

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





# Tarzan

## Contenu

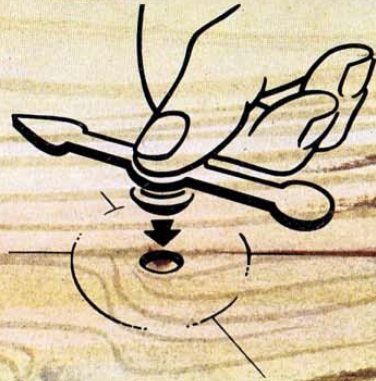
- 1 plateau de jeu
- 2 dés
- 4 pions de couleurs différentes
- 1 roulette à monter.

## But du jeu

Etre le premier joueur à atteindre le Temple Doré.

## Montage de la roulette

Avant de jouer, vous devez fixer la flèche au centre de la roulette, sur le montage en carton à l'intérieur de la boîte de jeu. Prenez la flèche et emboîtez-la dans le trou au centre de la roulette. (voir figure 1).



## Règles de jeu

1. Les joueurs tirent les pions de couleurs au sort et lancent les 2 dés. Celui qui obtient le plus grand nombre choisit la piste qu'il désire suivre et pose son pion sur la case départ et joue le premier. Les autres joueront à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Chaque tour se joue en 2 fois:
  - a. Vous lancez les 2 dés et avancez votre pion sur la piste du nombre indiqué par un des deux dés.
  - b. Vous avancez le pion d'un des autres joueurs du nombre de cases indiqué par le deuxième dé.
3. Le joueur qui commence la partie n'avance que son pion du nombre indiqué par l'un des deux dés.
4. Plusieurs joueurs peuvent choisir la même piste.
5. C'est toujours votre pion qui doit avancer le premier.
6. Vous ne pouvez jamais reculer un pion.
7. Lorsque des pistes parallèles sont reliées entre elles par des lignes vertes, vous pouvez faire passer votre pion ou celui d'un de vos adversaires d'une piste à l'autre et ainsi, soit dépasser un autre pion soit faire suivre une piste dangereuse (cases rouges) à votre adversaire.
8. Vous ne pouvez changer de piste qu'une fois par tour (une fois avec votre pion, une fois avec celui de votre adversaire).
9. **Les obstacles :**
  - a. Si votre piste est barrée par le pion d'un adversaire et que vous ne pouvez pas avancer votre pion du nombre exact de cases indiqué par l'un ou l'autre de vos dés, vous ne déplacez pas votre pion. Vous devez tout de même faire avancer le pion d'un autre joueur. Si celui-ci ne peut avancer, vous essayez avec un autre. Si aucun des pions de vos adversaires ne peut avancer, dans ce cas, votre tour passe.
  - b. Chaque fois que le pion d'un joueur passe sur une case rouge, y compris la case rouge sur le pont au-dessus des crocodiles, il doit obligatoirement s'y arrêter et attendre le tour suivant pour appeler Tarzan à son secours. Il peut y avoir plusieurs prisonniers sur la même case rouge.
10. Pour vous libérer d'une case rouge, vous devez appeler Tarzan à l'aide. Pour appeler Tarzan, faites tourner la flèche de la roulette.
  - a. Si la flèche s'arrête sur "SECOURS", vous êtes libéré et vous lancez vos dés et continuez normalement votre chemin.
  - b. Si la flèche s'arrête sur "PRISONNIER", vous ne jouerez pas vos dés, vous êtes toujours prisonnier et vous devez attendre le tour suivant pour appeler de nouveau TARZAN à votre secours.
11. Pour entrer dans le Temple Doré, il faut réaliser le nombre exact de cases avec l'un de vos dés. Si vous faites un nombre supérieur votre pion n'avance pas et vous attendez le tour suivant pour essayer de nouveau.

## Le gagnant :

Le gagnant est le joueur qui pénètre le premier dans le Temple Doré.