

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



QUIVIVE

PRESENTATION

- Un plateau de 37 cases creuses
- 49 podiums
- 5 pions
- 1 pince

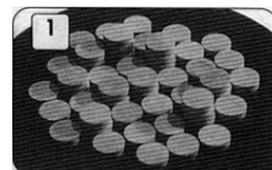


BUT DU JEU

Mettre hors jeu les pions adverses en leur empêchant tout déplacement.

PREPARATION

- Un tirage au sort détermine qui commence.
- En début de partie, les podiums sont déposés sur le plateau : les 37 premiers sont calés dans chacune des cases puis les joueurs posent, à tour de rôle, où ils le désirent, 9 podiums à un second niveau et 3 podiums au troisième niveau (fig 1).



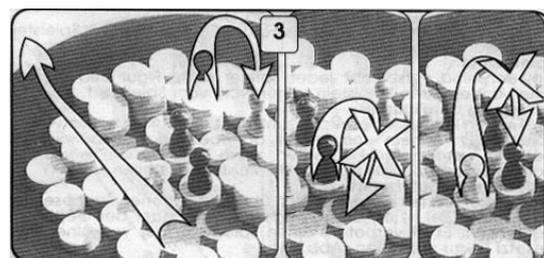
- Chacun place ensuite son pion sur un podium inoccupé de son choix (fig 2).

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

A tour de rôle, chaque joueur déplace son pion et retire du plateau un podium inoccupé de son choix.

Déplacement des pions :

- Les pions se déplacent horizontalement, verticalement ou diagonalement d'un podium à un autre podium adjacent.
- Poser son pion sur une case vide ou sur un podium déjà occupé est interdit (fig 3).

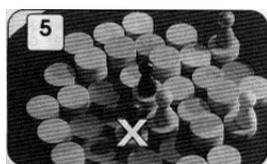


Enlèvement des podiums :

- Les joueurs enlèvent du plateau l'un des podiums inoccupés restants : le but est de limiter les déplacements du ou des adversaires.
- Enlever un podium occupé par un pion est interdit (fig 4).

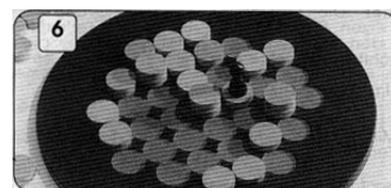


FIN DE LA PARTIE



Lorsqu'à son tour un joueur ne peut pas déplacer son pion, il est éliminé. Son pion est retiré du jeu (fig 5).

Le dernier joueur restant gagne la partie (fig 6).



VARIANTES

A 2 joueurs : chacun dispose de 2 pions et choisit à chaque tour lequel il déplace. Les autres règles restent inchangées. Le propriétaire du dernier pion en jeu gagne la partie.

A 4 joueurs : les joueurs sont par équipe de 2, les équipiers se faisant face. Une équipe joue les pions clairs, l'autre les foncés. A son tour, un joueur choisit lequel de ses pions il déplace. Les autres règles restent inchangées. L'équipe propriétaire du dernier pion en jeu gagne la partie.

DUREE D'UNE PARTIE

De 10 à 20 minutes.

En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.