

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





Le Repos des Dieux

Un jeu d'ORIOLE COMAS Y COMA > pour 2 joueurs

>> JEUX

REGLE DU JEU

Ça y est, c'est l'été ! Tout le monde part pour une destination sinon exotique, du moins inhabituelle. Comme nous autres pauvres mortels, les dieux et leurs serviteurs aussi profitent de la période estivale pour s'offrir un repos bien mérité. Seulement voilà : pourquoi aller en bord de mer alors que votre travail consiste justement à vous assurer que l'écume des vagues est bien blanche, et pourquoi aller à la montagne quand vous passez le restant de l'année à repeindre les taches des vaches ?

Dans *Le Repos des dieux*, chaque joueur incarne une divinité dont les servants veulent se rendre qui à la plage, qui en montagne. Guidez vos serviteurs à travers les embouteillages et gare aux coups bas des autres démiurges : le vacancier n'est pas toujours le bienvenu !

MATÉRIEL

Le plateau de jeu pour deux joueurs, cinq pions d'une même couleur pour chacun des joueurs : trois Vacanciers (pions dont les faces sont identiques) et deux Embûches (pions dont les deux faces sont différentes).

OBJECTIF

Être le premier à emmener un de ses pions du côté opposé du plateau de jeu. Seuls les pions Vacanciers (ceux dont les deux faces sont identiques) comptent. Les autres sont des leurres.

PRÉPARATION DU JEU

On place le plateau entre les deux joueurs. Chaque joueur choisit les cinq pions d'une couleur et les place dans les cases situées devant lui, un pion par case. Les Embûches doivent demeurer invisibles pour l'autre joueur et sont posées face Vacancier. Un joueur peut toujours regarder si l'un de ses pions est un Vacancier ou une Embûche.

RÈGLES

C'est le joueur qui a pris le moins de vacances dans l'année écoulée qui commence, puis chacun jouera à tour de rôle. Les Vacanciers comme les Embûches avancent de case en case en ligne droite vers un espace libre.

Ils peuvent aussi prendre un pion de l'adversaire : **si un pion a, en diagonale devant lui, un pion de l'adversaire, il peut le prendre et occuper sa place.**

Le pion ainsi pris est retiré du plateau et éliminé de la partie : tout le monde n'a pas le droit à ces vacances !

Cependant, **si le pion capturé se révèle être une Embûche de l'adversaire, il élimine également le pion qui l'a pris**, que celui-ci soit un Vacancier ou une Embûche. La route des vacances est semée d'obstacles !

Attention, le joueur dont l'Embûche élimine un pion n'a pas à savoir si le pion ainsi retiré est un Vacancier ou une Embûche. Après tout, les dieux ne sont pas tous omniscients...

On doit obligatoirement jouer, mais la prise n'est pas obligatoire.

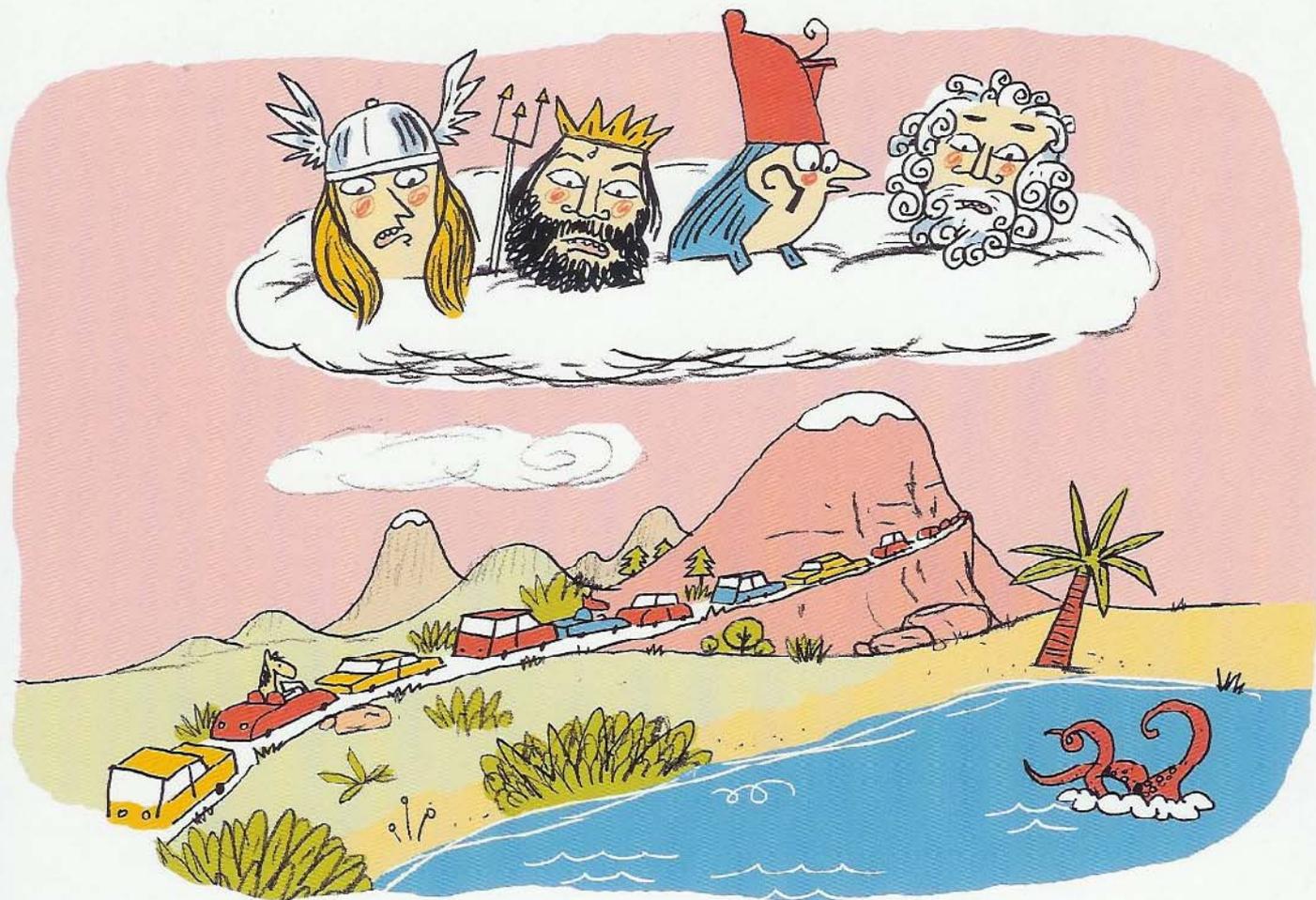
Si l'un des deux joueurs ne peut plus déplacer ses pions, l'adversaire continuera jusqu'à ce que le premier puisse rejouer ou que la partie s'arrête.

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est celui qui sera parvenu le premier à ce qu'un de ses vacanciers arrive sur la ligne de départ adverse. Il aura ainsi prouvé qu'il est la meilleure divinité.

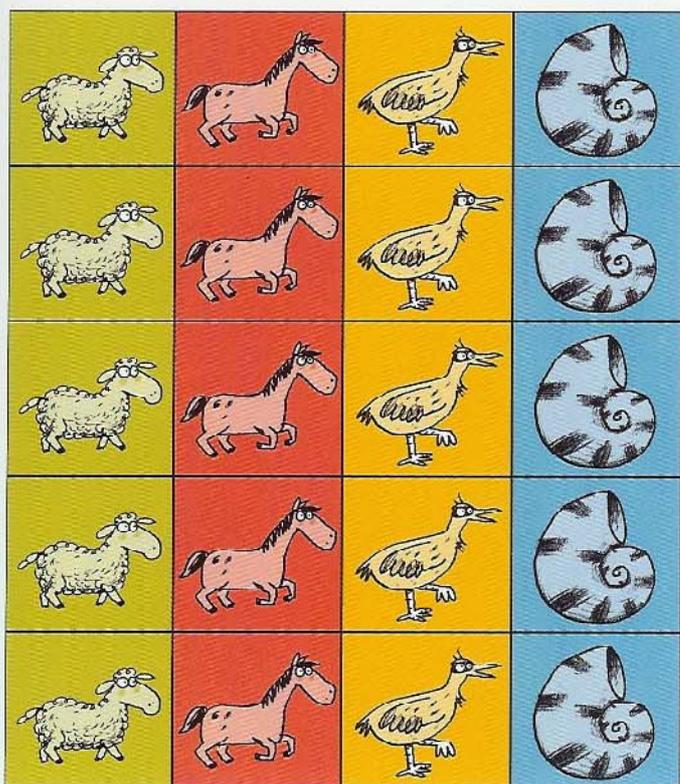
Si c'est une embûche qui arrive, il ne se passe rien et les joueurs poursuivent le jeu. Si aucun joueur n'a pu faire arriver un vacancier à l'autre bout du plateau de jeu, et si tous les pions en jeu sont bloqués, c'est le joueur dont les pions sont les plus avancés qui gagne.

Le perdant range le jeu.



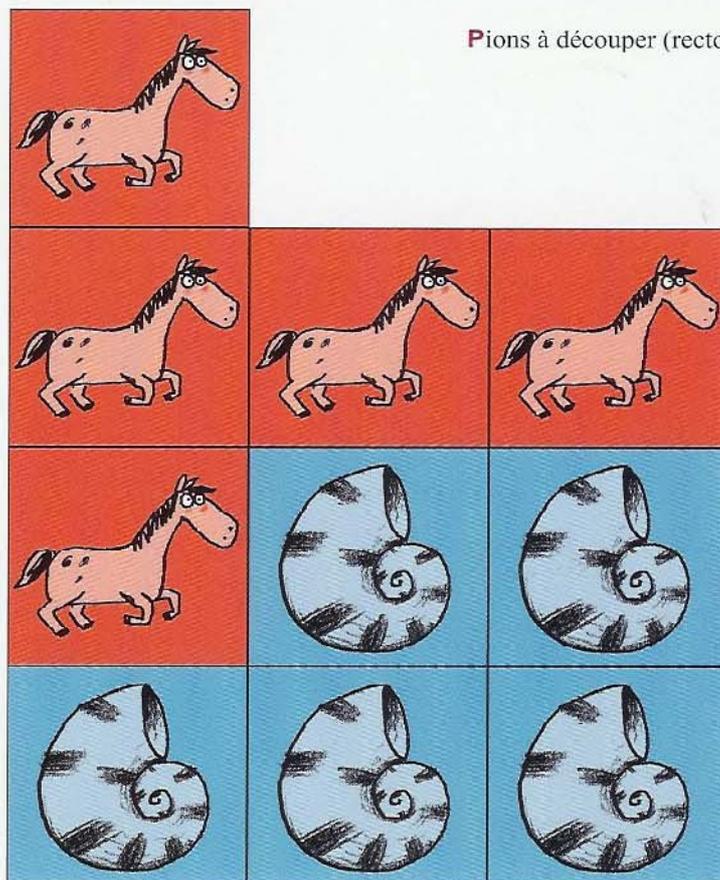
Le Repos des Dieux

Pions à découper (recto)



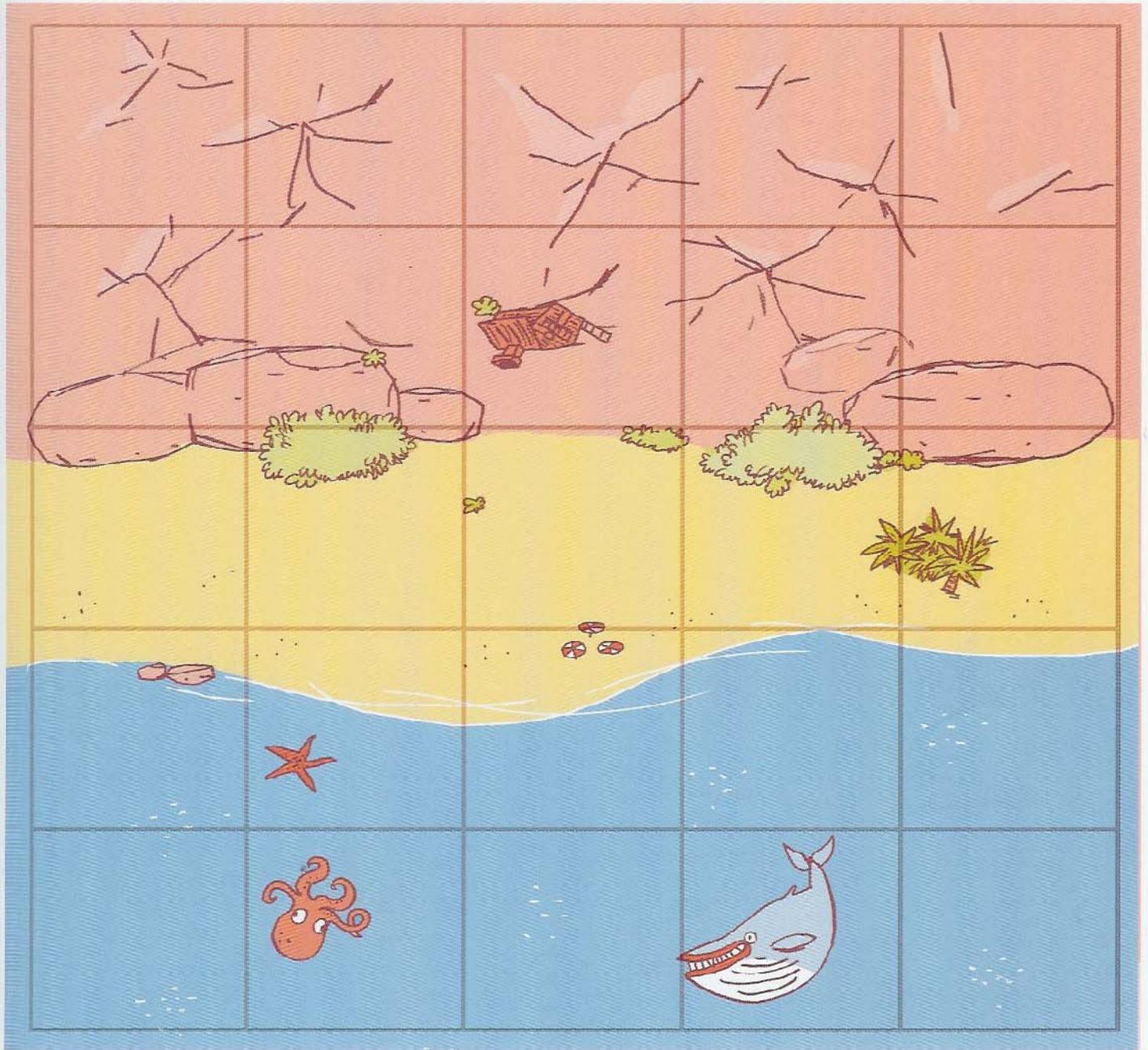
Home Sweet Home

Pions à découper (recto)





Le Repos des Dieux



AIDE DE JEU

BUT DU JEU :

Faire parvenir un Vacancier sur la ligne de départ adverse.

DÉPLACEMENT DES PIONS :

Une case vers l'avant.

PRISE DE PION :

Une case en diagonale, vers l'avant.

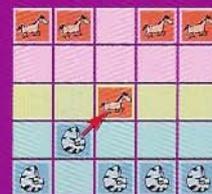
Si le pion pris est une Embûche (faces recto et verso différentes), les deux pions sont retirés.

FIN DE LA PARTIE :

Le premier joueur à faire arriver un pion Vacancier sur la ligne de départ adverse emporte la partie.



placement



>



capture

Home Sweet Home

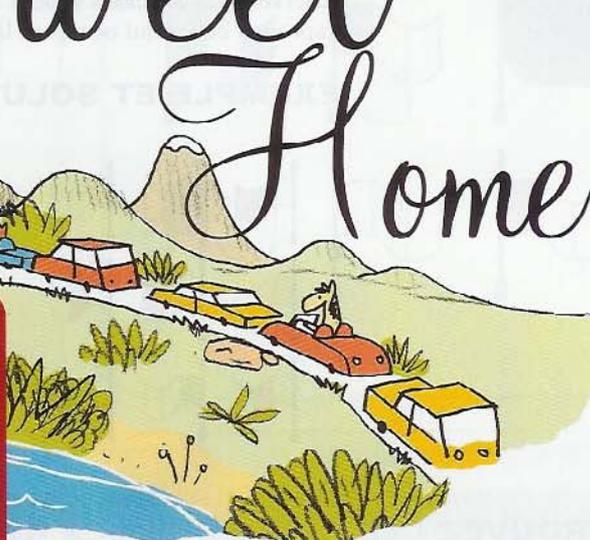
Un jeu d'ORIOLE COMAS Y COMA > pour 2 joueurs

>> JEUX

REGLE DU JEU

Les vacances sont finies et en attendant les prochaines, il faut maintenant rentrer chez soi. Les serveurs des dieux cherchent donc à regagner leurs pénates. Hélas, trois fois hélas ! Tous ont décidé de prendre la route le même jour ! Ils vont avoir besoin de toutes les prières possibles pour atteindre leur domicile.

Dans **Home Sweet Home**, chaque joueur incarne une divinité dont les servants veulent seulement rentrer chez eux. Guidez vos serveurs à travers les embouteillages et gare aux coups bas des autres démiurges ! Le chemin du retour est encore plus ardu qu'à l'aller, qui veut rentrer de vacances de toute façon ?



propres pions, cependant un joueur peut parfaitement déplacer ses pions de manière à favoriser son partenaire.

RÈGLES

C'est le joueur qui a pris le moins de vacances dans l'année écoulée qui commence, puis chacun jouera à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les Vacanciers avancent de case en case en ligne droite vers un espace libre. Ils peuvent aussi prendre un pion aux adversaires : **si un pion a, en diagonale devant lui, un Vacancier de l'équipe adverse, il peut le prendre et occuper sa place.** Le pion ainsi pris est retiré du plateau et éliminé de la partie : finalement, on est bien en vacances.

On doit obligatoirement jouer, mais la prise n'est pas obligatoire. **On ne peut pas prendre un Vacancier situé dans l'une des cases des quatre lignes extérieures du plateau (cases grisées) :** il est toujours en vacances visiblement.

Si l'un des joueurs ne peut plus déplacer ses pions, les autres joueurs poursuivront le jeu jusqu'à ce que le joueur bloqué puisse à nouveau jouer.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les pions soient arrivés ou bloqués. L'équipe gagnante est celle qui fait arriver le plus de Vacanciers de l'autre côté. En cas d'égalité, l'équipe qui fait arriver le premier Vacancier du côté opposé gagne la partie.

VARIANTE

Chacun joue pour soi. Le premier à faire arriver un Vacancier du côté opposé du plateau de jeu emporte la partie.

MATÉRIEL

Le plateau de jeu pour quatre joueurs, cinq Vacanciers d'une même couleur pour chacun des joueurs. On ne tient pas compte de la face Embûche des pions.

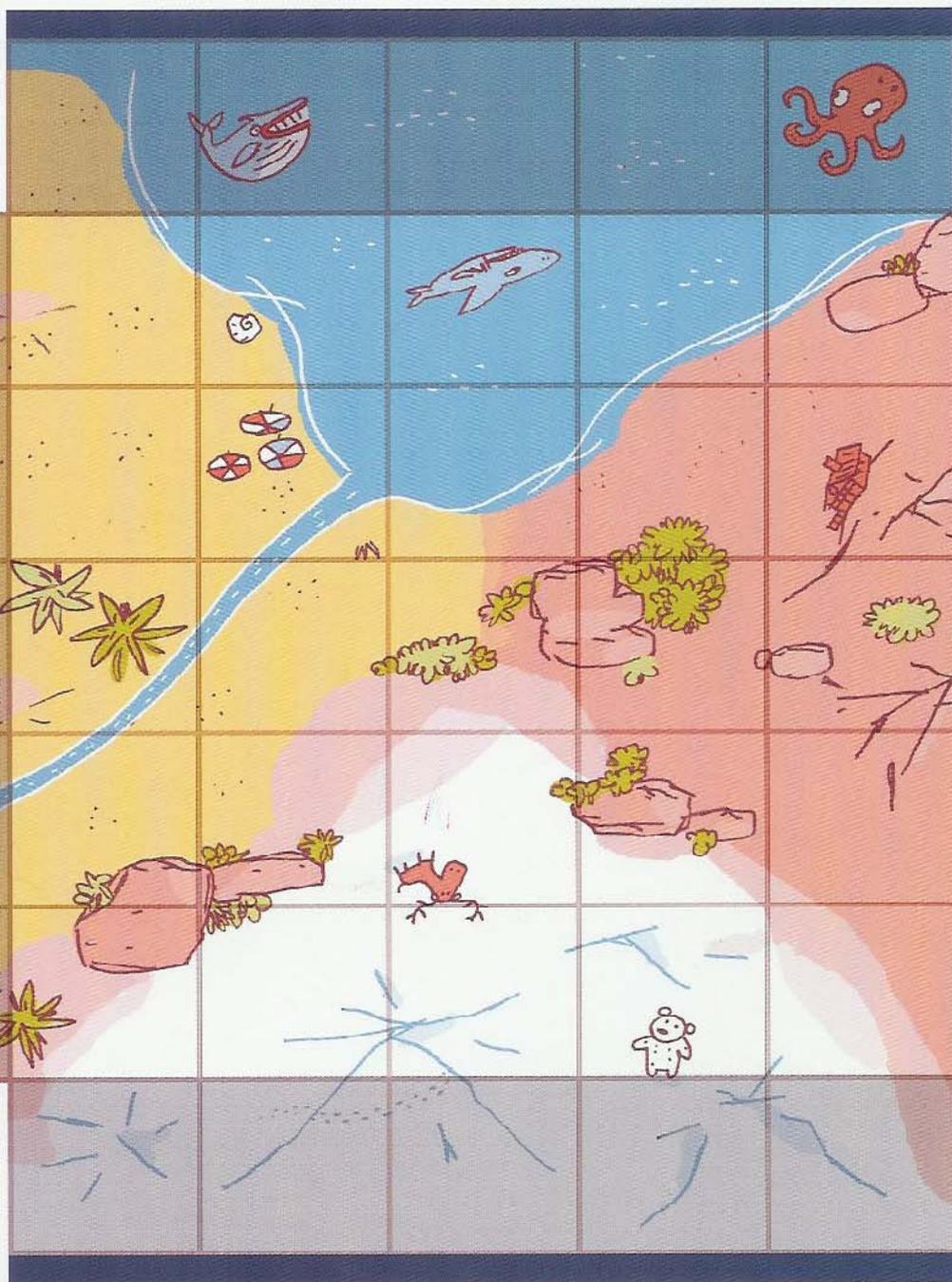
OBJECTIF

L'équipe qui emmène le plus grand nombre de ses vacanciers du côté opposé emporte la partie.

PRÉPARATION DU JEU

On place le plateau au milieu de la table de manière que chaque joueur ait comme côté opposé la couleur de ses pions : les bleus commencent donc côté neige, les rouges côté désert, les jaunes côté montagne et les verts côté plage. Chaque joueur prend ses cinq Vacanciers et les place dans les cinq cases de la ligne situées devant lui, un pion par case. Les équipes sont formées par les deux joueurs qui sont face à face. Ces deux divinités vont coopérer pour faire arriver leurs serveurs à bon port. Un joueur ne peut déplacer que ses

Home Sweet Home



AIDE DE JEU

BUT DU JEU :

Faire revenir chez eux le plus de Vacanciers de l'équipe.

DÉPLACEMENT DES PIONS :

Une case vers l'avant.

PRISE DE PION :

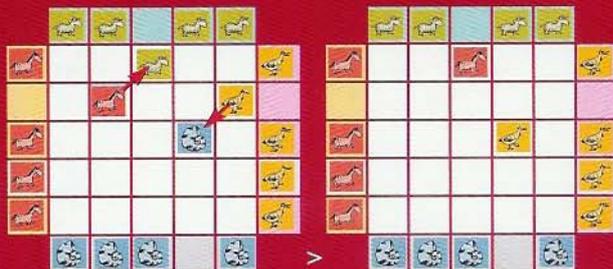
Une case en diagonale, vers l'avant.

FIN DE LA PARTIE :

L'équipe qui a le plus de Vacanciers de retour chez elle remporte la partie.



placement



> capture