

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

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

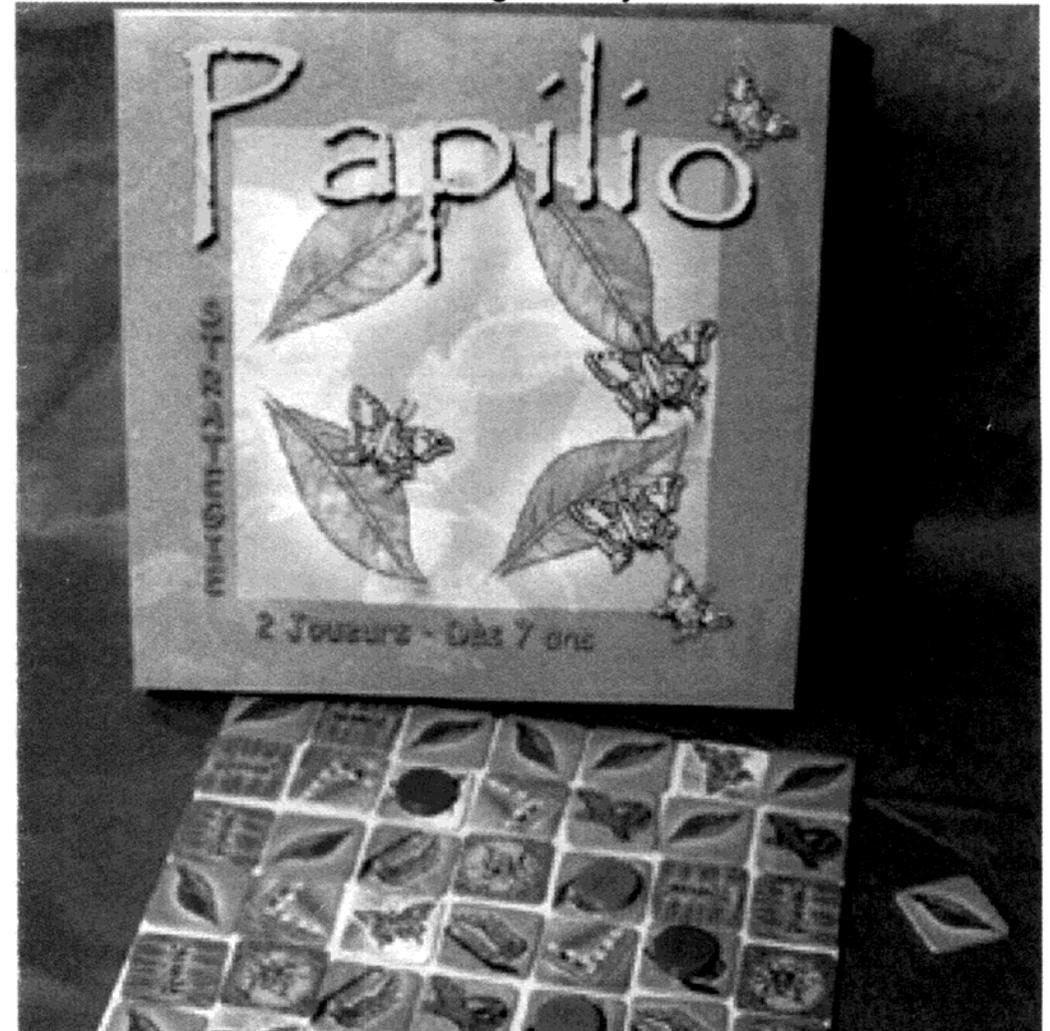
06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Papilio

Les règles de jeu



Visitez notre site : <http://www.meche-rebelle.fr>

Contact éditeur :  
La Mèche Rebelle EDITIONS  
48, rue Béranger  
72000 LE MANS  
Tél : 02 43 23 62 34

Courriel : [contact@meche-rebelle.fr](mailto:contact@meche-rebelle.fr)

©2005-2008 - La Mèche Rebelle EDITIONS - Tous droits réservés.

A partir de 7 ans - 2 joueurs

Un jeu de Rosie Sharman.

Un jeu de stratégie raffiné qui nous fait partager l'aventure de la vie des papillons, évoluant dans leur environnement et fuyant leurs prédateurs.

### 1 - Matériel :

1 plateau de 49 cases avec 16 tuiles fixes, 1 plateau transparent, 34 tuiles mobiles, 8 pions.

### 2 - Préparation :

Décortiquer l'ensemble des tuiles. Répartir les tuiles sans ordre sur le plateau entre les tuiles fixes de manière à remplir tout le plateau. Il reste une tuile.

Mettre la plaque transparente sur le plateau : c'est sur cette plaque que les pions des joueurs vont évoluer. Chaque joueur choisit sa couleur, sa rangée de départ (*composé uniquement de feuilles fixes*) et pose un de ses pions sur une feuille fixe.

### 3 - But du jeu :

Le gagnant est celui qui fait traverser le plus de ses pions. Il faut atteindre les feuilles fixes du plateau situées en face de sa ligne de départ. Lorsqu'un de pion traverse le plateau et arrive sur une feuille fixe, il y reste jusqu'à la fin de la partie.

### 4 - Déroulement :

#### *Premier tour :*

Le premier joueur déplace un de ses pions. Les pions se déplacent toujours horizontalement ou verticalement d'une seule case. Il applique l'effet de la case au dessus de laquelle se trouve son pion. Puis, il décale une colonne ou une rangée de son choix à l'aide de la tuile supplémentaire. C'est au tour de son adversaire qui procède de même.

#### *Les tours suivants :*

Le joueur réagit aux changements de tuiles sous ses pions. Si plusieurs de ses pions sont concernés, le joueur choisit l'ordre dans lequel il applique l'effet. Puis, il décale une colonne ou une rangée à l'aide de la tuile supplémentaire.

*Remarque : il est interdit d'introduire la tuile supplémentaire à l'endroit d'où elle vient de sortir.*

**Attention :** une case ne peut accueillir qu'un seul pion à la fois.

### 5 - Les effets des cases :

Si un pion ne peut pas se déplacer comme le demande l'effet d'une case, alors il retourne immédiatement sur une feuille fixe de sa rangée de départ. Si aucune feuille fixe n'est libre (car elles accueillent toutes un pion), alors le pion en question disparaît du jeu.

Case	Effet
Feuille	Case neutre : il n'y a pas d'effet particulier. Vous pouvez avancer votre pion d'une case en avant, en arrière ou sur le coté ou simplement y rester.
Oeufs	Entrer un nouveau pion sur la rangée de départ et rester sur la case. Au prochain tour, si votre pion est toujours sur cette case, vous pourrez entrer un nouveau pion. <i>Si tous vos pions sont déjà entrés, il ne se passe rien.</i>
Chenille	Case interdite : votre pion doit se déplacer d'une case en avant, en arrière ou sur le coté.
Chrysalide	Case interdite : votre pion doit se déplacer d'une case en arrière ou sur le coté. Il ne peut pas avancer.
Papillon volant	Case interdite : avancer votre pion de 2 cases dans la même direction (en avant, en arrière ou sur le coté). Attention, si le pion sort du plateau, il est retiré du jeu.
Araignée	Votre pion retourne immédiatement sur une feuille fixe de votre choix sur votre rangée de départ.
Lézard	Le pion est avalé et retiré du jeu. Si le joueur n'a plus de pion sur le plateau, il entre immédiatement un nouveau pion sur sa rangée de départ et passe son tour. S'il n'a plus du tout de pion, il perd la partie.

**Bonnes parties !**