

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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



SPORT-BILLY®

2 - 4 Joueurs

CONTENU:

- 1 plateau de jeu
- 12 cartes de sports
- 4 vaisseaux spatiaux
- 1 personnage "VANDA"
- 1 cadran
- 5 supports plastique
- 1 bouton pour le cadran

BUT DU JEU

Gagner trois cartes de sport et rentrer le premier à la base de départ.

PREPARATION

1. Détache soigneusement toutes les pièces du support en carton.
2. Plie les 4 vaisseaux et "Vanda" selon les lignes indiquées puis place - les sur un support de couleur, le noir étant réservé à "Vanda".
3. Cadran: Plie le rabat selon la ligne indiquée et ôte les fenêtres. Introduis le bouton dans le disque puis le tout à l'intérieur du volet de sorte que les chiffres apparaissent dans les petites fenêtres.
4. Place Vanda sur le plateau de jeu, sur la case indiquée "V"; et les vaisseaux sur la base marquée avec un point rouge.
5. Place le paquet de cartes, face cachée, près du plateau de jeu.

LE JEU

1. Les joueurs décident qui commencera le premier. Ensuite les autres jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Au premier tour, place ton vaisseau dans l'une des cases de ton choix marquées "SB" (Sport Billy).
3. Fais tourner le disque et arrête - le au moment de ton choix en pressant légèrement sur le volet. Si les chiffres n'apparaissent pas exactement en face des petits traits, fais tourner à nouveau le disque.

4. Lors d'un même tour tu dois d'une part déplacer ton vaisseau SB, et d'autre part VANDA. Tu dois déplacer en *premier* ton vaisseau et *ensuite* Vanda du nombre de case indiqué dans les fenêtres correspondantes.
5. **Les déplacements des vaisseaux et de VANDA.**
 - a) Les vaisseaux se déplacent *en ligne droite*, sauf si le nombre que tu obtiens te permet d'arriver exactement sur l'emplacement de VANDA (voir paragraphe 6.a).
 - b) Vanda se déplace toujours le long de la ligne verte, pas nécessairement en ligne droite.
 - c) Vanda et les vaisseaux peuvent très bien sauter les uns par dessus les autres.
6. **Ton vaisseau atterrit sur une case occupée par un vaisseau adverse:**
 - a) Lorsque tu atterris sur une case occupée par un vaisseau adverse, le joueur de ce vaisseau *doit te donner une carte*. S'il n'en possède pas il doit retourner à la base de départ et à son prochain tour, au lieu de faire tourner le disque, il placera son vaisseau dans l'une des cases de son choix marquées "SB" (Sport Billy).
 - b) Tu continues alors ton tour en plaçant *ton vaisseau sur une case de ton choix* (le déplacement doit toujours se faire en ligne droite); par chance tu peux très bien t'arrêter une seconde fois sur la case occupée par un vaisseau adverse: celui-ci te donne alors une carte comme précédemment.
Remarques:
Tu peux donc, comme nous venons de le voir, faire atterrir ton vaisseau plusieurs fois sur des cases occupées par des vaisseaux adverses à condition que tes déplacements se fassent toujours en ligne droite. Deux vaisseaux ne peuvent pas rester sur la même case au terme d'un déplacement.

7. Ton vaisseau atterrit sur une case occupée par VANDA

- a) Tu as obtenu le nombre exact qui te permet de faire atterrir ton vaisseau exactement à l'emplacement de VANDA: *tu tires alors une carte du paquet* et tu la places devant toi, face visible.
 - b) Ensuite et pendant ce même tour, tu déplaces à nouveau ton vaisseau d'un nombre quelconque de cases, *en ligne droite*. Si tu arrives une nouvelle fois sur la case occupée par le vaisseau d'un joueur, celui-ci doit te donner une carte: s'il n'en possède pas, il doit retourner à la base de départ et procéder au prochain tour comme indiqué au paragraphe 6a).
8. **Tu fais atterrir VANDA sur la case occupée par un vaisseau adverse**
Tu peux déplacer VANDA de telle sorte qu'elle atterrisse sur le vaisseau d'un adversaire: dans ce cas ton adversaire doit *remettre toutes ses cartes* sous le paquet et retourner à la base (comme indique paragraphe 6a).

STRATEGIE

Au cours du jeu tu auras à choisir, nous venons de le voir, entre un jeu d'attaque et de défensive. Tu devras jouer afin d'attaquer VANDA ou tes adversaires tout en évitant de te faire attaquer par eux.

- soit tu rapproches ton vaisseau de VANDA pour atterrir sur elle et gagner une carte.
- soit tu rapproches VANDA de ton adversaire afin qu'il perde toutes ses cartes,
- soit tu rapproches ton vaisseau près d'un de ceux de ton adversaire,
- soit tu t'en éloignes afin d'échapper à leur attaque...etc...

LE GAGNANT

Le joueur qui réussit le premier à gagner trois cartes et à retourner à la base est le gagnant.