

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



Plan B



goki

PLAN B

Une nouvelle zone de construction a été décidée. Les architectes veulent la développer et planifient de nouvelles maisons et de nouveaux parcs sur la zone.

Plan B est un jeu de stratégie et de famille pour 2 à 4 architectes.

Plan B se joue avec les pierres originales ANKER :

22 cubes de couleur naturelle

21 disques vert clair

7 triangles rouges

7 triangles jaunes

7 triangles bleus

7 triangles verts

1 dé symboles

1 plateau de jeu = la zone de construction

But du jeu

Votre tâche consiste à être le premier à construire trois maisons côte à côte de la même couleur sur la zone de construction. Seules les combinaisons horizontales et verticales sont autorisées - aucune diagonale.









Préparation

Après avoir choisi votre couleur, vous pouvez prendre les sept pierres du toit de votre couleur et les placer devant vous, à l'extérieur de la zone de construction.

Les pierres de maison et d'arbres restent de côté, hors de la zone de construction.

Les règles

Le plus jeune joueur peut commencer par lancer le dé et placer une pierre. Tous les joueurs jouent ensuite à tour de rôle et chacun exécute l'action indiquée par le symbole du jet obtenu.

-  Arbre (disque vert) - Plantez un arbre sur n'importe quelle case libre. Il ne pourra être déplacé qu'avec le symbole ↔.
-  Maison (cube de couleur naturelle) - Il s'agit de la "carcasse" de la maison. Vous pouvez construire la maison sur n'importe quelle case libre et vous ne pourrez la déplacer qu'avec le symbole ↔.
-  Toit (triangle coloré) - Le toit peut être placé sur n'importe quelle carcasse de maison, y compris les carcasses montées par un autre joueur. La maison est alors terminée. Si vous jetez un symbole de toit mais qu'il n'y a pas de carcasse disponible, vous devez malheureusement passer et c'est au tour du prochain joueur. Une maison terminée ne peut être déplacée qu'avec le symbole ↔.
-  Joker - Vous pouvez soit placer une pierre de votre choix (arbre, maison ou toit), soit effectuer un échange comme avec ↔.
-  Échange - Vous pouvez échanger les pierres sur deux cases adjacentes (mais pas en diagonale). Dans le cas de pierres de maison surmontées d'un toit, l'ensemble de la maison est déplacé. Il est conseillé de planter les arbres de manière à obtenir des options d'échange favorables.
-  Malheureusement, vous devez passer votre tour. C'est maintenant au prochain joueur de jouer.

Fin de la partie

Si vous êtes le premier joueur à avoir terminé trois maisons côte à côte, verticalement, horizontalement ou à angle droit par rapport à la zone de construction, vous avez gagné la partie. Les joueurs suivants continuent à jouer pour décider des places suivantes.

Le jeu peut se jouer à deux joueurs, mais c'est encore plus amusant si vous êtes trois ou quatre.

Les règles du jeu sont étonnamment simples et le jeu en lui-même est très varié et passionnant. Il est fascinant de voir comment ce jeu passionne les enfants de cinq ans, leurs parents et leurs grands-parents. En tant que jeu familial, Plan B ne deviendra jamais ennuyeux pour personne.

Parfois, vous avez besoin d'un Plan B pour atteindre votre objectif.

L'auteur du jeu est Jürgen Knischewski, un papa de Mölln / Allemagne, par ailleurs designer graphiste chez Gollnest & Kiesel.

Traduction française par François Haffner pour l'Escale à jeux