

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 OSTER INSEL -

(L'ILE DE PAQUES)

Un jeu d'Alex Randolph et Leo Colovini ; pour 3 ou 4 joueurs de plus de 10 ans.
Blatz. 1993 ; durée approximative : 30 minutes

L'île de Pâques. Une petite île très à l'Est loin de la civilisation. Elle se trouve à 4000km du Chili dans l'Océan Pacifique. Cette île est réputée pour ses gigantesques et légendaires statues en pierre : les moai. Personne ne connaît leur signification, leur importance, ni le mystère de leur construction. Laissons place au rêve : une idée non scientifique est que les statues étaient le centre de célébrations énormes. Des centaines, peut-être même des milliers d'habitants de l'île participaient à ces festivités. Certains ont imaginé qu'un grand nombre de personnes pouvait traîner les statues géantes dans une grande course. La statue gagnante recevait alors l'adoration et la crainte de tous.
Un rêve ? Après tout c'est à cette théorie que nous devons l'idée de ce jeu curieux.

Composition :

- 1 plateau de jeu, qui montre un itinéraire droit avec un temple (pierres) et 13 sections
- 4 statues géantes dans quatre couleurs différentes
- 8 obélisques
- 1 sac avec approximativement 120 pierres
- 17 cartes. (3 cartes avec 1,2,3 et 4 pierres et deux cartes avec seulement 5 et 6 pierres). Plus une carte 'magie' avec l'image de la statue d'Hoa Hakanaia. (visible au British Museum à Londres).

Préparation du jeu

Poser le plateau de jeu ; à une extrémité la plate-forme en pierre constitue le temple. À l'autre extrémité du jeu, mettre les roches, c'est la carrière.

Mettre les statues sur la première section à côté du temple. Chaque joueur choisit une statue. Tous les joueurs reçoivent une réserve de 10 pierres de la carrière qu'ils placent devant eux.

Placer les 8 obélisques à côté de n'importe quelles sections de la voie : quatre sur le côté gauche pour la première ligne droite et quatre sur le côté droit pour le voyage de retour.

Attention, deux obélisques ne peuvent pas être placés en face l'un de l'autre (sections différentes donc).

Objet du Jeu

Le jeu est une course avec deux idées contraires : d'abord, les statues doivent aller en avant le plus rapidement possible car c'est une course et d'un autre côté elles doivent se remplir de pierres si bien qu'elles deviennent plus lourdes. Le problème consiste en ce que vous devez remplir de pierres les statues des joueurs adverses pour vous déplacer.

Le jeu se termine dès qu'une statue a atteint l'arrivée. Cette dernière gagne si elle est plus lourde que la statue en deuxième place. Autrement, c'est la seconde statue qui sera déclarée gagnante.

Les cartes de pierre

Mélangez les cartes et les distribuer une à une jusqu'à ce que quelqu'un obtienne la carte de 'magie'.

Cette personne devient le premier joueur. Le premier joueur mélange les cartes de nouveau. Les cartes ne doivent pas être remélangées ensuite pendant le jeu. Le premier joueur pose alors face visible une carte de plus que le nombre de joueurs.

(Donc, si quatre joueurs = 5 cartes ; si trois joueurs = 4 cartes.)

Le premier joueur choisit en premier. Il choisit une des cartes découvertes, la joue (expliqué ci-dessous) et met cette carte sous la pile. Alors le joueur suivant à sa gauche prend une des cartes restantes, joue son tour et place cette carte sous la pile. Parce qu'il y a encore une carte de plus que le nombre de joueurs, le premier joueur jouera deux fois. (Ce n'est pas vraiment un avantage, parce que la carte restante est toujours la plus mauvaise du tour qui s'achève.)

Le tour est alors fini. Le premier joueur donne les cartes à son voisin gauche, qui devient le premier joueur pour le tour suivant.

Chaque carte prise (à l'exception de la carte de magie), indique le nombre des pierres que le joueur doit employer dans le tour. Vous avez deux choix :

1. Prendre le nombre indiqué de pierres de la carrière et les ajouter à votre réserve.
2. Déplacer les statues prenant le nombre indiqué de pierres de votre réserve.

Vous devez toujours utiliser exactement autant de pierres qu'indiqué par la carte. Si vous avez moins de pierres dans votre réserve que le nombre indiqué par la carte, vous n'avez aucun choix : vous devez prendre des pierres de la carrière.

Si vous obtenez la carte de magie, vous pouvez l'employer comme une carte normale en choisissant soit d'utiliser de 1 à 6 pierres, soit de voler la réserve entière de n'importe quel joueur!

Les tours de jeu

Vous pouvez déplacer votre propre statue ou la(les) statue(s) d'un(des) autre(s) joueur(s) :

La règle principale : *Pour chaque case de déplacement d'une statue, vous devez mettre une pierre dans une statue différente. Ainsi, si vous voulez déplacer votre statue en avant d'un, vous devez jeter une pierre dans la statue d'un adversaire. Et si vous voulez mettre une pierre dans votre statue, vous devez déplacer un adversaire en avant d'une case. Une statue peut SOIT s'alourdir SOIT se déplacer ; jamais les deux durant le tour du même joueur.*

Exemple : un joueur a choisi une carte avec 5 pierres. Il prend donc les 5 pierres de sa réserve, les jette dans sa propre statue et déplace alors les statues de n'importe quels adversaires d'un total de 5 cases. Par exemple : une statue 1 case et deux statues 2 cases.

Ou, il peut prendre les 5 pierres, les jeter dans les statues de n'importe quels adversaires et déplacer sa propre statue de 5 cases.

Pour que personne ne s'y perde : Faites tomber les pierres après le(s) déplacement(s) !

Les obélisques

Si vous déplacez votre **propre statue** sur une section avec un obélisque (attention – ceci dans le sens de la course : 4 obélisques pour la première moitié et 4 obélisques pour le chemin du retour-), vous déplacez l'obélisque au temple ; cet obélisque est considéré 'purifié'. Le joueur reçoit alors quelques pierres de la carrière. Celles-ci sont déposées dans votre propre statue.

Prendre : 1 pierre pour le premier obélisque purifié, 2 pour le deuxième, 3 pendant le troisième etc...et 8 pour le dernier!

Si vous déplacez la statue d'un adversaire sur un obélisque vous ne recevez aucune récompense.

Une fois que toutes les statues ont dépassé un obélisque, l'envoyer au temple sans recevoir bien sûr de récompense.

L'itinéraire

Les statues vont jusqu'à la carrière, puis font demi-tour (c'est gratuit) et la course continue vers le temple.

Le jeu finit aussitôt qu'une statue a atteint la dernière section avant le temple. Comptez les pierres dans cette statue et la statue en deuxième position. S'il y a égalité la statue arrivée en tête gagne. S'il y a plusieurs statues placées en deuxième position, il faut d'abord les départager avant de comparer avec la première.

Déplacez la statue gagnante au centre du temple.

Traduction française marc Laumonier (laumo@club-internet.fr) d'après les règles allemandes
et la traduction anglaise de Frank Branham (frank_branham@emtc.com)