

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**



Par la suite, les trotteurs repartiront **pour MONTER ou DESCENDRE**, du trou où ils sont restés précédemment.

Lorsqu'en MONTANT ou en DESCENDANT, un nombre de points envoie un trotteur s'arrêter sur SORTIE, il doit aussitôt aller au BUT, à partir de ce moment, cette couleur n'intéresse plus le tableau qui a marqué, et la prochaine fois que ladite couleur sortira pour ce tableau, le joueur annoncera BUT, et, la main passera au tireur suivant.

Lorsqu'à la place d'une couleur, c'est la Roue de la Fortune qui sort, le joueur marque dans toutes les couleurs (sauf bien entendu, dans celles dont le trotteur est au BUT) c'est-à-dire qu'il MONTE ou DESCEND tous ses trotteurs encore en jeu, du même nombre de points, ou bien les place dans les trous cerclés, ou bien encore au BUT, selon les indications fournies par les 2 autres dés.

Après chaque coup, le tireur passe la main à son voisin de droite.

Le joueur ayant le premier ses **5 TROTTEURS** au BUT a gagné et la partie s'arrête aussitôt ; chaque joueur doit alors au gagnant, un nombre de points égal à la somme des chiffres figurant à gauche de chacun des trotteurs encore en jeu ; les trotteurs sur DEPART doivent chacun 25.

QUELQUES EXEMPLES DE GAIN EXPRESS

BUT et la ROUE de la FORTUNE, sortant ensemble, font immédiatement gagner la partie.

Les 5 trotteurs étant encore sur **DÉPART**, si la ROUE de la FORTUNE, le CINQ et M2, sortent ensemble (ce qui veut dire monter de 10 partout) les 5 trotteurs sont envoyés sur SORTIE, donc EUT.

Les 5 trotteurs étant sur **DÉPART** ou sur le **TROU CERCLÉ**, si la ROUE, le 1 et D sortent ensemble (ce qui veut dire DESCENDRE de 1 partout), les 5 trotteurs vont sur **SORTIE**, donc **BUT**.

Les 5 trotteurs étant chacun sur un **TRIANGLE**, il suffit qu'un autre joueur place un de ses trotteurs sur ce signe, et vous allez au **BUT**.



Breveté S. G. D. G.

Marque Déposée



REGLE DU JEU

Chaque joueur prend 1 tableau, le petit dé portant le même numéro que le tableau et 5 trotteurs. (1 de chaque couleur).

Les 5 trotteurs sont placés dans la case **DÉPART**, chacun dans le trou sous sa couleur.

Chaque joueur met ensuite son petit dé dans le cornet, (une ouverture est ménagée à cet effet au bas du cornet, un bouchon la referme) ; il y a donc dans le cornet autant de dés qu'il y a de joueurs.

POUR SAVOIR QUI COMMENCE :

Secouer le cornet, puis le retourner, le n° qui se présente à la grille indique le joueur qui sera le premier tireur. Ce tireur lance les 3 GROS dés sur la piste, (l'intérieur du couvercle est garni spécialement pour cet usage) puis, après avoir secoué le cornet, le retourne la grille en bas, et annonce à haute voix le n° visible, pour éviter toute contestation, il sera bon de poser le cornet à plat sur la table, de façon à ce que le n° reste visible pour tous) ce n° désigne le joueur qui doit marquer sur son tableau les points indiqués par les 3 GROS dés.

Les chiffres figurant sur les tableaux, à gauche de chaque trou, servent uniquement, en fin de partie, à calculer les points revenant au gagnant.

Le Dé POINTÉ de 1 à 6, indique le nombre de points à marquer.

Le Dé qui porte gravé 5 couleurs et la Roue de la Fortune indique dans quelle bande vous devez marquer les points. — **La Roue** fait marquer dans les **5 couleurs**.

Le 3^e dé porte sur chacune de ses faces une indication qui se traduit comme suit :

M - Monter du nombre de points.

M² - Monter en multipliant les points par 2.

D - Descendre du nombre de points.

D² - Descendre en multipliant les points par 2.

O - Aller au trou cerclé sans s'occuper du nombre de points.

B U T

Aller au BUT, sans s'occuper du nombre de points.

TRIANGLE



Lorsque vous aurez un trotteur sur un triangle faites bien attention ! car, si un autre joueur place également un trotteur sur un même signe, le vôtre ira aussitôt à BUT.

Au cas où par inattention, vous auriez laissé passer cette chance, cet autre joueur devra aussitôt le prochain coup de dé, vous signaler votre omission et, c'est lui qui bénéficiera d'aller au BUT à votre place.

C A R R É



Lorsque vous aurez un trotteur sur un carré, vous devez le remettre sur DEPART aussitôt qu'un autre joueur marquera également sur un CARRÉ. Ce joueur doit vous prévenir, s'il ne le fait pas, vous ne bougez pas et aussitôt le prochain coup de dé, **vous lui signalerez son omission** ; comme pénalité, c'est lui qui devra retourner sur DEPART à votre place.

N. B. - Un trotteur sur un TRIANGLE ou un CARRÉ, n'est pas prisonnier, c'est-à-dire que s'il n'est pas déplacé par un autre joueur, il continue à jouer normalement.

PENTAGONE Tout trotteur s'arrêtant sur ce signe, se trouve prisonnier jusqu'à ce qu'un autre joueur ait à son tour un trotteur sur un PENTAGONE ; à ce moment le premier va dans le trou cerclé et peut, par la suite jouer normalement, tandis que le nouvel arrivé devra attendre à son tour sa libération.



Un trotteur arrivant sur un PENTAGONE ne libère pas les prisonniers de son tableau, mais seulement ceux d'un autre tableau, sans distinction de couleur.

Un ou plusieurs de vos trotteurs prisonniers sont également libérés par la ROUE sortant en même temps que BUT pour votre tableau ; en effet cette combinaison vous fait gagner la partie sans discussion.

N. B. - Lorsqu'un de vos trotteurs arrive sur un PENTAGONE et qu'un autre joueur a déjà un prisonnier, s'il ne va pas lui-même immédiatement dans le trou cerclé, vous lui signalez son omission, aussitôt les dés lancés pour le prochain coup, et, c'est votre trotteur qui libéré à sa place ira dans le trou cerclé.

M A N I È R E D E M A R Q U E R

Etant sur DEPART, **pour marquer en Montant**, le joueur fait monter le trotteur de la couleur sortie, d'autant de trous qu'il y a de points à marquer ; si, arrivé à SORTIE, il reste encore des points à marquer, le trotteur continue sa course en passant par le trou cerclé, puis en remontant jusqu'au nombre de points indiqués par le dé.

Etant sur DEPART, **pour marquer en descendant**, le joueur compte 1 sur le trou marqué SORTIE et descend jusqu'au nombre indiqué ; si arrivé au **trou cerclé** il reste des points à marquer, le trotteur continue sa course en repassant par SORTIE, et descend du nombre de trous nécessaires.