

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



SUBULATA

F

auteur: Corné van Moorsel
illustrations: Czarné

2 joueurs
de 8 à 88 ans
30 minutes de jeu

Matériel

- 9 tuiles carrées, de 3 x 3 cases. Chaque case peut représenter de l'eau, une feuille ou une fleur.
- 9 pions blancs et 9 pions noirs, les subulatas.
- Une feuille d'autocollants portant les numéros 1 à 9 pour les subulatas de chaque équipe.

But du jeu

Chaque joueur contrôle un groupe de subulatas. Les subulatas sont des sauterelles aquatiques (Sauterelle Subulata, en latin Tetrix Subulata). Pour les subulatas, comme pour les hommes, l'eau est toujours plus bleue de l'autre côté de la mare, et c'est pourquoi le but de chaque joueur est de faire traverser la mare à ses gentilles bestioles.

Mise en place (voir exemple 1)

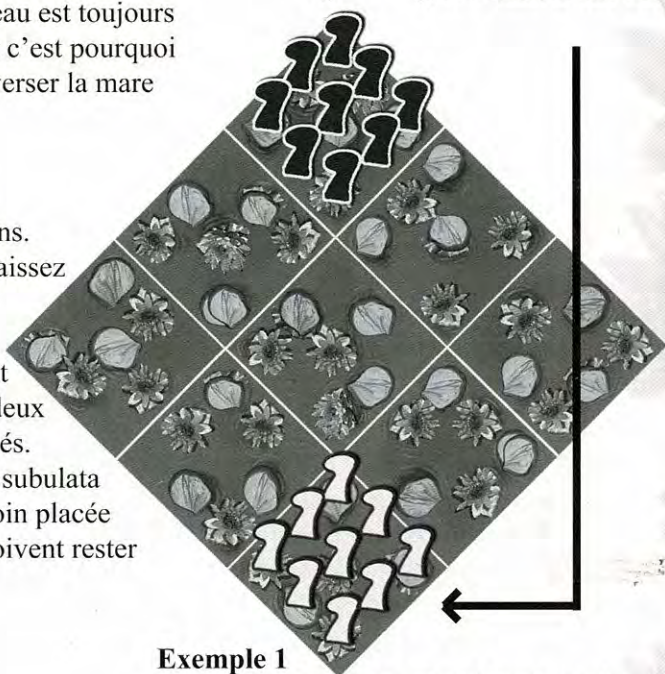
- Placez les autocollants au dos des pions. Si, après quelques parties, vous reconnaissez les dos de certains pions, vous pouvez échanger les numéros avant la partie.
- Installez le plateau de jeu en disposant aléatoirement les 9 tuiles en carré, les deux joueurs faisant face à deux coins opposés.
- Chaque joueur choisit une couleur de subulata et place ses neuf pions sur la tuile de coin placée devant lui. Les valeurs des subulatas doivent rester cachées à l'adversaire.

Déplacement

Blanc commence, et chacun joue ensuite à tour de rôle. À son tour, un joueur déplace l'une de ses subulatas en ligne droite vers l'avant - mais pas en diagonale - comme indiqué sur l'exemple 2. Une subulata se déplace donc soit vers l'avant et vers la gauche, soit vers l'avant et vers la droite. L'ampleur du déplacement dépend de la case de départ de la subulata:

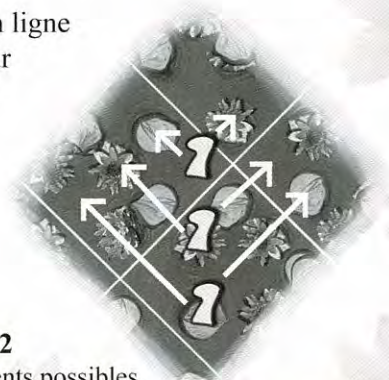
- Si elle est dans l'eau, elle avance d'une case.
- Si elle est sur une fleur, elle avance de 2 cases.
- Si elle est sur une feuille, elle avance de 3 cases.

La tuile de départ du joueur noir est la tuile d'arrivée du joueur blanc, et vice-versa.



Exemple 1

Positions de départ des pions blancs et noirs sur les tuiles de coin opposées.



Exemple 2

Déplacements possibles.

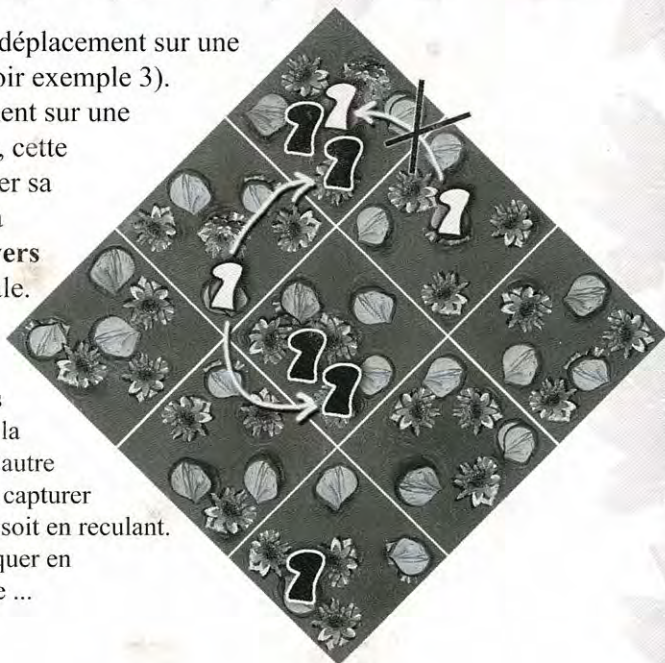
Une subulata peut franchir des cases occupées par d'autres subulatas, amies ou ennemies.

Une subulata ne peut pas terminer son déplacement sur une case occupée par une subulata amie (voir exemple 3).

Si une subulata termine son déplacement sur une case occupée par une Subulata adverse, cette dernière est retirée du jeu - sans regarder sa valeur. Pour prendre ainsi une Subulata adverse, **il est permis de se déplacer vers l'arrière**, mais toujours pas en diagonale.

Exemple 3

C'est à blanc de jouer. Les subulatas blanches sur la tuile d'arrivée et sur la droite ne peuvent pas se déplacer. L'autre subulata blanche peut se déplacer et capturer une subulata noire soit en avançant, soit en reculant. Dans les deux cas, noir pourra répliquer en capturant ensuite la subulata blanche ...



Fin du jeu

La partie se termine **immédiatement** lorsque

- toutes les subulatas encore en jeu d'un joueur se trouvent sur sa tuile d'arrivée.

ou bien

- à son tour, un joueur ne peut légalement déplacer aucune de ses Subulatas.

(voir exemple 4)

Score (voir exemple 4)

À La fin de la partie, chacun calcule son score, et le meilleur score gagne.

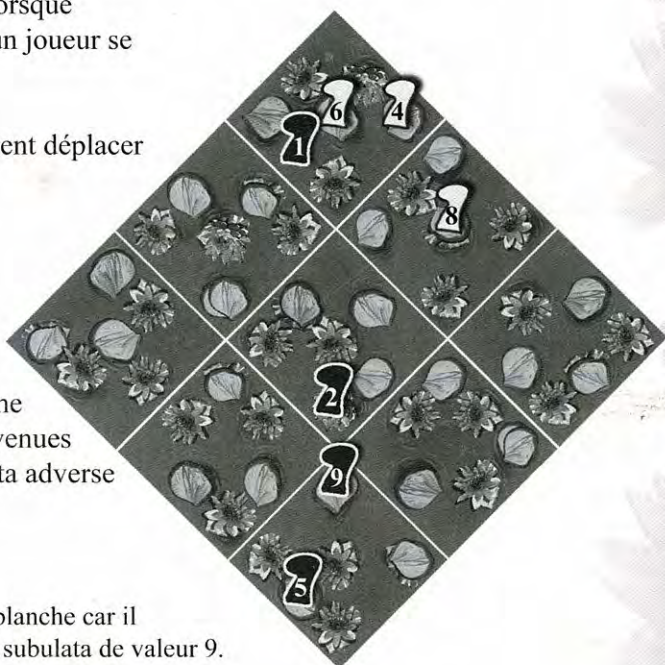
Le score d'un joueur est égal à la somme des valeurs de toutes ses subulatas parvenues sur sa tuile d'arrivée, plus 1 par subulata adverse capturée.

Exemple 4

... Noir n'a pas capturé la subulata blanche car il veut amener sur la tuile d'arrivée sa subulata de valeur 9.

Deux tours plus tard, c'est à blanc de jouer, et il ne peut déplacer aucune de ses Subulatas. La partie est donc terminée.

Blanc a amené au but ses subulatas de valeurs 6 et 4, et capturé 5 subulatas adverses, soit un score total de 15 points. Noir a amené au but ses subulatas 5 et 9, et capturé 6 subulatas blanches, soit 20 points. Noir l'emporte.



Traduit par Bruno Faidutti.

Éditeur :



Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
(Netherlands)
Tel. 0031-433612014
info@cwali.com
www.cwali.com