

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)





# OVERLOAD

Un passionnant jeu  
de course et d'empilement  
de Wolfgang Riedl  
pour 3 à 5 joueurs à partir  
de 8 ans



## But du jeu

Les joueurs essaient, en plusieurs tours, d'amener le plus de rondelles possible jusqu'à l'arrivée. Au départ, chacun doit prendre une décision : avec combien de rondelles vais-je démarrer le parcours ? Il s'agit de ne pas prendre trop de risques, car d'autres rondelles viendront certainement s'ajouter en chemin. Lorsqu'un pion passe devant d'autres pions, une rondelle est posée sur chaque pion qui a été dépassé. Et quand un pion est trop chargé, il sort du parcours et doit recommencer au début. Le gagnant est celui qui réussit le premier à amener un certain nombre de rondelles jusqu'à l'arrivée.

## Matériel

98 jetons de points  
(40 x 1, 30 x 2 et 28 x 5 points)

1 coupe pour les rondelles

80 rondelles

8 parties de plateau

(1 section de départ, 1 section d'arrivée,  
2 sections de virage et 4 sections intermédiaires)

10 pions (de 5 couleurs)

1 dé (avec les nombres de 1 à 8)

## Préparatifs

Le plateau de jeu est constitué à partir de plusieurs sections assemblées en forme de U (voir illustr.). Les parties du plateau de jeu sont imprimées des deux côtés. Le côté avec les actions spéciales n'est utilisé que pour la variante. Les couleurs des cases du parcours et leur ordre n'ont aucune importance. La section de départ, la section d'arrivée et les deux sections de virage sont utilisées à chaque fois. Les sections intermédiaires ne sont pas toutes utilisées pour une partie à 3 ou 4 joueurs :

## Mise en place du jeu



**3 joueurs :**

on remet dans la boîte 2 sections intermédiaires.



**4 joueurs :**

on remet dans la boîte 1 section intermédiaire.



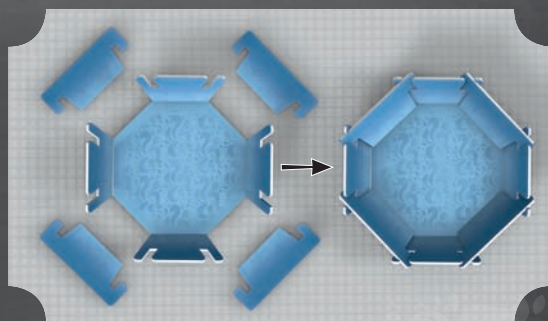
**5 joueurs :**

toutes les parties du plateau sont utilisées.

Chaque joueur choisit une couleur et pose ses deux pions de cette couleur sur la case départ. Les pions en trop sont remis dans la boîte.

Assemblez la coupe à partir des 5 pièces découpées (voir illustr.). Placez les 80 rondelles dans la coupe à côté du plateau de jeu.

Préparez les points à côté du plateau de jeu. Le joueur le plus jeune est le joueur de départ, il prend le dé.



## Déroulement de la partie

### Départ

Lorsqu'un pion est posé sur la case départ, le joueur peut y poser 8 rondelles de la coupe au maximum. Il doit décider du nombre de rondelles avant son lancer de dé. S'il oublie de le faire, il commence sans rondelle.

**Conseil tactique :** au début de la partie, les joueurs devraient bien réfléchir au nombre de rondelles qu'ils posent sur leur pion. Il arrive facilement, au premier tour de parcours en particulier, que l'on démarre avec trop de rondelles sur son pion et que l'on échoue avant l'arrivée à cause d'un « Overload » (surcharge - cf. plus bas).

### Déplacer les pions

Le joueur dont c'est le tour lance le dé et avance l'un de ses pions du nombre de cases obtenu au dé. Ensuite, c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer. Il lance le dé lui aussi et avance l'un de ses pions du nombre de cases correspondant.

Après le lancer de dé, le joueur peut toujours décider lequel de ses deux pions il souhaite avancer.

**Exception :** si l'un de ses pions se trouve sur la case départ, il est obligé de faire d'abord entrer en jeu ce pion-là.





## Dépasser des pions

Lorsqu'un pion dépasse d'autres pions (qu'ils soient au même joueur ou à un autre joueur), on place **1 rondelle provenant de la coupe sur chacun des pions qui ont été dépassés.**

**Exemple 1 :** Bleu obtient  $\Delta 5$  au dé et passe devant Rouge et Jaune.  
Sur chacun des deux pions qu'il vient de dépasser, il pose une rondelle provenant de la coupe.

## Plusieurs pions sur une même case

Si un déplacement se termine sur une case où se trouve un autre pion (du même joueur ou d'un autre joueur), le joueur qui vient d'avancer a deux possibilités :

**Donner :** il donne une rondelle de son pion et pose cette rondelle sur le pion qu'il vient de rattraper. Ceci peut entraîner un Overload (voir plus bas).

**Prendre :** il prend une rondelle du pion qu'il a rattrapé et pose cette rondelle sur son propre pion.

Si un déplacement se termine sur **une case où se trouvent plusieurs pions**, le joueur décide pour chacun de ces pions s'il donne ou s'il prend une rondelle. À chaque fois que plusieurs pions se retrouvent sur une même case et qu'un pion ne possède aucune rondelle, la règle suivante s'applique : s'il est possible pour le joueur de donner ou de prendre une rondelle, ce doit être effectué !

**Exemple 2 :** Rouge obtient  $\Delta 2$  au dé et rejoint Jaune sur sa case. Rouge décide de donner l'une de ses rondelles à Jaune. Au lieu de cela, il aurait aussi pu poser sur son propre pion une rondelle prise au pion jaune.

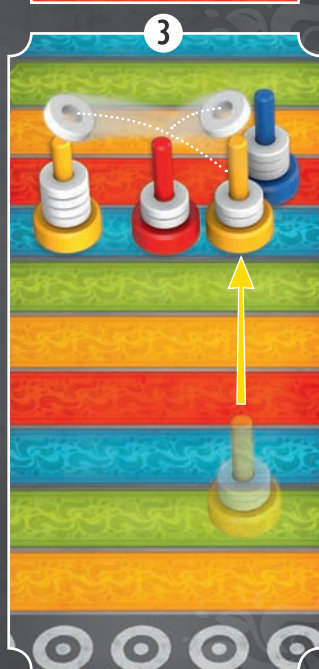
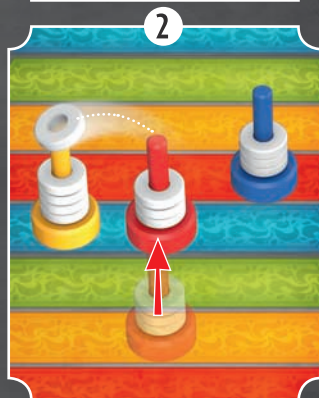
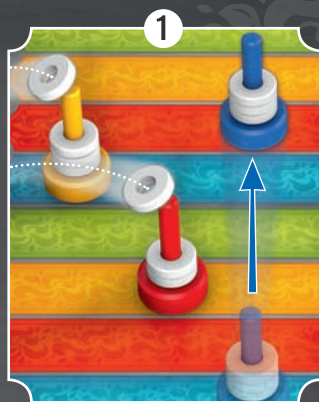
**Exemple 2 :** Jaune obtient  $\Delta 5$  au dé et avance de 5 cases son pion le plus en arrière, il rejoint la case où se trouvent l'autre pion jaune et le pion rouge. Jaune donne l'une de ses rondelles à son autre pion et prend une rondelle au pion rouge.

## Overload (surcharge)



Chaque pion peut porter jusqu'à 8 rondelles. Si une 9e rondelle doit être posée sur un pion, ce pion est alors surchargé et il est immédiatement ramené à la case départ sans que le joueur ne reçoive de pion (les 8 rondelles sont remises dans la coupe).

Lorsque c'est à nouveau le tour de ce joueur, il peut réfléchir une nouvelle fois au nombre de rondelles avec lequel il souhaite démarrer. Quant au joueur qui a déclenché la surcharge du pion d'un autre, il reçoit **un jeton d'1 point** en récompense. Mais si un joueur a provoqué la surcharge de l'un de ses propres pions, il ne reçoit aucune récompense.

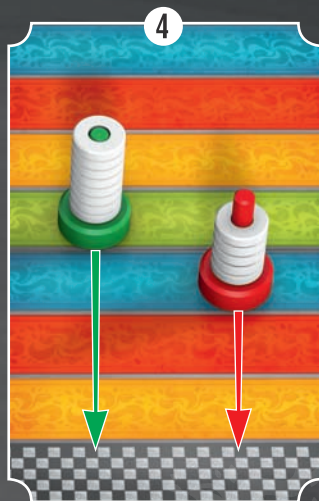


## Arrivée

Dès qu'un pion atteint ou dépasse l'arrivée (les points en trop obtenus au dé n'ont pas d'importance), le joueur concerné reçoit des jetons de points correspondant au nombre de rondelles sur le pion.

**Bonus pour 8 :** si un pion atteint l'arrivée avec exactement 8 rondelles, le joueur reçoit un bonus de 4 points et peut donc prendre 12 points au lieu de 8 ! Les pions ayant atteint l'arrivée sont immédiatement replacés sur la case départ, on remet les rondelles dans la coupe. Avant de recommencer à avancer son pion, le joueur peut à nouveau décider combien de rondelles il souhaite placer sur celui-ci.

**Exemple 4 :** Rouge obtient  $\triangle 6$  au dé et avance jusqu'à l'arrivée avec son pion. Il pose les 5 rondelles dans la coupe, prend un jeton de 5 points et remplace le pion sur la case départ. Pour le tour de parcours suivant, il pose 3 rondelles sur son pion et à son coup suivant, il déplace le pion. Vert atteint l'arrivée grâce au  $\triangle 7$  qu'il a obtenu au dé et reçoit 12 points (8 points pour ses 8 rondelles + 4 points bonus).



## Fin de la partie



La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur atteint un nombre de points déterminé en fonction du nombre de joueurs. Ce joueur est le gagnant !

À 3 joueurs : 40 points. À 4 joueurs : 35 points. À 5 joueurs : 30 points.

## Variantes

Sur le verso des sections du plateau de jeu se trouvent des cases avec des actions spéciales. Les joueurs peuvent se mettre d'accord, au début de la partie, sur le nombre de sections avec des actions spéciales qu'ils veulent utiliser.

À chaque fois qu'un joueur termine le déplacement de son pion sur une case avec une action spéciale, cette action doit être exécutée. Il existe les actions suivantes :

**+**  Le pion reçoit une rondelle provenant de la coupe (attention à l'Overload). **-**  Le pion doit rendre une rondelle (celle-ci est remise dans la coupe).

**+/-** Le pion doit immédiatement être déplacé d'1 case en avant ou en arrière. Un pion ne reste donc jamais arrêté sur cette case. Si le joueur vient de dépasser un autre pion et, du fait de l'action +/-, arrive sur la case de ce pion, il commence par poser sur cet autre pion une rondelle prise dans la coupe. Ensuite, le joueur doit donner ou prendre une rondelle à l'autre pion selon les règles décrites plus haut.

**x2** Sur cette case, toutes les actions sont doublées. Si un pion qui se trouve sur cette case est dépassé, ce n'est donc pas 1 mais 2 rondelles de la coupe que l'on pose sur ce pion. Si des pions se trouvent déjà sur la case et qu'un autre pion arrive sur cette case, ce sont également 2 rondelles que celui-ci doit donner ou prendre à chacun des pions, dans la mesure du possible.

Auteur de jeu : Wolfgang Riedl  
Illustration : Leon Schiffer  
3D: designstudio1.de  
Rédaction: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21  
D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)  
[www.facebook.com/Schmidtspiele](https://www.facebook.com/Schmidtspiele)