

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



Ein Würfel-Bauspiel
von Uta Krüger,
Bernd Poloczek und
Jens-Peter Schliemann

Taio

...alle wollen hoch hinaus!

...everybody wants to win!


...tous au sommet!

...tutti in pila!

 Spielanleitung

 Rules

 Règle du jeu

 Istruzioni di gioco

DREI HASEN
IN DER ABENDSONNE





Talō

Alle wollen hoch hinaus!
Everybody wants to win!
Tous au sommet!
Tutti in pila!



Spieler: 2 - 4
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: 20 - 30 min.

Autoren:
Uta Krüger, Bernd Poloczek,
Jens-Peter Schliemann

Illustration / Grafik:
Johann Rüttinger

Redaktion:
Kathi Kappler

Fotos:
Paul Kappler

Spielablauf auf einen Blick

Herzstück des Spiels sind 55 verschieden lange Holzsteine mit den Längen 1, 2, 3 ... bis 10. ^{4 5 6}

Wer am Zug ist, würfelt und nimmt zur gewürfelten Zahl entweder einen Holzstein – oder zwei Holzsteine, welche zusammen ebenfalls die gewürfelte Zahl ergeben.

Mit den Holzsteinen baut ihr nach und nach ein ausgeklügeltes Bauwerk mit Kletterwegen für eure Figuren. Jeder Spieler versucht, als Erster auf Ebene 10 anzukommen, um das Spiel zu gewinnen.

Beim Bauen entstehen immer wieder überraschende Wege und faszinierende Konstruktionen. Es gibt nur wenige Regeln, aber viele Möglichkeiten.

Lasst eurer Fantasie freien Lauf!



Players: 2 - 4
Age: from 6 years
Duration: 20 - 30 min.

Authors:
Uta Krüger, Bernd Poloczek,
Jens-Peter Schliemann

Illustration/Graphics:
Johann Rüttinger

Editor:
Kathi Kappler

Photos:
Paul Kappler



Joueurs : 2 - 4
Âge : à partir de 6 ans
Durée : 20 - 30 min.

Auteurs :
Uta Krüger, Bernd Poloczek,
Jens-Peter Schliemann

Illustration/Graphisme :
Johann Rüttinger

Rédaction :
Kathi Kappler

Photos :
Paul Kappler



Giocatori: 2 - 4
Età: da 6 anni in su
Durata: 20 - 30 minuti

Autore:
Uta Krüger, Bernd Poloczek,
Jens-Peter Schliemann

Illustrazione/Grafica:
Johann Rüttinger

Redazione:
Kathi Kappler

Foto:
Paul Kappler

The game at a glance

The heart of the game are 55 wooden blocks of different length, i.e. 1, 2, 3 ... to 10 long.

Whose turn it is throws the dice and either takes a wooden block fitting the number thrown – or two wooden blocks, which together also make up the number thrown.

The wooden blocks are used to erect a sophisticated building over time with climbing routes for your figures. Each player tries to be the first to arrive on level 10 to win the game.

While building, surprising routes and fascinating structures will appear again and again. There are just a few rules but many opportunities.

Let your fantasy run wild!

Déroulement du jeu en un coup d'oeil

Les éléments centraux de ce jeu sont les 55 blocs de bois de longueurs différentes, composés de 1 à 10 éléments.

Lorsque c'est à votre tour, lancez le dé et prenez un bloc dont le nombre d'éléments correspond au nombre indiqué par le dé, ou deux blocs dont la somme correspond à ce nombre.

En plaçant les blocs les uns après les autres, vous verrez s'ériger une magnifique construction, avec des voies d'accès pour vos pions. Tous les joueurs essaient d'arriver en premier lieu avec leur pion au 10^e étage.

Au fil du jeu, vous verrez apparaître des voies surprenantes et des constructions spectaculaires. Il y a très peu de règles, mais une multitude de possibilités.

Laissez libre cours à votre imagination.

Il gioco in un colpo d'occhio

Il cuore del gioco sono i tanti diversi mattoncini di legno che si caratterizzano per delle lunghezze diverse che vanno da 1, 2, 3 fino a 10.

Il giocatore cui tocca giocare lancia il dado e prende rispettivamente al numero del dado lanciato un mattoncino di legno oppure due che insieme danno il numero del dado lanciato.

Con i mattoncini di legno potrete cominciare a costruire di volta in volta una costruzione ben escogitata con percorsi di arrampicata per le vostre pedine. Ciascun giocatore cerca di raggiungere per primo il 10° livello per vincere il gioco.

Durante il gioco, mentre si procede a costruire, si daranno vita a delle costruzioni dai percorsi sempre sorprendenti e strutture costruttive affascinanti. Ci sono soltanto poche regole ma tante possibilità.

Lasciate libero sfogo alla vostra fantasia!



■ Matériel

- un plan de jeu avec une grande zone de construction (quadrillé 10x10) ❶
- 2 zones de stockage de matériaux à placer sur les côtés (en version rouge ❷ et bleue ❸)
- 55 blocs de bois de différentes longueurs : de 1 à 10 éléments (10x1, 9x2, 8x3, 7x4, 6x5, 5x6, 4x7, 3x8, 2x9 et 1x10) ❹
- 6 pions ❺
- un dé à 10 faces (1 - 10) ❻
- une latte (en deux parties, à assembler) ❼
- règles

■ Préparatifs

Posez le plan de jeu sur la table, bien au milieu, et les deux zones de stockage à gauche et à droite de celui-ci. Prenez, au choix, les deux zones bleues ou les deux zones rouges.

Placez les blocs sur les champs correspondants des zones de stockage.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur l'une des zones marquées du plan de jeu.

Assemblez la latte et posez-la près du plan de jeu. Vous pourrez ainsi l'utiliser pour mesurer les longueurs et les hauteurs chaque fois que ce sera nécessaire.

Préparez le dé. Voilà, tout est prêt !

■ Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on continue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque action se déroule en deux temps :

1. Lancer le dé et prendre des blocs
2. Construire l'édifice avec les blocs et déplacer son propre pion

1. Lancer le dé et prendre des blocs

Lance le dé et prends le bloc correspondant ou deux blocs dont la somme des éléments donne le même nombre.

Si tu as lancé un 5, tu peux prendre :

- un bloc de 5 éléments ou
- un bloc de 1 élément et un bloc de 4 éléments ou
- un bloc de 2 éléments et un bloc de 3 éléments

La longueur des blocs choisis doit correspondre exactement au nombre indiqué par le dé.

Attention, on ne peut jamais prendre plus de deux blocs à la fois !

Il faut donc toujours bien réfléchir : quel(s) bloc(s) choisir pour faire avancer le plus vite possible son propre pion vers le haut ?

Que se passe-t-il si tous les blocs d'une longueur ont été utilisés ?

Au cours du jeu, il peut arriver que tous les blocs d'une longueur aient été utilisés. Il faut alors choisir une autre combinaison de blocs.

Quand il n'est plus du tout possible de trouver les blocs correspondant au nombre du dé, il faut relancer celui-ci, au maximum 3 fois. Si après le troisième lancer, il n'est toujours pas possible de prendre les blocs correspondants, on doit passer son tour.

On ne peut alors pas non plus déplacer son pion et c'est au tour du joueur suivant.



Le jeu contient 6 pions. Chacun peut ainsi choisir sa couleur préférée ...

2. Construire l'édifice avec les blocs et déplacer son propre pion

Le but du jeu est de construire un édifice qui atteindra 10 étages. Chaque joueur essaie de construire un escalier qui permettra à son pion d'arriver le premier au sommet de la construction et de gagner la partie.

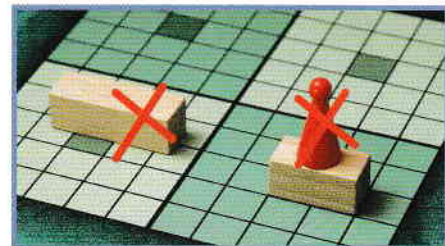
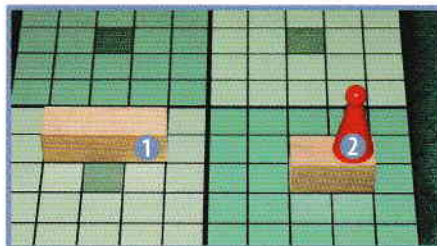


Le pion peut évidemment utiliser tous les blocs de l'édifice.

Quand c'est à votre tour, vous pouvez déplacer votre pion avant ou après le placement des blocs, et même entre deux placements de blocs.

Important : Tu dois toujours respecter le quadrillage du plan de jeu, et lorsque tu poses un bloc ① et lorsque

tu déplaces ton pion ② d'un palier à l'autre. Pour cela, mieux vaut avoir un compas dans l'oeil.

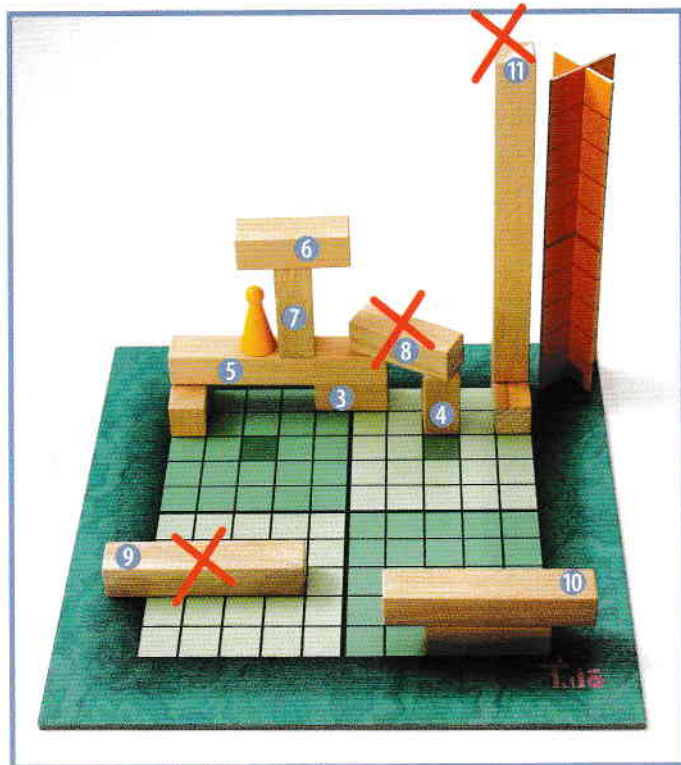




La construction :

On commence par construire directement sur le plan de jeu (niveau 0). Tous les joueurs peuvent utiliser l'ensemble du carré de 10 x 10. La croix centrale et les différentes couleurs servent juste de repères.

Ensuite, lorsque c'est à ton tour, tu contribues à la construction de l'édifice en plaçant les blocs correspondant au nombre indiqué par le dé. Les blocs peuvent être placés horizontalement ③ ou verticalement ④. Tu pourras ainsi construire des ponts et des connexions ⑤, former des T ⑥, placer des obstacles ⑦ et bien d'autres choses encore.



Attention cependant :

- ⑧ On ne peut pas construire en diagonale !
- ⑨ Les blocs posés à même le plan de jeu ne peuvent dépasser du quadrillage !
- ⑩ Ceci est cependant autorisé dès le deuxième niveau.
- ⑪ L'édifice ne peut dépasser 10 étages !

Particularité :

L'édifice doit toujours rester en équilibre – jamais un bloc ne peut tomber. Mieux vaut donc avoir la main sûre ! (Voir aussi à la page suivante : « Constructions spéciales »)

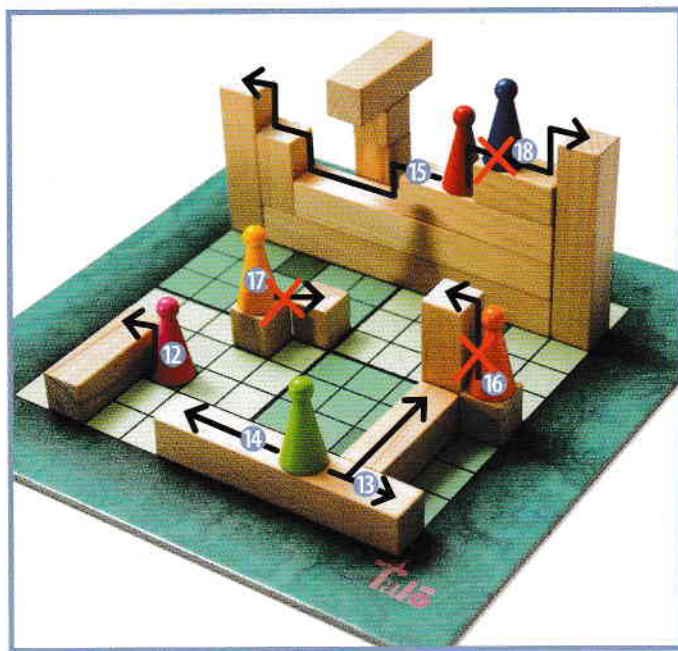
Le déplacement du pion :

Au début de la partie, ton pion se trouve sur le plan de jeu (niveau 0). Il ne peut pas se déplacer avant qu'un bloc de bois ne vienne se placer juste à côté de lui. A ce moment seulement, il peut monter sur le premier palier. ⑫

À partir de ce premier palier, le pion peut :

- ⑬ se déplacer sur les blocs dans toutes les directions,
- ⑭ se déplacer horizontalement aussi loin que tu le désires,
- ⑮ monter ou descendre de plusieurs marches – mais :

Le pion ne peut emprunter que les marches situées exactement un étage plus haut ou plus bas que lui-même.



Les marches situées deux paliers plus haut ou davantage ne peuvent être utilisées. 16

Attention :

- 17 Ton pion ne peut pas se déplacer en diagonale.
- 18 Ton pion ne peut s'arrêter sur une place occupée par un autre pion. Tu ne peux pas non plus sauter par-dessus.

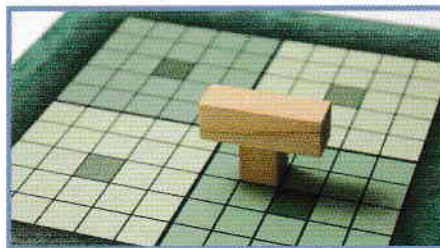
Si ton pion occupe une place qui ne lui permet plus du tout de se déplacer vers le sommet jusqu'à la fin de la partie, même en poursuivant le travail de construction, tu as le droit, lorsque c'est à nouveau à ton tour, de choisir un champ libre du plan de jeu (niveau 0).

■ Fin de la partie

Le joueur dont le pion atteint en premier lieu le 10^e étage a gagné la partie.

■ Constructions spéciales

Un bloc placé verticalement ne peut porter que des blocs de longueur impaire (3, 5, 7 ou 9 éléments) qu'il faut poser juste au milieu. Ils sont ainsi bien alignés sur le quadrillage de base et ne risquent pas de tomber.



Un bloc de longueur paire (2, 4, 6, 8 ou 10 éléments) ne peut être posé sur un bloc vertical exactement selon le quadrillage, sans quoi il tomberait. C'est la raison pour laquelle ceci n'est pas autorisé !



Seule exception : Il y a à côté un autre bloc, plus élevé, contre lequel le bloc à placer viendra prendre appui.



Par contre, si on superpose un bloc de 4 éléments et un bloc de 1 élément sur un bloc de 1 élément, l'équilibre est garanti et les blocs ne tombent pas. Attention, dans ce cas, le joueur ne pourra déplacer son pion qu'avant ou après le placement des deux blocs.



La construction doit également rester en équilibre sans qu'un pion vienne assurer l'équilibre grâce à son propre poids.



Ton pion peut aussi se déplacer sous les traverses, mais il lui faut pour cela disposer d'une hauteur d'au moins deux éléments.

Effondrement de la construction

S'il arrivait que, par mégarde, tu provoques l'effondrement de l'édifice et que tu ne puisses le reconstruire à l'identique, la partie est terminée. Tu as malheureusement perdu !