

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



Jeu No.1

1. Chaque joueur choisit une couleur et pose ses quatre billes au centre du plateau dans la rangée "Base" de la couleur correspondante. Chaque joueur lance le dé et celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence à jouer, suivi par son voisin de gauche.
2. Il faut faire un UN ou un SIX pour sortir une bille de sa Base et la placer dans l'une ou l'autre des deux cases Départ. Les billes doivent se déplacer dans le sens des flèches partant des cases Départ.
3. Chaque joueur à son tour lance le dé et avance sa bille **DANS UN SEUL SENS** du nombre de cases égal au nombre de points indiqué par le dé.
4. Si un joueur n'a **AUCUNE BILLE EN JEU**, il a le droit de lancer le dé jusqu'à 3 Fois à chaque tour pour obtenir un UN ou un SIX et sortir une bille de sa Base.
5. Le joueur qui vient de faire un UN ou SIX a le choix entre sortir une bille de la Base, ou avancer une bille déjà en jeu. Un SIX donne **AUSSI** droit à un tour supplémentaire, si le joueur a pu utiliser le six précédemment tiré.
6. Quand un joueur amène une bille sur une case, ou une rampe, déjà occupée par une bille d'un adversaire, celle-ci est renvoyée à sa Base.
7. A l'occasion d'un déplacement, une ou plusieurs billes peuvent rouler dans une rampe, en avant ou en arrière, ou bien dans la case HOME.
8. Une bille peut arriver dans la case Home de deux façons :
 - 1 En l'avancant du nombre EXACT d'espaces nécessaire pour atteindre cette position,
 - 2 en utilisant une des rampes qui permettent de rouler directement dans Home.
9. Il y a 8 cases TILT sur le plateau. Si une bille roule dans le trou d'une case TILT, elle doit revenir à sa Base.
10. Le gagnant est le premier joueur à amener ses quatre billes dans la case Home.

Jeu No. 2

Le jeu se déroule comme indiqué pour le jeu no 1, mais en y ajoutant les règles suivantes :

11. Un joueur ne peut pas sauter par dessus ses propres billes. Pour sauter par dessus les billes de ses adversaires il a le droit alors *d'avancer ou de reculer*. Mais il ne peut renvoyer une bille adverse à sa Base qu'en **AVANCANT**.
12. Une bille peut être déplacée *dans les deux sens* pour atteindre une rampe, mais elle ne peut pas *reculer* vers une rampe, si celle-ci est déjà occupée par une bille adverse.
13. Quant une bille est renvoyée à sa Base, le joueur qui l'a renvoyée peut choisir dans laquelle des 4 positions de cette Base elle doit être placée.
14. Lorsqu'une bille a été soulevée du plateau, elle **NE PEUT PAS** être reposée dans sa position initiale. Le plateau peut basculer quand la bille est levée. Dans ce cas, le basculement est valide et ne peut pas être corrigé en remettant la bille dans sa position initiale.
15. Le tour d'un joueur est terminé lorsqu'il lâche la bille qu'il vient de déplacer.
16. Les joueurs ne doivent pas toucher le plateau, sinon il y a *faute* et le joueur fautif perd son prochain tour.

JEU A 2 OU 3 JOUEURS

17. Placez toutes les billes supplémentaires dans leur Base respective afin d'équilibrer le plateau correctement pendant la partie.

JEU PAR EQUIPES

18. Quatre joueurs forment deux équipes. Le jeu par équipe est identique aux jeux individuels *jusqu'au moment* où un des joueurs a amené toutes ses billes dans la case Home. Il va alors continuer à son tour, mais avec les billes de son équipier pour aider l'équipe à gagner.
19. Les joueurs doivent toujours déplacer une bille s'ils le peuvent – même si cela les oblige à renvoyer à sa Base une bille de leur équipier.
20. Si un joueur fait un Six qui permet à sa dernière bille d'arriver dans le Home, il peut jouer ensuite son tour supplémentaire avec une bille de son équipier.

RECOMMANDATION GENERALE

Pour obtenir un bon balancement du plateau, il est recommandé de le placer sur une surface bien plate et lisse.

