

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



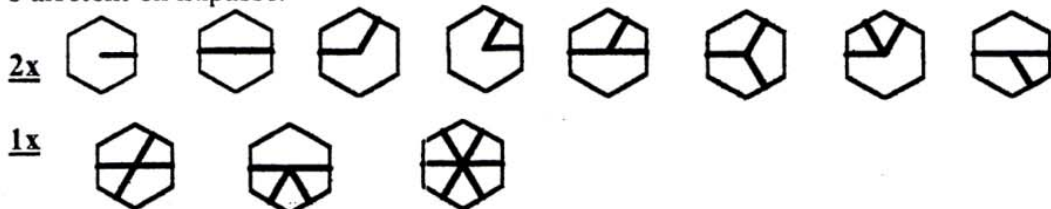
Querbeet

Idée du jeu

Chaque joueur cherche à créer un chemin, le plus court possible, entre deux côtés précis du plan du jeu.

Matériel

19 pierres jaunes, 3 marqueurs en bois (3 couleurs différentes), 3 caches et plan du jeu. Les 19 pierres affichent des lignes ou des demi-lignes: ce sont des chemins qui traversent toute la face d'une pierre ou s'arrêtent en impasse.



Préparation

- Chaque joueur choisit sa couleur. Il prend le marqueur et la cache correspondante. Son marqueur est posé sur la case zéro de même couleur qu'on découvre sur l'échelle graduée du plan du jeu. Sa cache lui servira à cacher les pièces reçues; la face colorée de cette cache sera tournée vers le centre de la table afin que chacun sache bien l'objectif de ses partenaires.
- Au début de chaque round, la pierre avec les 6 chemins (étoile à 6 branches) est toujours posée sur la case centrale.
- Toutes les autres pierres sont retournées, mélangées et distribuées aux joueurs: 9 pierres par joueur quand on joue à deux et 6 pierres par joueur quand on joue à trois.
- A deux joueurs, une partie se déroule en deux rounds, à trois joueurs, une partie se déroule en trois rounds.
- Chaque joueur découvre ses pierres derrière sa cache. Il peut ainsi, à l'abri du regard des autres, s'exercer à trouver des combinaisons intéressantes.

Déroulement

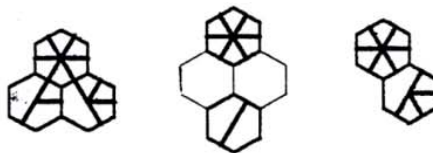
Pour que chacun ait les mêmes chances, chaque joueur commence un round. Le premier à jouer accroche une de ses pierres à la pierre centrale (posée en début de round). Une pierre posée doit nécessairement prolonger ou détourner un chemin (voir les exemples). Puis le suivant accroche également une pierre où il veut...pourvu qu'il respecte les conditions suivantes:

Une pierre ajoutée doit nécessairement ajouter un segment à un chemin commencé. Si la pierre posée affiche plusieurs lignes, aucune d'elles ne peut être en contradiction avec des chemins déjà posés. Pas questions, par exemple, d'accoler une face vide avec une face qui présente un chemin. Le joueur devra tourner sa pierre jusqu'au moment où les connections sont possibles... ou changer d'endroit. Un chemin ouvert ne peut donc jamais être fermé... sauf dans le cas d'une demi-ligne qui le ferme en impasse. Les schémas ci-après montrent bien ce qui est permis ou non.

permis:



non permis:



Si un joueur ne peut pas jouer, il passe son tour. Ce n'est pas réellement à son avantage, car un round se termine dès qu'un joueur n'a plus de pierres (on finit cependant le tour: que chacun ait eu même nombre d'occasions de poser). Toute pierre qui reste dans les mains d'un joueur, vaut en fin de round un point négatif.

Fin de jeu

Quand un round est fini, les points sont comptés. Les valeurs sont attribuées de la manière suivante:

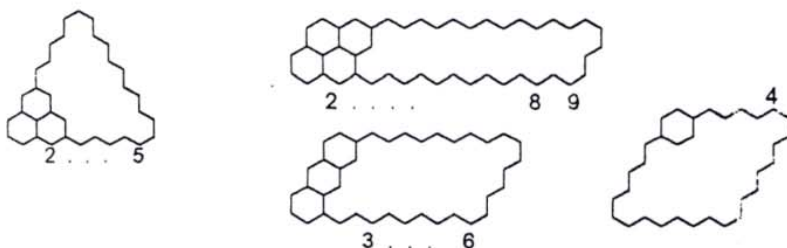
- une jonction en 7 pierres entre deux côtés de même couleur, rapporte 3 points;
- une jonction en 8 pierres ou davantage, rapporte 2 points;
- un chemin qui touche au moins une couleur rapporte 1 point;
- une extrémité de chemin dans un "no man's land" (case située entre deux couleurs) ne rapporte pas point
- chaque pierre non posée diminue le score d'un point négatif.

L'addition de ces différents résultats donne un score qu'on inscrit sur l'échelle du plan de jeu en avançant ou reculant la marqueur de la couleur du joueur. Les résultats de chaque round s'additionnent ... et c'est celui qui a obtenu le plus de points qui gagne la partie.

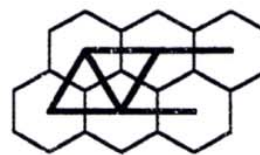
Casse-têtes

durée: quelques minutes ou quelques heures.

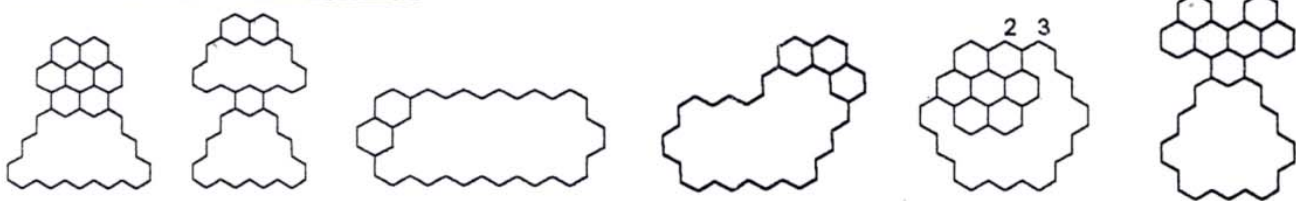
Les schémas ci-dessous montrent des figures réalisables avec les pierres de Querbeet. Le chiffre sous la figure indique, en nombre de pierres, la longueur du côté de la figure. Toute les connexions permises ou interdites dans le jeu de société sont à respecter. Naturellement, au plus petite est la figure, au plus facile est sa résolution.... et le nombre de ses solutions.



Les casse-tête sont encore plus difficiles si vous cherchez des solutions où, comme le schéma ci-contre, aucun chemin ne peut sortir de la figure.



Figures avec toutes les pierres

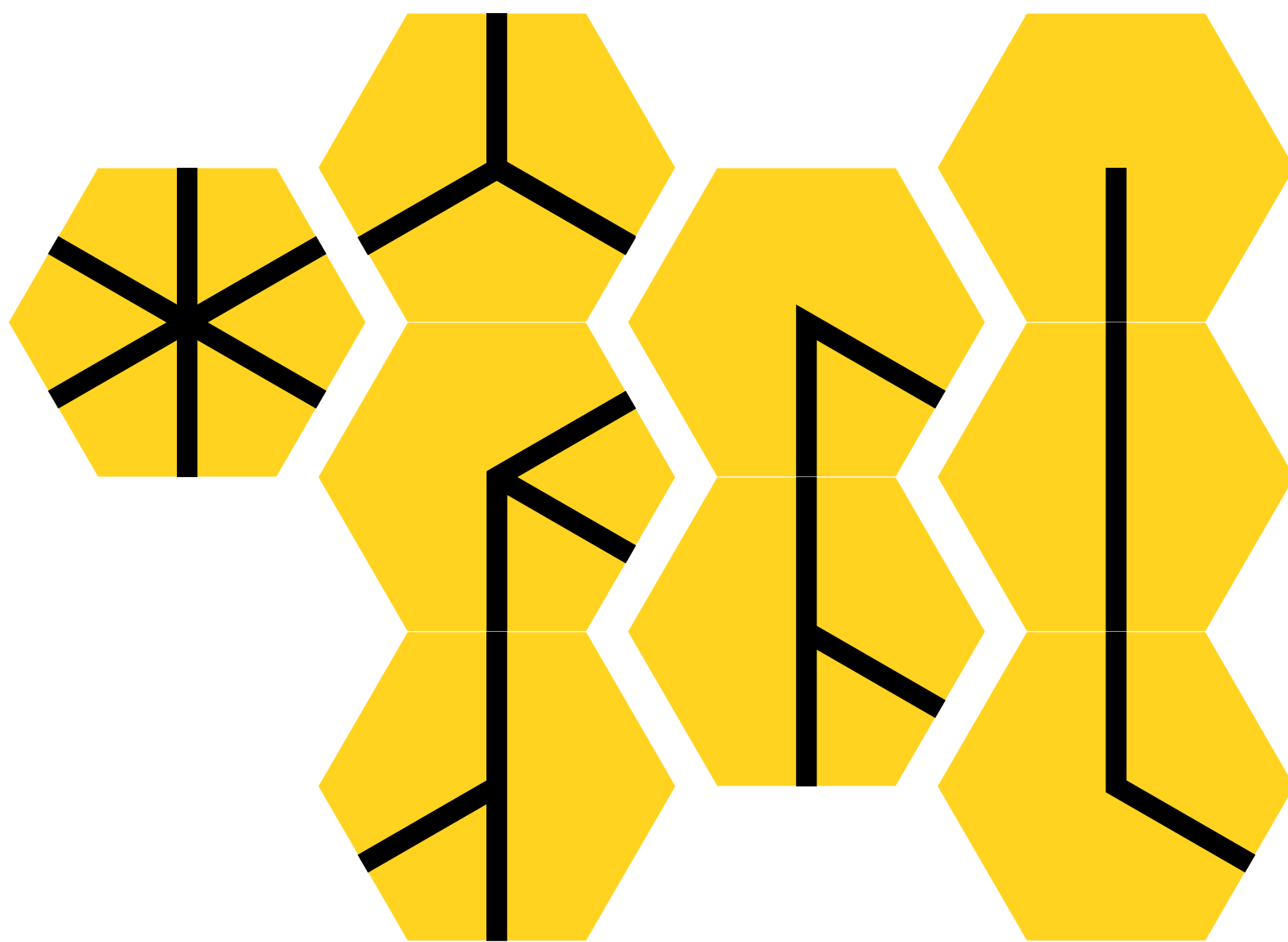


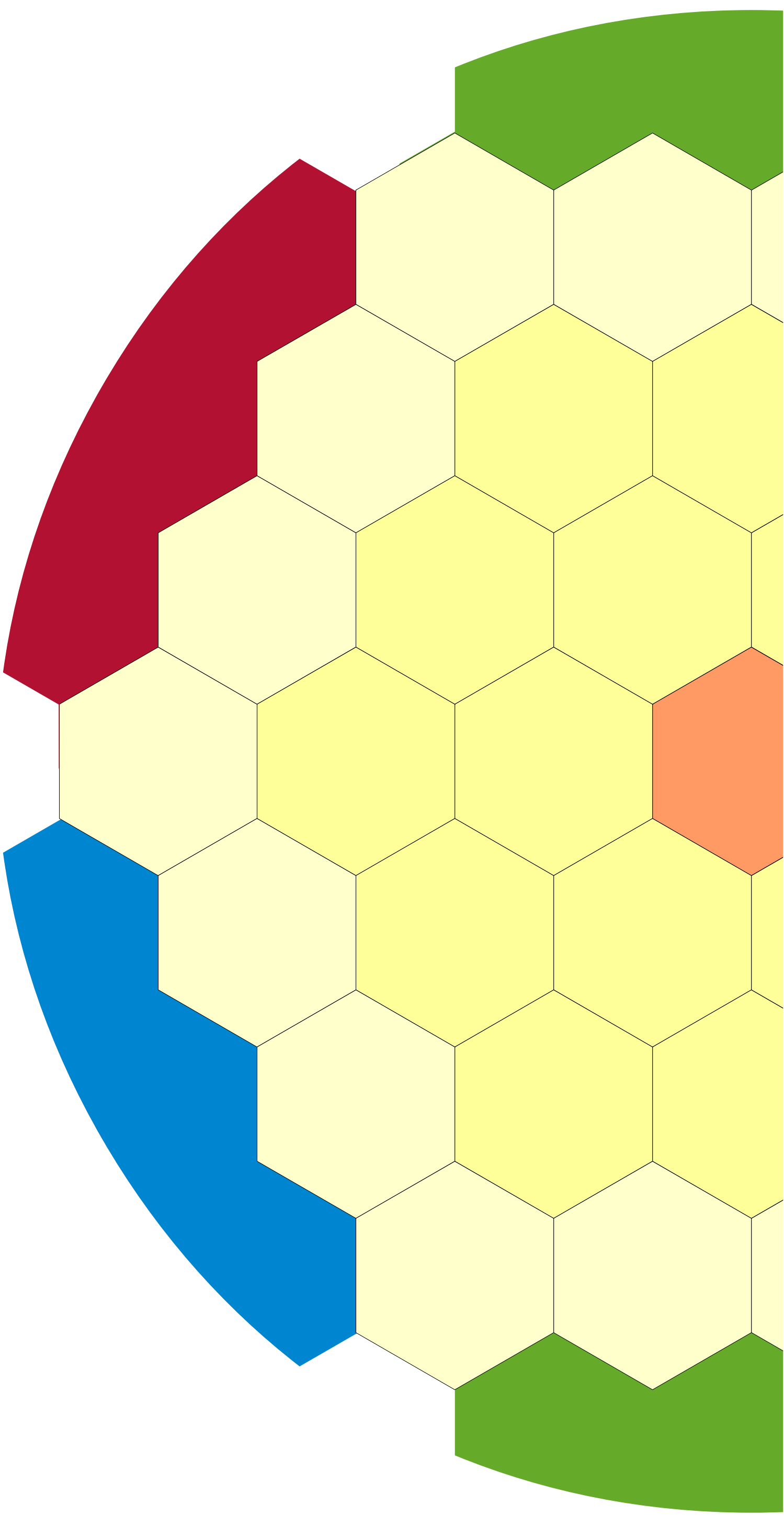
Long anneau - grand surface

Quelle est le plus long anneau que vous parvenez à réaliser tout en conjugant avec la surface la plus grande? L'anneau est formé de pierres et si les chemins ne doivent pas former une boucle fermée (voir schéma), tous doivent s'accorder (prolongement l'un de l'autre ou embranchement vers l'intérieur). On observera qu'aucun embranchement ne touche pas un côté extérieur à la surface.

Notre record est une surface de 32 pierres (surface vide intérieure naturellement comprise).







Imprimer 2 fois cette page et assembler