

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



LE "DÉPÔT" DES MARCHANDISES :

N'importe quel joueur peut, à son tour de jouer, essayer de retarder un autre joueur en exigeant le dépôt de l'une des marchandises qu'il transporte. Les points donnés par le dé obligent ou non au dépôt.

Il annonce à voix haute "dépôt" et dit quelle marchandise il souhaite faire décharger.

Exemple : Alain dit à Bertrand "dépôt de ton cube rouge"

Les deux joueurs jettent le dé l'un après l'autre.

1. Alain a plus de points que Bertrand : il prend le cube rouge de Bertrand et le dépose sur le rond rouge vide de son choix.

2. Bertrand a plus de points qu'Alain : Alain perd son tour, et Bertrand continue de transporter son cube rouge.

Attention :

- on ne peut pas demander le dépôt lorsqu'un camion ne transporte qu'une seule marchandise.

- chaque joueur ne peut demander le dépôt que 3 fois par partie.

LA TACTIQUE :

Le gagnant sera le joueur qui, le premier, réussira à transporter ses 4 marchandises sur la case d'angle d'où il est parti.

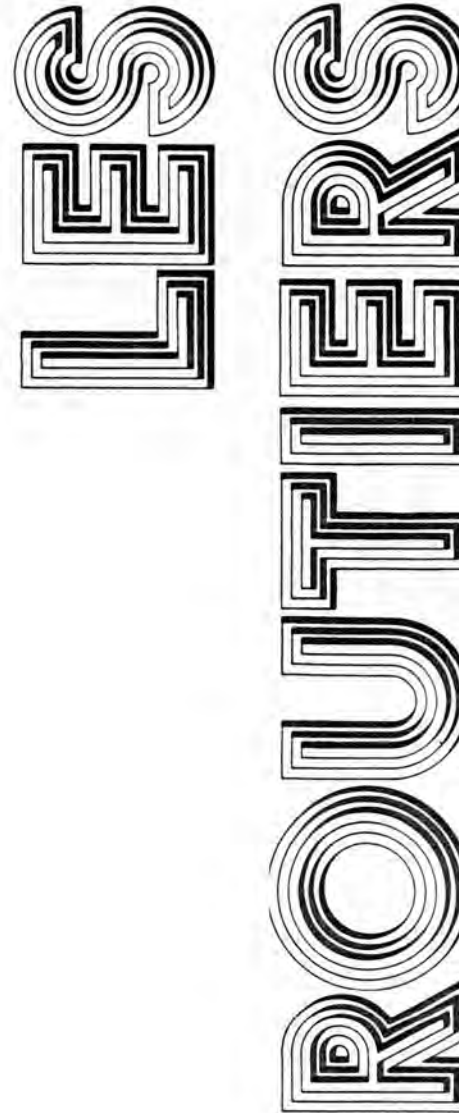
Pour éviter le "dépôt", un joueur peut décider de transporter une à une ses marchandises sur sa case de départ. La case atteinte, il décharge sa marchandise, puis il repart en ville pour un nouveau chargement.

Le joueur peut aussi transporter toutes ses marchandises en même temps dans son camion. Il a intérêt à choisir son itinéraire au début de la partie, pour disposer dans l'ordre ses marchandises sur les quatre ronds de chargement : le disque d'abord, puis l'hexagone, ensuite le cylindre, le cube enfin.

Il est également possible de charger par groupes de deux ou trois marchandises.

Nous répondrons volontiers à toute question sur ce jeu accompagnée d'une enveloppe réponse timbrée. Notre adresse :

ÉDITIONS EDMOND DUJARDIN
33260 — LA TESTE DE BUCH - FRANCE



Un jeu de tactique
pour 2, 3 ou 4 joueurs.

CE JEU CONTIENT :

- un plateau de jeu qui représente le plan d'une ville,
- 4 camions : un rouge, un vert, un jaune et un bleu,
- 4 marchandises de la même couleur que les camions : un disque, un hexagone, un cylindre et un cube,
- un dé.

BUT DU JEU :

prendre livraison des quatre marchandises de la couleur de son camion, et les transporter hors de la ville sur sa case de départ. Le joueur qui y arrive le premier gagne la partie.

PRÉPARATION DU JEU :

Chaque joueur :

- choisit une couleur de camion.
- pose son camion sur la case rose de l'un des angles du plateau de jeu. Il n'y a qu'un seul camion par case ; l'avant est dirigé vers le centre de la ville, et le camion tient sa droite.
- place à sa guise les 4 marchandises de la couleur de son camion sur les 4 ronds de la même couleur qui correspondent aux différents endroits de chargement.

Les joueurs jouent à tour de rôle, de gauche à droite, en commençant par le plus jeune, et conduisent leur camion vers la ville.

CONDUITE DES CAMIONS :

A son tour de jouer, chaque joueur doit annoncer à haute voix de combien de cases il désire faire avancer son camion. Puis il jette le dé.

Si le dé indique un nombre égal, ou plus grand que le nombre de cases annoncé par le joueur, le joueur fait avancer son camion du nombre de cases annoncé.

Si le dé indique un nombre plus petit que le nombre de cases annoncé, le joueur perd son tour : il n'a pas le droit de faire avancer son camion.

Exemple : Alain souhaite faire avancer son camion de 4 cases.

1. Il annonce à voix haute : QUATRE !
2. Il jette le dé.

3. Si le dé indique 4, 5, ou 6, Alain fait avancer son camion de 4 cases.

Si le dé indique 1, 2 ou 3, Alain perd son tour.

Autres règles de conduite :

- un camion ne peut jamais faire marche arrière.
- un camion n'a pas le droit de s'arrêter dans un croisement (cases orange marquées d'une étoile blanche).
- un camion ne peut pas faire demi-tour (tourner en U) même dans un croisement.
- les camions tiennent leur droite.
- vous avez le droit de doubler un autre camion, à condition de pouvoir vous rabattre à droite après le dépassement. Si la partie droite de la case qui est juste après celle où se trouve le camion que vous souhaitez dépasser est occupée, vous n'avez pas le droit de doubler.
- si la case sur laquelle vous voulez passer est obstruée par 2 camions qui se croisent, vous perdez votre tour puisqu'il vous est impossible de passer.

ENLEVEMENT DES MARCHANDISES :

Pour charger de la marchandise, le camion doit être arrêté tout contre le rond de sa couleur, sur lequel est posée une marchandise de sa couleur.

Un camion déjà chargé peut prendre d'autres marchandises. Mais la nouvelle marchandise doit être plus petite que celle qui est déjà chargée. Le camion peut porter 4 marchandises d'un seul coup. Dans ce cas, l'hexagone ne peut être chargé que sur le disque, le cylindre uniquement sur l'hexagone, et le cube seulement sur le cylindre.

