

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



patrolis

Règle

Présentation :

Le jeu comprend deux types de pions :
 - 8 *objectifs* représentés par des carrés de couleur.
 - 120 *pas* représentés par des carrés en bois naturel sur lesquels sont gravés des éléments de courbe.

Il comprend aussi deux planches, interchangeables, sur lesquelles les éléments précédents prennent place.

Conseil pratique : pour mettre un carré en place, il est recommandé de le poser sur la planche loin de tout autre, puis de le faire glisser sous l'index jusqu'à sa destination, en évitant de heurter ceux qui sont déjà en place.

But du jeu :

Ramasser les objectifs placés précédemment sur la planche. Pour y parvenir, chaque joueur construit sa piste à partir de n'importe quel point de la bordure en juxtaposant des pas, inscrits dans le quadrillé de la planche, de façon à former avec leurs gravures une ligne continue.

Déroulement de la partie :

• **Distribution :**
 Les pas sont répartis en nombre égal entre les joueurs selon les

indications de ce tableau :

nombre de joueurs :				
2	3	4	5	6
nombre de pas par joueur :				
60	40	30	24	20

• **Mise en place des objectifs :**
 Le premier à jouer place son index sur une lettre du tableau, le suivant sur un nombre. On place un objectif pris au hasard à l'intersection des lignes ainsi définies. On continue jusqu'à la mise en place du dernier objectif.

• **Chasse aux objectifs :**
 Chacun fait progresser sa piste à son tour en évitant toute case occupée par une piste, mais en cherchant à passer par les cases occupées par des objectifs afin de les ramasser au passage.

Le nombre maximum de pas autorisés par tour dépend de la nature du terrain traversé :

mer, rivière (bleu) 1 pas,
 montagne (marron) 2 pas,
 campagne (vert) 3 pas,
 route, pont (jaune) 5 pas,
 mais on est souvent obligé de s'arrêter avant, car il faut aussi respecter la règle suivante :
 On emprunte un seul type de terrain à chaque tour ; par exemple, il faut un tour pour traverser une rivière en dehors d'un pont. Ce n'est pas le cas pour traverser une route.

Remarque : la couleur d'une case est celle qui domine dans la case, mais elle peut être traversée par une rivière ou une route.

• **Incidents :**
 Trois types d'incidents peuvent se produire :
 1) Une piste vient buter contre une autre (ou contre elle-même). Il faut alors l'abandonner et recommencer à partir de la bordure au tour suivant.

2) Deux pistes se rejoignent. Elles sont abandonnées et leurs auteurs doivent repartir de la bordure au tour suivant. Dans ces deux cas seulement, les pistes sont abandonnées.

3) Une piste vient à en croiser une autre (ou à se croiser elle-même). Son auteur ramasse à son gré soit les carrés situés en aval, soit les carrés situés en amont du point de croisement.

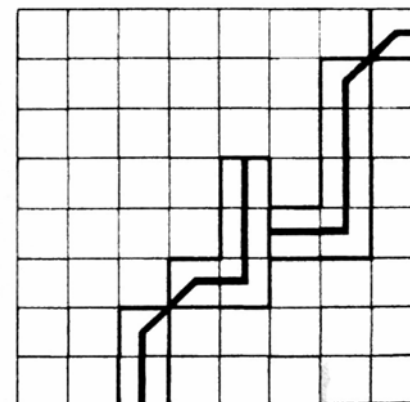
• **Fin de la partie :**
 La partie se termine quand tous les objectifs sont ramassés ou lorsqu'aucun joueur ne dispose plus d'élément pour progresser.

Décompte des points :

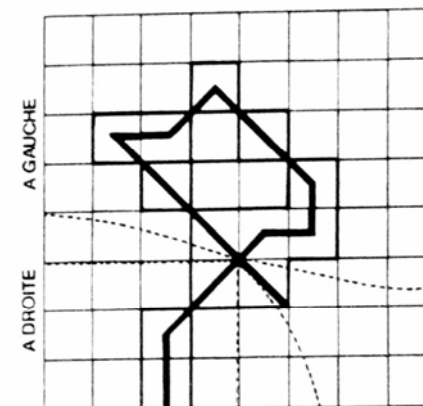
Chaque joueur compte, par objectif ramassé, selon sa couleur :
 bleu 5 points
 rouge 3 points
 vert 2 points
 jaune 1 point.

La manche comprend autant de parties qu'il y a de joueurs. Le vainqueur est celui qui a cumulé le plus grand nombre de points.

Sens du jeu : de droite à gauche.
 Le premier à jouer est désigné par tirage au sort.



piste butant contre une autre



piste se traversant elle-même



Les jeux Ludate!

- Eurinter**
les dominos qui voyagent
- Litterama**
les mots croisés qui bougent
- Théséion**
les pions spéléologues
- Galax**
des dames sectaires
- New-bridge**
les cartes remodelées
- Patrolis**
un aspect de l'art militaire
- Gamate**
la gymnastique des têtes bien faites

© copyright Ludate I 1976

"Ludate!" S.A.R.L. capital 100.000 F
 14, rue Saint-Sauveur, 75002 Paris