

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 ★★☆☆ modifiable 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



TURRIS

Jeu de stratégie pour 2 personnes par Steffen Mühlhäuser

Matériel

1 plateau de jeu

40 pions de deux couleurs

Le pion

Même s'ils ne présentent aucune marque centrale, la surface latérale d'un pion est toujours considérée comme égale à deux carrés.

Idée générale du jeu

Les joueurs construisent ensemble une tour. Le but du jeu est de poser ses pions de manière à former sur chaque face de la tour une surface continue de sa couleur la plus grande possible.

Préparation du jeu

Le plateau est posé entre les deux joueurs. Chaque joueur choisit sa couleur et reçoit les 20 pions correspondants. Le premier joueur est tiré au sort.

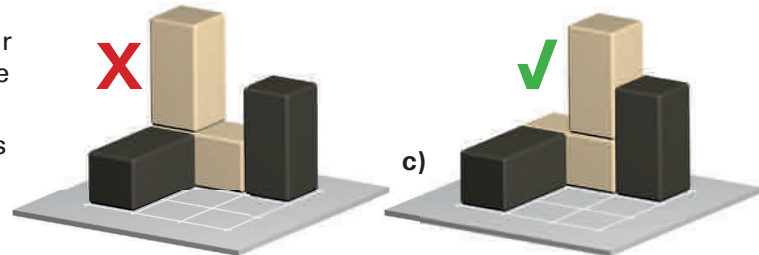
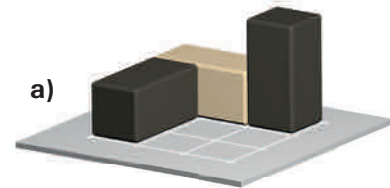
Déroulement du jeu

La tour est construite sur des « fondations » (support en feutre). Les joueurs posent chacun leur tour un pion de leur couleur. Le plan de la tour ne doit pas s'étendre sur plus de 3 x 3 carrés.

Pour pouvoir observer la tour de tous les côtés, les joueurs peuvent la faire tourner avec le plateau.

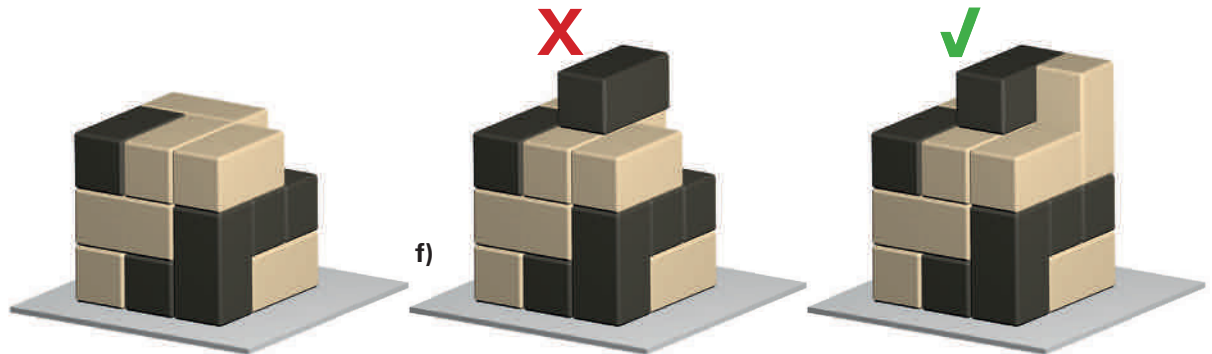
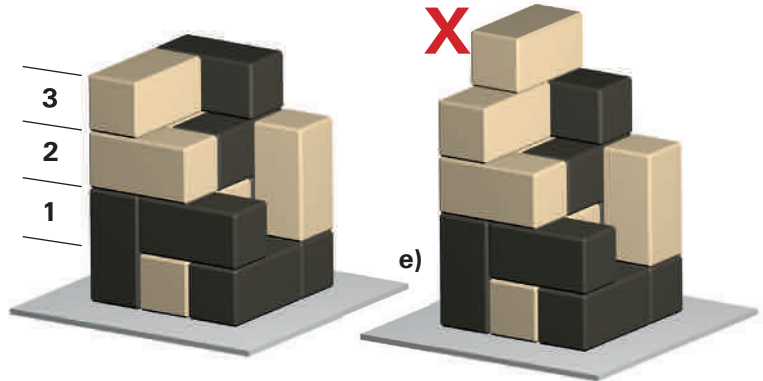
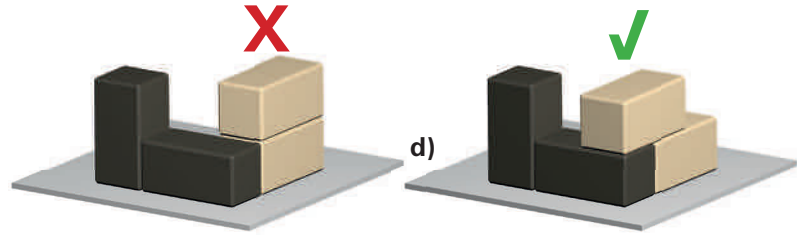


Le long côté d'un pion correspond à deux carrés, la coupe correspond à un carré.



Consignes générales de construction :

- a) Les premiers pions sont posés librement.
Tout nouveau pion posé doit toucher au moins **un** pion déjà posé.
- b) Un pion peut être posé debout (verticalement) ou couché (horizontalement). Il doit toujours reposer entièrement.
- c) Tout pion vertical doit être posé en contact par l'un des longs côtés avec un autre pion déjà posé. (Exception : le premier pion de la partie)
- d) Tout nouveau pion horizontal posé doit chevaucher deux autres pions.
- e) Pour l'ensemble de la tour : pas plus de trois niveaux max. ne peuvent être laissés inachevés. Aucun niveau supérieur ne peut être commencé tant que le niveau le plus bas n'est pas complet.
- f) Le milieu d'un nouveau niveau ne peut être occupé que si ce niveau compte déjà au moins un pion à une extrémité.



Bonus

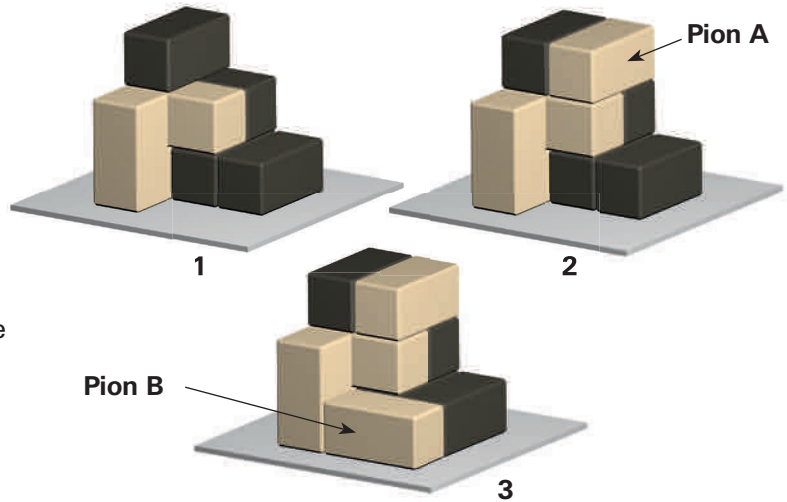
Le joueur qui pose un pion horizontal avec une moitié au milieu de la tour ou un pion vertical au milieu de la tour reçoit un bonus. Il peut, soit poser un autre de ses pions, soit retirer de la tour un pion adverse et le rendre à l'autre joueur.

(Exception : le dernier pion posé par l'adversaire)

L'espace libéré ne peut être occupé de nouveau par l'adversaire au coup suivant.

Restriction : un pion ne peut pas être retiré dès lors que la consigne de construction e) n'en est plus respectée.

Exemple de bonus : Blanc joue le pion A, touche le milieu de la tour et peut poser le pion bonus (B).



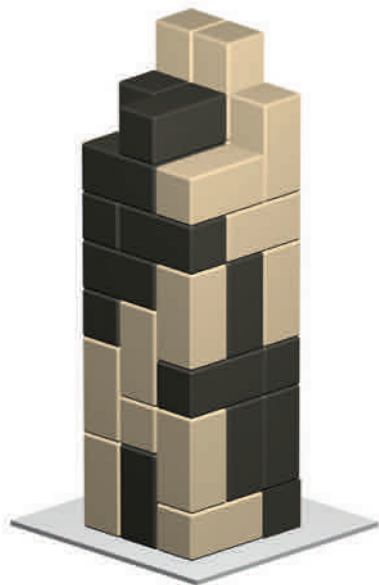
Fin de la partie et évaluation

Le jeu se termine lorsque tous les pions ont été posés. (Si l'un des deux joueurs n'a plus de pions, l'autre peut poser tous ceux qui lui restent).

Les quatre faces latérales de la tour et le toit (dessus) sont évalués séparément. Tous les carrés visibles d'une face sont pris en compte et comptés. Les surfaces de pions en retrait, uniquement accolées visuellement avec les pions de devant, sont aussi décomptées.

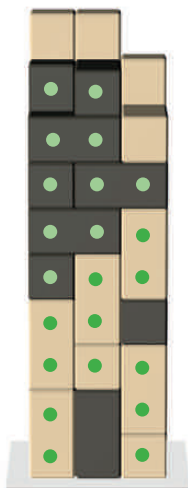
Pour chacune des quatre faces et du toit, seul une surface continue (la plus grande) d'une même couleur est décomptée et les points correspondants attribués au joueur correspondant. (Chaque carré vaut 1 point). On obtient ainsi cinq sommes par joueur, qui sont additionnées pour obtenir le nombre de points total de chaque joueur.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

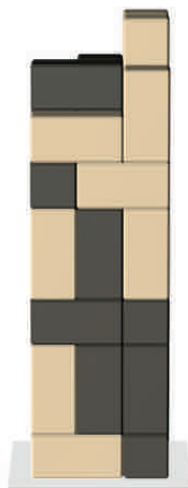


Tour achevée

Évaluation



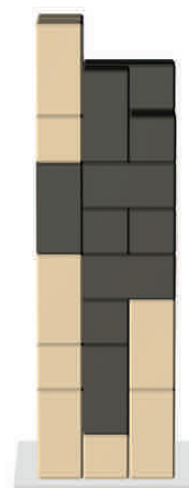
Face A
 Noir 10 P
 Blanc 12 P



Face B
 Noir 10 P
 Blanc 9 P



Face C
 Noir 7 P
 Blanc 20 P



Face D
 Noir 15 P
 Blanc 10 P

Toit
 Noir 4 P
 Blanc 5 P



Total :
 Noir 46 P
 Blanc 56 P