et le tour de jeu s'arrête immédiatement.
 - Si l'arrivant est neutre, le tour de jeu s'arrête aussi immédiatement, mais personne ne touche le pot.
- 6) le round est terminé si :
- un joueur ou un corps céleste neutre prend les jetons du pot
 - un joueur ou un corps céleste neutre n'ont pas pris le pot et tous les corps célestes se sont déplacés.

Alors, tous les joueurs récupèrent leurs pierres symbole. Le nouveau maître des étoiles remplace aléatoirement les différentes pierres sur le plateau. Chacun paye un jeton au pot s'il y a moins de jetons que de joueurs. Un nouveau round commence.

- 7) Si un joueur se retrouve sans jeton, il reste en jeu. Il ne doit pas payer jusqu'à ce qu'il regagne de nouveaux jetons. Ses « dettes » ne sont pas notées.

Fin du jeu :

Le jeu continue plusieurs rounds. Une fois que le pot s'est vidé pour la troisième fois, le jeu peut-être arrêté par n'importe quel joueur qui emportera le pot la prochaine fois. Le gagnant est le joueur possédant le plus de jetons.

HARUN

Harun a été initialement comme un jeu d'introduction à Corona.

Matériel de jeu

1 plateau de jeu avec 12 cases de jeu
 7 corps célestes
 7 dés noirs
 4 étoiles fixes (2 avec un symbole rouge, 2 avec un symbole noir)
 1 sablier (une minute)
 72 jetons

Préparation

- 1) un joueur est désigné le maître des étoiles. Son rôle est de créer la situation de départ. Dans les rounds suivants, cette fonction passera de joueur en joueur.
- 2) Les jetons sont regroupés en tas, ils forment la réserve.

Déroulement d'un round de jeu

- 1) le maître installe les 4 étoiles et les sept corps célestes comme il le souhaite, sur les 12 cases du plateau. Une case peut abriter plusieurs corps célestes mais une seule étoile.
- 2) Le maître lance alors les 7 dés dans le trou noir (au milieu du plateau de jeu) et retourne le sablier. Tous les joueurs ont maintenant 1 minute afin d'estimer la situation sur le plateau de jeu et de prendre leur décision.
- 3) L'estimation se fait en prenant en compte les facteurs suivants :
 - quand le temps sera écoulé, chaque corps céleste se déplacera en fonction du résultat d'un des dé dans une direction. Un dé correspondant à un corps céleste, ainsi, chaque dé ne peut être utilisé qu'une fois.
 - Le but du jeu est de déplacer les corps célestes sur les cases où se trouvent les étoiles :
 - a) si un corps céleste arrive sur une case avec une étoile rouge, on reçoit 1 point
 - b) si un corps céleste arrive sur une étoile noire, on gagne 2 points

- 4) Chaque joueur prend en compte tout cela pendant la minute, est doit essayer de répartir les 7 dés aux 7 corps célestes, afin d'obtenir le plus de points possible. De nombreuses combinaisons sont possible, mais il faut trouver la meilleure.
- 5) Dès qu'un joueur pense avoir fini son estimation, il peut énoncer le nombre total de points qu'il compte faire à voix haute, ; le sablier lui, continue à s'écouler.
- 6) Quand le sablier a fini de s'écouler, le joueur qui a prononcé le chiffre le plus élevé peut jouer.
 - il place rapidement chaque dé à côté de son corps céleste
 - alors, il déplace les corps céleste des chiffres indiqués sur les dés vers la gauche ou vers la droite selon ce qu'indique le dé de direction.
 - Après avoir effectué chaque mouvement, il enlève le dé. Cela permet de savoir facilement quel corps céleste s'est déjà déplacé ou pas.
- 7) une fois que tous les corps célestes se soient déplacés, on compare le nombre de points gagnés avec celui qui avait été estimé
 - si le joueur parvient ou dépasse sa prévision, il reçoit de la réserve autant de jetons que de ponts qu'il avait estimé
 - si le joueur parvient à un score inférieur à celui annoncé, il ne reçoit pas de jetons et ne pourra effectuer d'estimation lors du prochain round. Tous les autres joueurs reçoivent alors trois jetons de la réserve.

Fin du jeu

Le jeu continue round après round (jusqu'à ce que la réserve possède moins de 10 jetons. Alors, le joueur qui a gagné la dernière estimation gagne le rete du pot. Celui qui possède le plus de jetons l'emporte.

CORONA

Un vrai jeu mental pour autant de joueurs que l'on veut

Matériel

Le plateau de jeu avec 12 cases

6 pierres de couleurs symbolisant les corps célestes (on ne prend pas les noirs et blanc)

6 dés noirs

1 sablier

100 jetons

Préparation

Chaque joueur reçoit deux fois le nombre de joueurs plus deux jetons. Donc, à plus de 6 joueurs, il faudra chercher de nouveaux jetons.

Un joueur est désigné pour être le maître des étoiles. Sa fonction est d'installer la situation de départ. Dans les rounds suivants, ce rôle sera attribué au joueur qui sera à sa gauche...

Déroulement du jeu

- 1) Le maître des étoiles place les six corps célestes comme il le souhaite dans les 12 cases du plateau. Un case peut accueillir plusieurs corps célestes.
- 2) Le maître lance les 6 dés au centre du plateau et retourne le sablier. Les joueurs ont maintenant 1 minute afin d'évaluer la situation sur le plateau et de faire une estimation.
- 3) Afin d'effectuer la meilleure estimation possible, les joueurs doivent lire attentivement ceci :
 - le but du jeu est d'amener le maximum de corps célestes sur la même case
 - chaque corps céleste bougera avec un dé dans le sens des aiguilles d'une montre
 - ces points sont attribués après le déplacement de chaque corps céleste : Un corps céleste arrivant sur une case vide vaut 1 point, un corps céleste arrivant sur une case où se trouve un autre corps céleste vaut 2 points, un corps céleste arrivant sur une case où se trouve déjà 2 corps célestes vaut 3 points, 3 corps 4points, 4 corps, 5 points, 5 corps, 6 points.

(note du traducteur : dans certaines versions de corona, arriver sur une case vide rapporte 0 point)
 Chaque mouvement est analysé séparément et les points sont ajoutés. Par exemple, trois corps célestes sont arrivés sur la même case, le premier qui est arrivé rapporte 1 point, le deuxième 2 points te le troisième 3 points, pour un total de 6 points.

 - il est important de bien réfléchir à l'ordre des différents mouvements des corps célestes.
- 4) pendant sa minute de réflexion, le joueur doit prendre en compte :
 - quel dé il va assigner à quel corps céleste

- dans quel ordre il va déplacer les corps célestes
- combien de points il obtient à la fin de son sixième déplacement

Note : en page 10 du livret de règles, plusieurs exemples peuvent vous permettre de mieux comprendre le processus expliqué ci-dessus.

- Une fois qu'un joueur a estimé le nombre de points que peut lui rapporter sa manipulation, et pendant que le sablier continue de s'écouler, il annonce son estimation à voix haute. Durant la minute, tous les autres joueurs, sans ordre particulier, peuvent aussi proposer une estimation. De même, un même joueur pourra proposer plusieurs estimations. La seule condition est que chaque nouvelle estimation devra être plus élevée que la précédente.
- Le joueur qui a proposé l'estimation la plus élevée au moment où la minute est écoulée doit exécuter les manipulations appropriées :
 - il distribue rapidement les 6 dés aux six corps célestes
 - il déplace les corps célestes dans le sens des aiguilles d'une montre d'autant de cases que de points indiqués sur le dé, et ceux, dans l'ordre qui lui semble le plus judicieux
 - Après avoir achevé le déplacement de chaque corps céleste, le joueur enlèvera le dé dont il vient de se servir. Cela permettra de mieux se rappeler quelle pierre a été déplacée. (*note du traducteur : je vous propose de placer le dé coloré de la couleur de la pierre que vous venez de déplacer*).
 - Après chaque déplacement de corps céleste, on note les points que ce mouvement a rapporté.

7) Une fois que tous les corps célestes ont été déplacés, on fait la somme des points de chaque déplacement et on la compare au chiffre précédemment annoncé par le joueur.

- si un joueur obtient le même score ou un score supérieur à celui qu'il avait annoncé, il reçoit un jeton de chacun de ses adversaires
- s'il obtient un score inférieur à celui qu'il avait annoncé, il paie un jeton à chacun de ses adversaires. De plus, il ne pourra proposer d'estimation au round suivant.

Fin du jeu

Il y a plusieurs cas de figure. Le jeu prend fin :

- si chaque joueur a été une fois le maître des étoiles, ou
- si un temps de jeu donné au départ est achevé (par exemple : 30 minutes), ou
- si un joueur n'a plus de jetons, ou
- si un joueur a doublé son capital de départ

Le joueur qui possède le plus de jetons à la fin l'emporte.

CORONA SOLITAIRE

Pour accroître votre plaisir, vous trouverez en page 20 d'intéressants problèmes concernant CORONA. Les calculs pour corona ne sont pas compliqués. La difficulté résulte dans le peu de temps dont on dispose, mais également le pouvoir d'imagination dont chacun dispose pour résoudre ces situations. Aussi, nous vous conseillons d'étudier ces problèmes calmement et sans pression, et ainsi de devenir plus fort pour le jeu corona. Puis, ensuite, vous pourrez vous entraîner à résoudre ces problèmes le plus vite possible.

Une des tactiques de corona consiste à proposer le plus vite possible après que les dés aient été jetés une première estimation, même si celle-ci est facilement atteignable. Après cette première estimation, vous pouvez prendre un peu plus de temps pour trouver une meilleure combinaison.

- les solutions des problèmes sont structurées selon le même modèle. Elles montrent quel dé affecter à quel corps céleste
- l'ordre de déplacement des corps célestes
- les points résultant de chaque déplacement

Dans certains problèmes, il existe plusieurs solutions pour parvenir au meilleur score ; cependant, une seule solution est présentée.

Un exemple :

Les corps célestes sont distribués, les dés sont jetés.

La solution :

Score optimum : 16 points

La distribution des dés :	ordre de la séquence :	les points
Violet-2	1- violet	3
Jaune- 3	2 – jaune	4
Orange – 4	3 – orange	2
Bleu – 5	4 – bleu	5
Rouge – 4	5 – rouge	1
Vert – 5	6 – vert	1