

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 ★★☆☆ modulaire 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

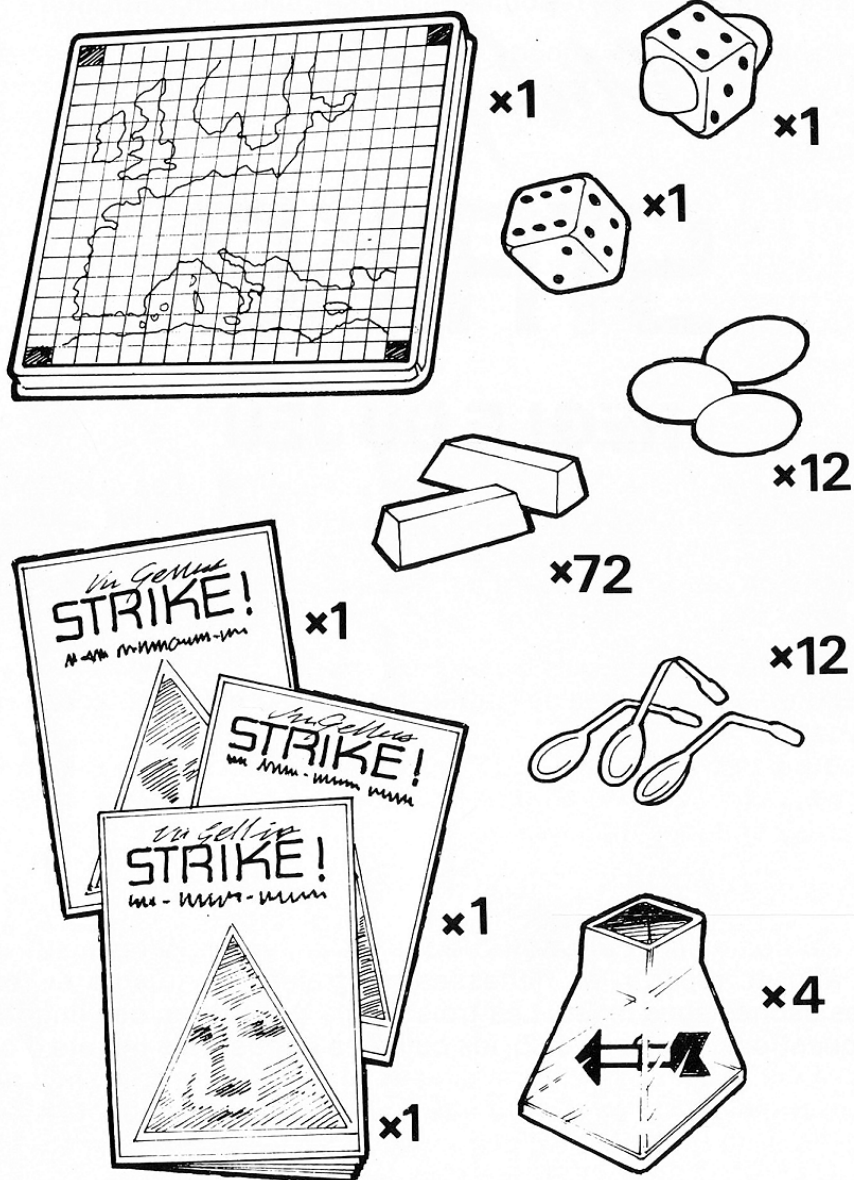


Uri Geller's

STRIKE!

REGLE DU JEU

CONTENU



La carte du jeu Strike n'est pas censée représenter l'Europe et l'Afrique du Nord à une échelle strictement exacte.

URI GELLER

Uri Geller est surtout connu pour son extraordinaire talent de télépathe et pour tordre les cuillères par sa seule concentration !

Mais depuis quelques années, il a décidé de consacrer tous ses efforts à la prospection de richesses minérales. Ses dons exceptionnels lui permettent aussi de localiser des ressources minérales !

En survolant des océans ou des régions encôres vierges, URI GELLER peut affirmer que les prospections permettraient de découvrir or, étain ou pétrole. C'est ce talent exceptionnel qui a donné naissance à ce jeu passionnant qu'est « STRIKE ». Une « mine » de questions, un grand voyage en Europe et des trésors à découvrir !

REGLE DU JEU

Le « Strike » se joue à 2 ou 4 personnes (ou équipes). Les questions sont réparties en deux groupes afin que les enfants et les adultes puissent jouer soit entre eux, soit les uns contre les autres. Les questions niveau 2 s'adressent aux adultes et les questions niveau 1 aux enfants.

Seuls les enfants peuvent passer du niveau 2 au niveau 1 afin d'améliorer leurs chances de gagner. (Voir paragraphe déplacement sur la carte).

Le joueur parcourt la carte de l'Europe à la recherche de richesses minérales, de trésors ou d'épaves cachés pour gagner des lingots d'or ou des cuillères tordues.

MISE EN PLACE

Avant de commencer et avant chaque partie, agitez doucement la carte afin de répartir les richesses minérales, les trésors et les épaves cachés sous le jeu. Les trois livrets (répartition des lingots d'or, questions niveaux 1 et 2), les cuillères tordues, les lingots d'or et les pions noirs, doivent être rassemblés en début de partie. Les joueurs choisissent l'un d'entre eux pour distribuer les lingots d'or, les cuillères tordues et les pions noirs. Puis, chaque joueur (ou équipe) prend un SENSOTRON de couleur et le place sur la case de couleur correspondante.

On lance le dé et le joueur (ou l'équipe) qui obtient le chiffre le plus grand commence à jouer. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉPLACEMENT SUR LA CARTE

Les joueurs lancent le dé, chacun à leur tour et avancent d'autant de cases qu'ils ont obtenu de points.

Seuls les mouvements horizontaux et verticaux sont autorisés. Vous ne pouvez revenir sur vos pas. Le seul mouvement en diagonale autorisé est celui du départ.

Au fur et à mesure que vous avancez sur la carte, à l'approche d'une richesse minérale, d'un trésor ou d'une épave, la flèche du Sensotron agit comme une boussole et indique la direction à suivre pour découvrir les minéraux, les trésors ou les épaves cachés.

A chaque tour, vous vous situez sur une case appartenant à une grille de questions. Vous jetez alors un dé spécial pour choisir le numéro de la question que votre voisin de gauche vous posera.

Vous répondez correctement à cette question, vous continuez à jouer. Vous pouvez donner jusqu'à trois bonnes réponses successives avant de céder votre tour. Après votre 3^e bonne réponse, lancez le dé, avancez, et ne répondez à une question que si vous êtes sur une case-trésor.

Sous la carte figurent 12 emplacements où sont cachés minéraux, trésors ou épaves. Si vous arrivez sur l'un des emplacements, la flèche du Sensotron sera pointée vers le bas. Dans ce cas, vous devez répondre à une question selon la procédure normale. Si vous donnez une bonne réponse, consultez le livret « Trésors, Epaves et Minéraux » pour savoir si votre découverte vaut 1, 2 ou 3 lingots d'or que l'on vous remet ensuite.

Si vous donnez une mauvaise réponse, vous recevrez une cuillère tordue.

Que la réponse soit bonne ou non, le joueur doit placer un pion noir sur la case concernée. S'il oublie de le faire, il sera pénalisé : il rend un lingot d'or ou, faute de lingot une cuillère tordue. (Si le joueur n'est en possession ni de lingot ni de cuillère : aucune pénalité).

Si la partie se déroule avec des questions niveau 2, seuls les enfants peuvent passer du niveau 2 au niveau 1 et uniquement dans le cas où leur Sensotron est situé sur une case-trésor. En cas de bonne réponse, la récompense est doublée, en cas de mauvaise réponse, une cuillère tordue sera distribuée.

LES AEROPORTS

Lorsque vous arrivez sur une case indiquant un aéroport, vous avez le choix entre répondre à une question ou vous placer directement sur un autre aéroport, à condition que celui-ci ne soit pas déjà occupé par un autre Sensotron ou un pion noir.

Après avoir changé d'aéroport, vous répondez à une question selon la procédure normale.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque les 12 emplacements ont été découverts et marqués d'un pion noir.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur (ou l'équipe) qui a obtenu le plus grand nombre de lingots d'or. Dans le cas où deux joueurs (ou équipes) possèdent le même nombre de lingots d'or, le gagnant sera celui qui aura le plus grand nombre de lingots d'or et de cuillères tordues. Le second est celui qui aura obtenu le plus grand nombre de lingots d'or après le gagnant.

RESUME

Vous êtes sur :

a) Case simple et répondez à une question.

b) Case « trésor » et répondez à une question

c) Case avec Aéroport et répondez à une question.

d) Case avec Aéroport et « trésor » et répondez à une question.

Réponse juste

— Jetez à nouveau le dé et répondez de nouveau à une question.

— Si vous répondez correctement 3 fois de suite, vous aurez le droit de répondre à une question supplémentaire que si vous vous situez après votre dernier déplacement sur une case « trésor ».

— Recevez le nombre de lingots d'or vous vous revenant.

— Placez un pion noir sur la case « trésor ».

— Jetez de nouveau le dé et répondez à une question.

— Vous pouvez décider de vous envoler vers un aéroport libre (non marqué d'un Sensotron ou pion noir) et répondez à une question (comme indiqué en a).

— Ce mouvement sera l'un de vos 3 mouvements autorisés.

— Recevez le nombre de lingots d'or vous revenant.

— Placez un pion noir sur la case « trésor ».

— Continuez comme indiqué en b).

Réponse fausse

— Restez où vous êtes et passez la main au joueur situé à votre gauche.

— Recevez une cuillère tordue.

— Placez un pion noir sur la case « trésor ».

— Restez où vous êtes et passez la main au joueur suivant.

— Comme indiqué en a).

— Recevez une cuillère tordue.

— Continuez comme indiqué en b).

Fig. 1

Ex. Vous êtes en D1 et après avoir obtenu un 5, vous souhaitez aller en D2.

