

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





62 avenue de la plage
62155 MERLIMONT
Tel/Fax: 03 21 94 90 52

ROUND UP (Rassemblement)

AGE : 5 ans et plus 1 à 8 joueurs

CONTENU : Plateau, Règle de jeu, 12 Rochers, 3 Jumelles, 5 Lasso, 5 chevaux

BUT DU JEU : Les joueurs s'entraident pour ramener autant de chevaux que possible, de la piste vers le ranch.

PREPARATION :

1. Mélanger les petites cartes face cachée sans les regarder.
2. Poser les petites cartes face cachée sur les 25 cases du plateau. Naturellement, laisser les 5 emplacements du corral vides (en bas du plateau). C'est là que vous mettrez les chevaux capturés.
3. Observons comment sont réparties les cases. Il y a 4 places dans les coins que nous appelons canyons, puis 12 cases ROCHER numérotées, et les 5 cases vides du corral.
4. Décider qui commence la partie.

SIGNIFICATION DES CARTES :

LES ROCHERS : Chaque rocher a un numéro. Quand on retourne une carte rocher, elle va immédiatement à la case du même numéro. Si la case est vide, le rocher reste là. Vous ne pouvez déplacer un cheval tant qu'il y a un rocher. S'il y a une carte retournée sur la case, le rocher la recouvre et on ne pourra la retourner tant qu'il y aura un rocher. S'il y a un cheval, face retournée, le rocher le couvre et le cheval ne peut plus bouger.

LES LASSOS: quand on retourne une carte lasso, on la retire du plateau et on la pose près du corral où chacun peut la voir. Elle devient un objet que chacun peut utiliser. On a besoin d'un lasso pour déplacer un rocher. Une fois utilisés le lasso et le rocher seront retirés du jeu.

LES JUMELLES: Quand on retourne une carte jumelles, on la retire du plateau et on la pose près du corral à la disposition de tous. La carte jumelles vous permet de jeter un coup d'œil sur une carte face cachée. Une fois utilisée, la carte jumelles est retirée du jeu. Montrez aux autres la carte, cela aidera l'équipe pour un meilleur choix.

LES CHEVAUX: Quand on retourne une carte chevaux, on la laisse sur sa case. Votre tour est terminé. Le joueur suivant peut ensuite déplacer le cheval, mais seulement sur les cases vides. Le cheval ne pourra passer s'il reste une carte rocher ou une carte non retournée. Le cheval ne peut pas sauter au-dessus d'une case occupée. Un autre itinéraire peut être pris, même s'il est plus long. Un cheval peut être déplacé d'autant de cases que vous pouvez sur un même tour.

DEROULEMENT DU JEU :

Vous allez expérimenter la coopération en équipe, car quand vous jouez vous influez sur les possibilités du joueur suivant. Quand c'est votre tour, vous ne pouvez faire qu'**une seule chose**, parmi les suivantes:

- Vous retournez une des cartes encore cachée.
- Vous pouvez utiliser un lasso déjà mis de côté pour déplacer un rocher.
- Vous pouvez utiliser des jumelles déjà mises de côté pour jeter un oeil sur une carte face cachée, qui peut être une carte bloquée sous un rocher.
- Vous pouvez déplacer un cheval le long de la piste tant qu'il peut avancer, et l'amener au corral.

A vous de jouer maintenant!

Vous connaissez toutes les règles. Ca peut vous paraître étrange car il n'y a pas de dé ni de pions.

FIN DU JEU :

Le jeu se termine quand vous avez retourné toutes les cartes et rassemblé les chevaux. Si vous en avez rentré 5 au corral, vous êtes un fameux cow-boy, Félicitations! S'il vous reste quelques chevaux bloqués, ne vous inquiétez pas. Vous en avez pris quelques-uns quand même, réfléchissez à vos choix, et pensez que vous pourrez faire mieux. Essayez encore!

VERSION PLUS DIFFICILE :

Quand une carte jumelles ou lasso est retournée, la laisser sur la case. Elle devient comme un rocher jusqu'à ce qu'on s'en serve et qu'alors on la retire du plateau. Attention, elle peut finir bloquée sous un rocher!

Une réflexion plus approfondie est nécessaire dans cette version.