

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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

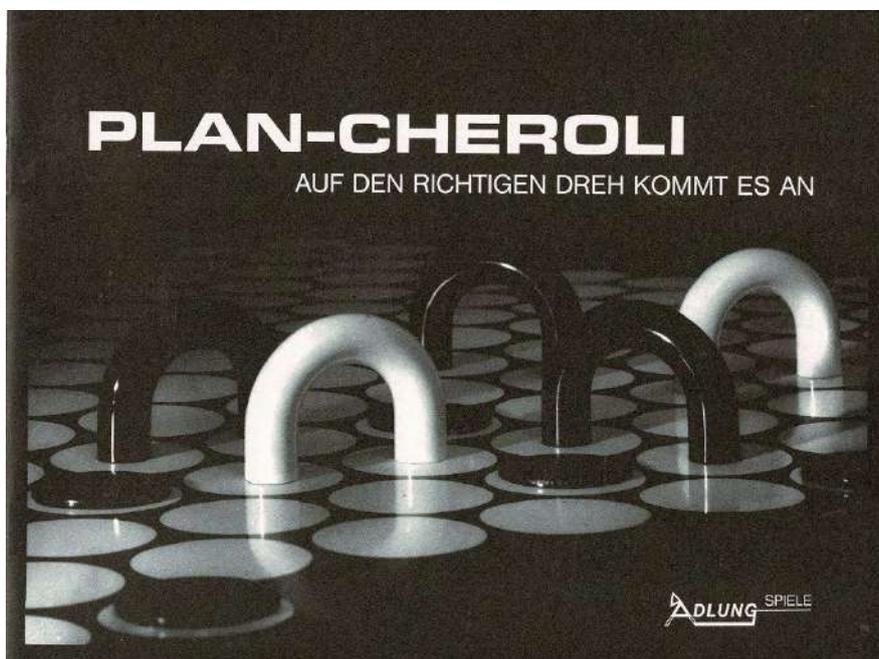
06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Plan-Cheroli

de Karsten Adlung



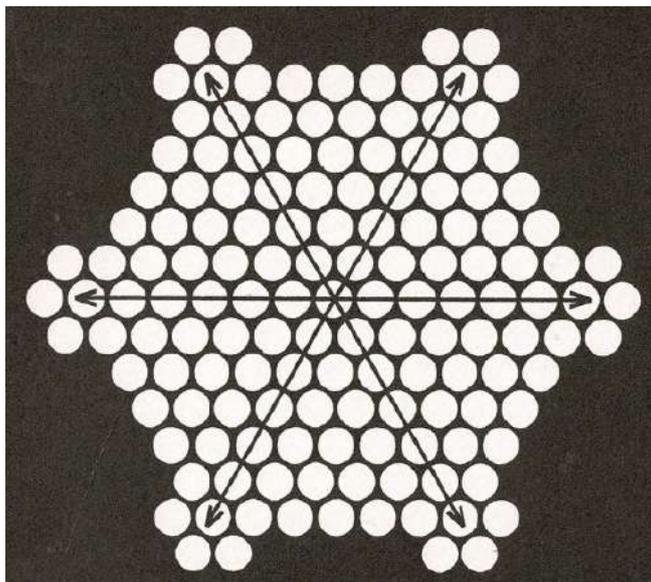
**Matériel** : 1 plateau de jeu, 144 jetons, 18 arches, 1 dé

**Durée** : 30 - 45 minutes

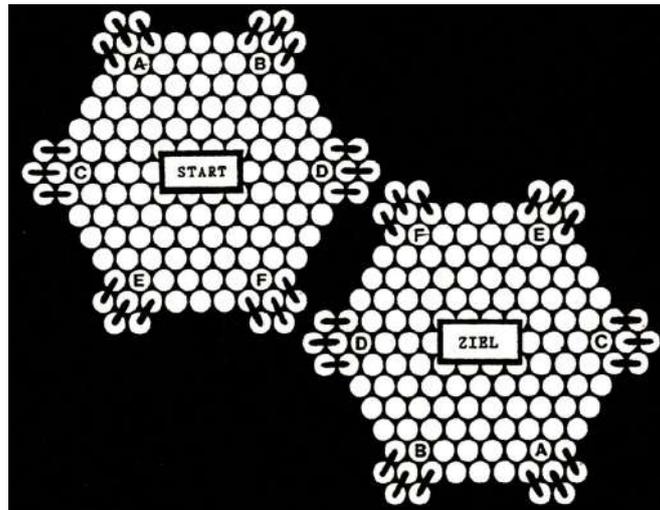
**Nb de joueurs** : 2 à 6

**Age** : > 8

***But du jeu*** : Les joueurs essaient d'atteindre avec toutes leurs arches le coin opposé du plateau en tournant leurs arches de proche en proche.



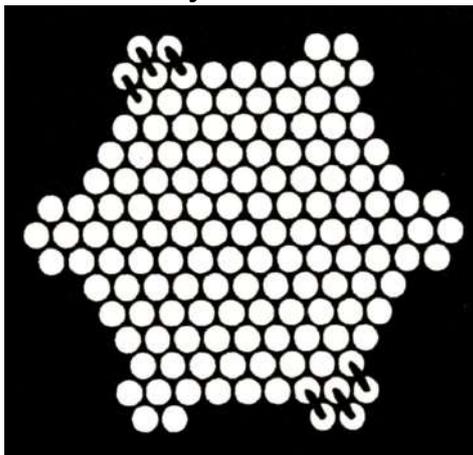
Le gagnant est le joueur qui est le premier à disposer ses 3 arches dans le coin opposé de manière à ce que l'alignement des pièces corresponde à l'alignement de départ.



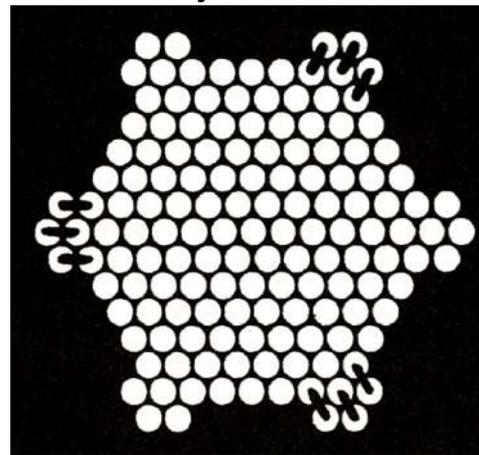
Les autres joueurs peuvent continuer à jouer pour les places suivantes.

*Position de départ :*

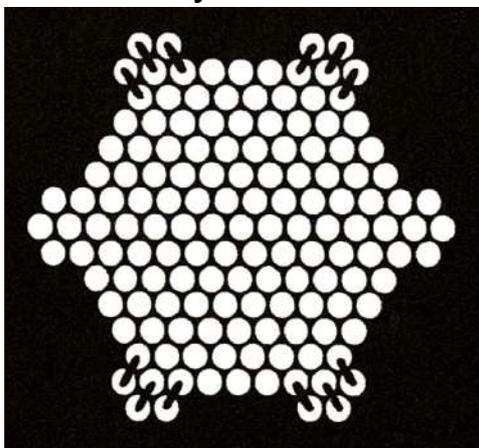
2 joueurs



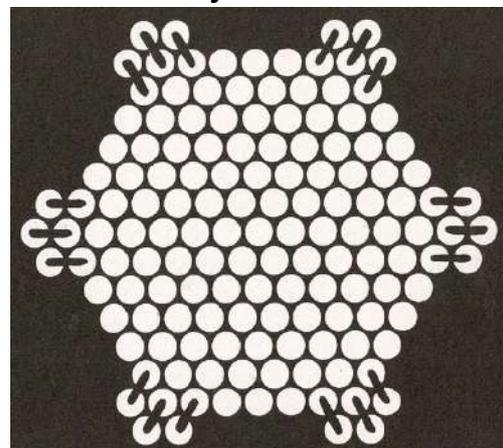
3 joueurs



4 joueurs



6 joueurs



(avec 5 joueurs, 1 branche de départ reste libre)

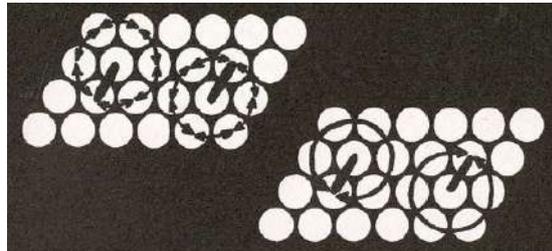
Les jetons de jeu et le dé sont mis de côté pour le moment.

*Début de la partie* : Le joueur le plus jeune commence. Il choisit une de ses arches et la fait pivoter autour de l'axe d'une des deux extrémités.

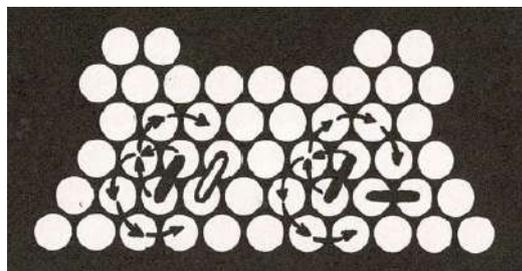
Les joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun à son tour.

*Déroulement du jeu* : Les joueurs peuvent viser le but avec toutes les arches en même temps.

Un mouvement est considéré comme la rotation d'une arche autour d'un axe de n'importe quel angle (une rotation complète est autorisée). Un joueur peut ainsi entrer dans n'importe quel espace libre immédiatement adjacent.



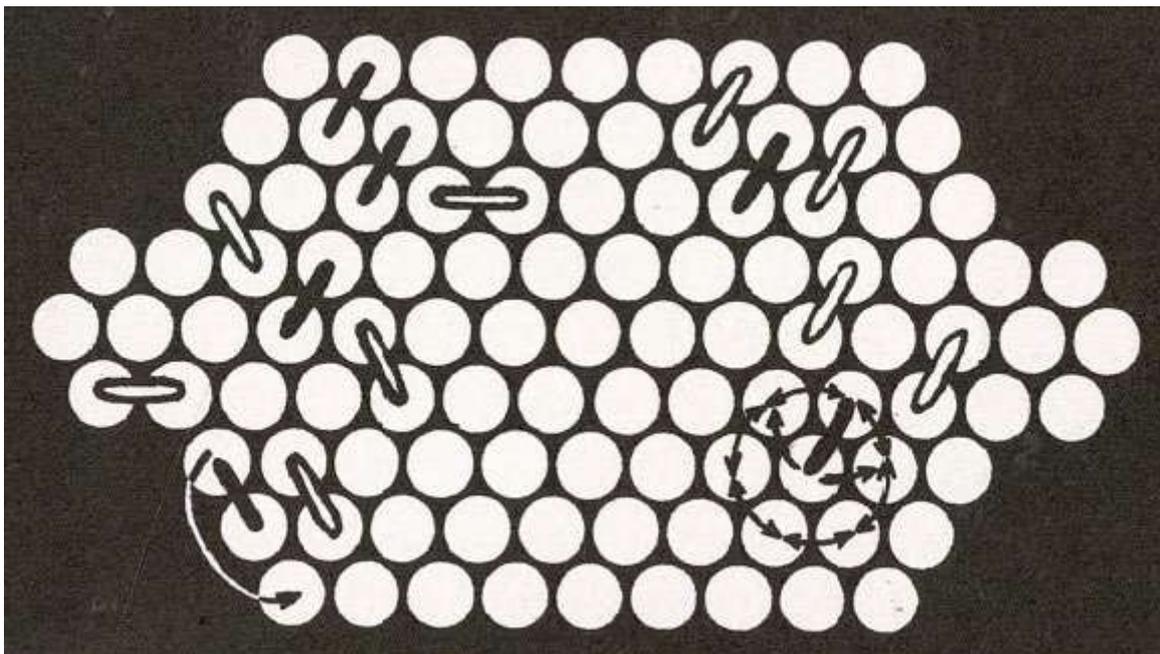
La rotation est bloquée par la présence d'une arche, qu'elle soit amie ou ennemie.



Pendant le jeu, il devient rapidement clair que les arches se rencontrent principalement au milieu du plateau de jeu et entravent ainsi la libre rotation de l'autre.

Ces entraves ou blocages rendent le jeu particulièrement attrayant. Prendre une arche de l'adversaire n'est pas possible (voir croquis).

**Quelques possibilités de blocage :**



Il y a obligation de jouer. Ainsi, les pions doivent revenir en arrière si nécessaire lorsque le chemin vers l'avant est bloqué.

*Variante 1* : les jetons peuvent être utilisés pour bloquer des cases. Pour cela, répartissez quelques jetons de manière uniforme sur les cases du plateau. Ces cases ne peuvent alors plus être occupées et font office de blocages supplémentaires lorsqu'il s'agit de changer de camp. Il est cependant possible de tourner les arches au-dessus des cases ainsi bloquées.

*Variante 2* : les jetons sont répartis face noire vers le haut sur les cases du plateau. Les cases de départ restent libres ou sont occupées par les arches.

Les joueurs tentent alors de collecter le plus de jetons possibles en tournant sur des cases occupées par des jetons. Lorsqu'un joueur entre sur une telle case, il peut prendre le jeton et le collecter.

Lorsque toutes les jetons ont été ramassés, chaque joueur compte les jetons qu'il a collectés. Le joueur qui a le plus de jetons a gagné.

Important : Il est également possible de tourner les arches sur des cases déjà vides ou au-dessus de cases occupées par des jetons.

*Variante avec dé* : si vous le souhaitez, ou si vous n'êtes pas très fan des jeux tactiques, vous pouvez également utiliser le dé fourni avec le jeu.

En fonction du nombre de points obtenus, les points peuvent être répartis sur une ou plusieurs de vos figurines.

Chaque point obtenu avec le dé correspond à un tour de jeu. Cela signifie qu'il est possible d'effectuer jusqu'à 6 tours par manche.



traduction française depuis l'allemand : Luc Forest