

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



PENTATHLON

Tous droits réservés 1975 Parker Brothers, Division of General Mills Canada Ltd.

2 à 4 joueurs

Age: 9 ans et plus

INTRODUCTION

Le "Pentathlon" comprend cinq épreuves qui se déroulent simultanément: marathon, cyclisme, voile, canotage et natation. Dans chaque épreuve, le but est de franchir la ligne d'arrivée en premier et de gagner la médaille d'or. Des médailles d'or, d'argent et de bronze (ayant une valeur en points fixée d'avance) sont attribuées pour chaque épreuve. A la fin du jeu, le joueur qui possède le plus de points est proclamé vainqueur.

PRÉPARATION

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Celui qui a le total le plus élevé distribue les cartes en premier. La donne passe ensuite au joueur placé à gauche chaque fois qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes. Chaque joueur prend cinq pièces de jeu de la même couleur et prend place d'un côté du plateau de jeu. Les cartes sont battues et 10 cartes sont distribuées face cachée, à chaque joueur. Le talon est ensuite placé au centre du plateau de jeu, face cachée. Retourner la carte du dessus de façon à former un tas de défausse. La partie peut alors commencer.

LA PARTIE

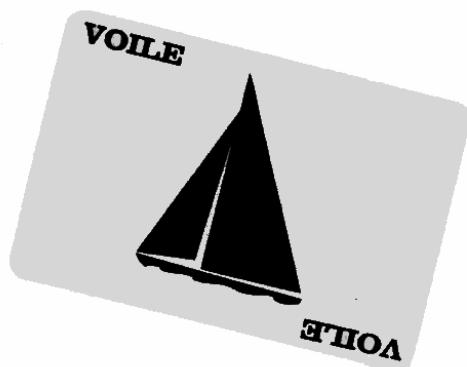
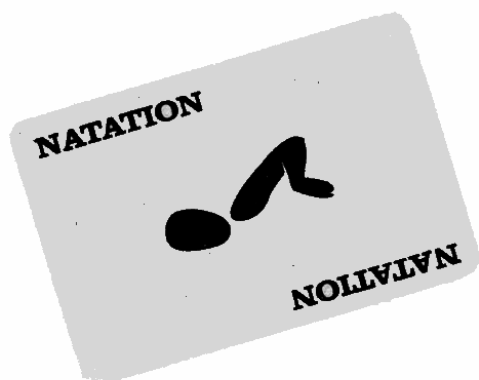
C'est le joueur placé à la gauche du donneur qui joue le premier.

Les pièces du jeu correspondant à chaque épreuve se déplacent sur leur piste grâce à l'utilisation des cartes et aux lancers des dés. Quand c'est à son tour de jouer, un joueur peut abattre une "main" de trois cartes d'une même épreuve. Ceci lui permet de lancer les dés afin de déplacer sa pièce de jeu dans une ou dans plusieurs épreuves.

Il faut se conformer aux règles suivantes:

1. Pour commencer son tour, un joueur pige la carte située sur le talon de tirage du pentathlon *ou* la carte située sur le dessus du tas de défausse. Il termine son tour en se défaussant d'une carte.





2. Un joueur ne peut abattre de cartes s'il n'a pas trois cartes d'une suite correspondant à une même épreuve.

— ou —

Il peut utiliser une carte "libre" avec deux cartes d'une épreuve pour former une "main".

3. Un seul concurrent par épreuve par équipe.

4. Une pièce de jeu ne peut être placée sur la ligne de départ d'une épreuve tant qu'une main correspondant à l'épreuve en question n'a pas été abattue.

5. Cartes Bon départ

Si un joueur a une "main" sur la table, "main" qu'il a abattue pendant un tour *précédent*, il peut, au début de son tour, ajouter la carte Bon départ appropriée sur sa "main" et lancer les dés pour cette épreuve. Ceci ne l'empêche pas de jouer des "mains" supplémentaires pendant son tour.

6. Cartes Mauvais départ

Pendant son tour, un joueur peut placer des cartes Mauvais départ appropriées sur n'importe quelle "main" d'autres joueurs. Il empêche ainsi ses adversaires de placer des cartes Bon départ sur les "mains" en question. Tout joueur ayant fait un "mauvais départ" doit abattre une nouvelle "main" s'il veut déplacer sa pièce à nouveau dans l'épreuve concernée pendant ce même tour.

7. Lorsqu'un joueur sort (se débarrasse de toutes ses cartes), il bénéficie d'un lancer de dés de bonification dans n'importe quelle épreuve de son choix.

8. Pour sortir

Un joueur peut sortir en jouant toutes ses cartes ou en écartant la dernière.

9. Après qu'un joueur est sorti et qu'il a effectué son lancer de dés de bonification, c'est au joueur situé à gauche de distribuer. On bat toutes les cartes à nouveau et la partie continue.

Règles générales

10. Deux pièces de jeu ne peuvent occuper la même place en même temps. Si la pièce d'un joueur arrive dans une case déjà occupée, cette pièce est placée derrière la case occupée.

11. Pas plus de 3 cartes d'une même épreuve par main. Ex.: Lorsqu'il sort, un joueur ne peut ajouter de cartes d'épreuves sur ses mains.

12. A mesure que les pièces atteignent la ligne d'arrivée, les médailles appropriées sont attribuées pour les première, deuxième et troisième places. Il n'est pas nécessaire de terminer par un compte exact pour finir une épreuve.



13. Pendant son tour, un joueur peut se contenter de tirer une carte et finir son tour en disant "je passe". Il peut ainsi construire son jeu mais ne peut rien faire d'autre pendant ce tour.

14. Un double lancer de dés ne donne aucun droit.

15. **Pour deux joueurs** — Chaque joueur présente deux équipes et la partie progresse de la même façon sauf que chaque joueur doit lancer deux fois les dés. Une fois pour chaque athlète. Ex.: On joue une "main" pour la voile. Le joueur lance les dés et déplace un athlète sur la piste de voile. Il lance les dés une seconde fois et déplace l'athlète de son autre équipe sur la piste de voile.

Pour trois joueurs — Chaque joueur choisit une équipe. La quatrième équipe n'est pas utilisée.

16. Le vainqueur

Lorsque la dernière épreuve est terminée, la partie est finie et les joueurs font le compte de leurs médailles et additionnent leurs points: médaille d'or — 8 points; médaille d'argent — 4 points; médaille de bronze — 2 points. Le joueur qui a le plus grand nombre de points est proclamé vainqueur de la partie.

CARTES

Le paquet de cartes du "Pentathlon" comprend les cartes suivantes:

- 11 — Marathon
- 11 — Cyclisme
- 11 — Natation
- 11 — Voile
- 11 — Canotage
- 2 — Bon départ, pour chaque épreuve
- 2 — Mauvais départ, pour chaque épreuve
- 5 — Libre

Nous nous ferons un plaisir de répondre à toute demande de renseignements au sujet des présentes règles: Parker Brothers, C.P. 600, Concord, Ontario L4K 1B7.

**PARKER**
Pour joie et jeux

A77-03-05