

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



Wie Du Mir ...

Jeu de hasard raisonné pour 2 à 8 joueurs à partir de 8 ans
Durée : environ 15 minutes
Auteur : Wolfgang Riedesser
Schmidt Spiele – 1991

Le but du jeu est simple : gagner le plus de jetons possible. Mais les adversaires interviennent constamment, et contraignent vos plans. N'hésitez pas à vous venger ! Mais ne perdez pas de vue que le but est bien d'avoir le plus de jetons à la fin...

Contenu

- 1 Plan de jeu.
- 13 pions en bois : 2 rouges, 2 jaunes, 2 bleus, 2 verts et 2 noirs, 1 orange, 1 rose et 1 violet
- 60 jetons en bois
- 22 cartes d'événement
- 8 cartes de couleurs
- 1 dé numéroté de 1 à 3
- 1 gobelet

Préparation

Avant la première partie, détacher les cartes de couleurs avec précaution.

Chaque joueur reçoit :

- 2 pions d'une couleur (1 seul s'il y a de 6 à 8 participants), qu'il place sur la case départ,
- la carte colorée de la même couleur qu'il dépose devant lui, de telle sorte qu'on puisse connaître la couleur de ses pions à tout moment.
- 4 jetons qu'il dépose sur sa carte colorée devant lui.

Les jetons restants sont mis dans le gobelet qui est déposé sur le cercle au centre du plateau de jeu. Les cartes d'événement sont mélangées et placées face cachée sur l'un des deux emplacements prévus à cet effet sur le plateau de jeu. Le deuxième emplacement sert à recevoir les cartes tirées au cours de la partie.

On détermine un premier joueur. Le jeu se déroulera dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

Le joueur dont c'est le tour jette le dé. Il avance ensuite un pion en direction de l'arrivée du nombre indiqué. Il peut avancer un pion qui lui appartient ou celui d'un autre joueur. L'objectif n'étant pas d'être le premier à l'arrivée mais de posséder le plus de jetons possible, il faut choisir en conséquence le pion qu'on avance

En déplaçant un pion, on doit considérer que les cases occupées par d'autres pions ne sont pas prises en compte et sont sautées.

En conséquence, chaque case, sauf celle de départ et d'arrivée, ne peut contenir qu'un seul pion et que ce pion ne peut être éjecté.

Il est obligatoire de jouer un pion, c'est à dire que le joueur doit avancer, à son tour, un pion du nombre indiqué par le dé, et ce, toujours vers l'arrivée. (Ne pas oublier : les cases occupées ne sont pas prises en compte !)

Note : puisque pendant le jeu, des pions sont souvent déplacés par les joueurs qui ne les possèdent pas, il peut arriver de temps en temps qu'on ne se souvienne plus qui a joué. C'est pourquoi il est important de placer le dé qui vient d'être joué devant le joueur qui l'a lancé, pour se souvenir et le passer ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, sans sauter le tour d'aucun joueur.

Cases jaunes

Si un pion parvient sur une case jaune, le propriétaire du pion peut prendre dans le gobelet et poser sur sa carte colorée le nombre de jetons indiqué sur la case. Toutefois, un joueur ne peut jamais posséder plus de 10 jetons (même si son pion ou ses pions sont parvenus à l'arrivée). Si un joueur se retrouve avec plus de 10 jetons, il doit immédiatement remettre le surplus à 4 dans le gobelet.

Exemple : Un joueur a déjà 7 jetons. Il jette le dé et déplace son propre pion sur une case point d'interrogation. La carte qu'il tire lui ordonne de prendre 4 jetons à ses adversaires. De la sorte, il se retrouve avec 11 jetons, ce qui est trop ! Il doit rendre immédiatement les jetons en trop jusqu'à ne plus en posséder que 4.

Les jetons d'un joueur doivent être placés bien visibles sur la carte colorée, de telle manière que chacun puisse facilement les compter. Il est en particulier interdit de les empiler ou de les cacher. (mais voir plus loin la variante "sans limites".)

Si on doit prendre des jetons mais qu'il n'y en a plus un nombre suffisant en stock (avec 7 ou 8 participants), on ne prend que ce qui est disponible, et le reste est perdu.

Cases rouges

Si un pion arrive sur une case rouge, le propriétaire du pion doit remettre le nombre de jetons correspondant aux points de la case dans le gobelet.

Le joueur ne peut cependant donner plus de jetons qu'il n'en possède. Il n'y a pas de "jetons négatifs", de dettes ou l'équivalent.

Cases points d'interrogation

Si un pion termine son mouvement sur une case point d'interrogation, le propriétaire du pion **doit** prendre la carte d'événement du dessus du paquet, la lire à haute voix et en appliquer les consignes. La carte est ensuite défaussée face visible sur la pile de défausse. Si la conséquence d'une carte est de déplacer un pion, la nouvelle case sur laquelle le pion atterrit s'applique aussitôt au pion déplacé. S'il s'agit d'une case point d'interrogation, il faut alors tirer une nouvelle carte et l'appliquer.

Note : Trois cartes sont marquées d'une petite étoile. Ces cartes ne sont pas applicables, si seulement deux joueurs participent, et sont dans ce cas retirées du paquet avant le début de la partie.

Les instructions des cartes ou des cases sont obligatoires et doivent être appliquées autant que possible - particulièrement lorsque c'est au désavantage du joueur dont c'est le tour.

Les conséquences d'un tour de jeu affectent en principe le joueur dont le pion a été déplacé, et non celui qui a jeté le dé (mais parfois il s'agit du même joueur).

Fin de la partie

Il n'est pas nécessaire de faire exactement le nombre nécessaire au dé pour atteindre la case d'arrivée ; les points excédentaires sont simplement perdus.

Si le pion d'un joueur est déjà parvenu à l'arrivée, il continue cependant à jouer et doit donc déplacer un pion d'un autre joueur.

Les pions parvenus à l'arrivée ne sont nullement en sécurité. Ils peuvent revenir dans la course par l'effet d'une carte d'événement ("déplace un pion de votre choix..."). de la même façon, le nombre de jetons d'un joueur dont le pion est arrivé peut encore être modifié, et rarement en sa faveur !

La partie n'est terminée que quand le dernier pion a atteint la case d'arrivée. Le joueur qui possède alors le plus de jetons est le gagnant. En cas d'égalité, c'est le joueur dont le pion est arrivé le premier qui est vainqueur.

Variantes

Toi comme moi... sans fin !

Une partie étant assez rapide, les joueurs peuvent décider de faire plusieurs manches. À la fin de chaque manche, les points de chaque joueur sont notés. Celui qui ç la fin, après le nombre convenu de manches, a le plus de points est déclaré vainqueur.

Il est également possible de fixer un nombre de points à atteindre (par exemple 15 points). Le premier qui atteint ce total à l'issue d'une manche est déclaré vainqueur.

Toi comme moi... sans plafond !

Dans cette variante, on ne tient pas compte du plafond de 10 jetons maximum par joueur, c'est à dire que les joueurs peuvent posséder autant de jetons qu'ils le veulent. Ils constateront rapidement qu'il n'est pas forcément bien joué de trop en posséder et ainsi d'attirer les envieux.

Toi comme moi ... vivons cachés !

Dans cette variante, les jetons ne sont plus visibles, mais gardés cachés en main. (Cette variante nécessite des joueurs vertueux qui déclarent honnêtement le cas échéant qu'ils ont dépassé le plafond de 10 jetons.

Toi comme moi... petit à petit !

Dans cette variante, un joueur qui a déjà amené son ou ses pions à l'arrivée peut, s'il tire un 1, soit jouer normalement un pion d'une case, soit tirer un jeton du gobelet.

Toutes ces variantes peuvent naturellement se combiner ensemble. Vous pouvez même inventer de nouvelles variantes. N'hésitez pas à envoyer vos variantes. Les plus intéressantes seront, avec votre accord, intégrées dans une édition ultérieure.

Schmidt Spiele
Redaktion
Postfach 11 65
8057 Eching

Résumé de la règle

But du jeu

Posséder le plus de jetons à la fin.

Préparation

Chaque joueur reçoit : 2 pions d'une couleur (1 seul si 6 à 8 joueurs), la carte de même couleur et 4 puces. Mélanger toutes les cartes d'événement et les poser sur le plateau.

Déroulement de la partie

Jeter le dé et déplacer un pion librement choisi du nombre de cases indiqué, à raison d'une case)par point du dé, les cases occupées n'étant pas prises en compte.

Un seul pion par case.

Sur une case jaune, prendre le nombre de jetons indiqué, sur une case rouge rendre le nombre de jetons indiqué, sur une case point d'interrogation tirer la carte supérieure du paquet et appliquer ses effets.

Maximum 10 jetons par joueur, si plus de 10 jetons, rendre le surplus à 4.

Fin de la partie

Tous les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que le dernier pion atteigne la case d'arrivée. Les pions et les joueurs à l'arrivée ne peuvent plus avancer, mais peuvent encore subir des événements.

Cartes d'événement

<p>Versetze Deine Figur auf das Feld vor der ersten Figur (eventuell vor bis auf das Zielfeld!).</p> <p>Déplace ton pion devant le premier pion (éventuellement jusqu'à la case d'arrivée!).</p>	<p>Schenke jedem Spieler für jede Figur, die von ihm bereits auf dem Zielfeld steht, je 1 Chip.</p> <p>Offre un jeton à chaque joueur et pour chaque pion qui se trouve déjà à l'arrivée.</p>
<p>Versetze eine Figur eines Mitspielers auf ein beliebiges Feld (auch Start- oder Zielfeld möglich!).</p> <p>Envoie un pion d'un joueur sur une case de ton choix (y compris la case de départ ou d'arrivée).</p>	<p>Der Spieler, dessen Figur als nächste auf das Zielfeld gezogen wird, muß 2 Chips abgeben (Karte so lange auf dem Zielfeld plazieren!).</p> <p>Le prochain joueur dont le pion parvient à l'arrivée rendra 2 jetons (on attend que l'événement se produise pour défausser la carte).</p>
<p>Lege 3 Chips zurück in den Vorrat.</p> <p>Remet 3 jetons dans le gobelet.</p>	<p>(*) Verteile an Deine beiden Platznachbarn (links und rechts) insgesamt 4 Chips - möglichst gleichmäßig.</p> <p>(*) Donne au total 4 jetons à tes deux voisins de gauche et de droite, si possible de manière égale.</p>
<p>Erhöhe mit Chips aus dem Vorrat die Chipsanzahl eines Mitspielers auf 8.</p> <p>Augmente le nombre de jetons d'un adversaire jusqu'à atteindre 8.</p>	<p>Versetze eine beliebige Figur (fremde oder eigene) um 2 Schritte - vor oder zurück.</p> <p>Avance ou recule un pion de ton choix de deux cases.</p>
<p>(*) Wähle zwei Mitspieler, die ihre Chips miteinander tauschen müssen!</p> <p>(*) Choisit deux adversaires qui échangent leurs jetons.</p>	<p>Versetze Deine Figur auf das Feld hinter der letzten Figur (eventuell zurück bis auf das Startfeld!).</p> <p>Déplace ton pion derrière le dernier pion, éventuellement jusqu'à la case départ.</p>
<p>Verteile an einen oder mehrere Mitspieler, die bereits eine Figur im Ziel haben, insgesamt 3 Chips. Stehen noch keine Figuren auf dem Zielfeld, gehen die 3 Chips zurück in den Vorrat.</p> <p>Distribue au total 3 jetons à un ou plusieurs joueurs qui ont déjà un pion à l'arrivée. Si aucun pion n'est encore arrivé, remet les jetons au stock.</p>	<p>Nimm von einem Mitspieler 2 Chips und gib sie einem anderen (nicht Dir selbst!).</p> <p>Prend 2 jetons à un joueur et donne les à un autre (pas le même).</p>

<p>(*) Nimm Dir von einem oder mehreren Mitspielern insgesamt 4 Chips.</p> <p>(*) Prend au total 4 jetons à un ou plusieurs adversaires et place les sur ta carte.</p>	<p>Tausche Deine Chips mit denen eines Mitspielers.</p> <p>Echange tes jetons avec ceux d'un adversaire.</p>
<p>Verschenke an einen oder mehrere Mitspieler so viele Chips, wie Du magst mindestens aber 2.</p> <p>Offre autant de puces que tu le souhaites à un ou plusieurs adversaires, mais au moins 2.</p>	<p>Der Spieler, dessen Figur als letzte überhaupt auf das Zielfeld gezogen wird, muß 4 Chips abgeben (Karte gilt bis zum Spielende).</p> <p>Le joueur dont le pion arrive en dernier sur la case d'arrivée doit rendre 4 jetons (la carte reste visible jusqu'à la fin).</p>
<p>Nimm Dir 5 Chips aus dem Vorrat.</p> <p>Prend 5 jetons du gobelet.</p>	<p>Nimm Dir aus dem Vorrat so viele Chips, daß Du insgesamt 10 hast.</p> <p>Prend dans le gobelet autant de jetons que nécessaire pour en avoir au total 10.</p>
<p>Versetze Deine Figur auf ein beliebiges Feld (auch Start- oder Zielfeld möglich!).</p> <p>Déplace ton pion sur une case de ton choix (y compris les cases de départ et d'arrivée).</p>	<p>Gehe 4 Schritte vor.</p> <p>Avance de 4 cases.</p>
<p>Der Spieler, der mit einer Figur als erster auf das Zielfeld kommt bzw. gekommen ist, erhält aus dem Vorrat 3 Chips.</p> <p>Le joueur qui arrive ou est arrivé premier au but reçoit 3 jetons du gobelet.</p>	<p>Verschenke an einen oder mehrere Mitspieler insgesamt 5 Chips.</p> <p>Offre au total 5 jetons à un ou plusieurs adversaires.</p>