

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



BBBLOCCAGE

Choisissez la bonne voie, Sinon votre adversaire vous fera dévier et vous resterez bloqué
On jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs.

BUT DU JEU

Au départ de votre station, faites passer en toute sécurité vos quatre pièces en diagonale sur le tableau de jeu vers la station centrale.

COMMENT JOUER

Mettez le levier de changement à côté du tableau de jeu de façon à ce que seul le noir soit visible entre le manche du levier et le tableau de jeu.

Les joueurs jettent les dés pour décider de celui qui commencera. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé joue le premier et choisit sa couleur.

Le joueur à sa gauche continue, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi une couleur et aient placé les 4 pièces du jeu sur le carré du tableau, dont la couleur correspond à celle des pièces. Ce carré est la station de départ de chaque joueur.

Les pièces du jeu ne peuvent être déplacées que sur la voie noire, en avant, en arrière ou de côté. Elles ne peuvent bouger diagonalement à travers les cases. Les pièces qui arrivent sur les cases blanches doivent attendre jusqu'à ce que la voie noire soit déplacée en position en dessous de ces pièces.

1. Les joueurs à tour de rôle jettent les 2 dés. Si les deux dés sont numérotés, il a le choix: ou bien il déplace une pièce autant de fois que le total indiqué par les dés, ou bien il déplace deux pièces, chacune autant de fois que le nombre des dés.

2. Si un dé est numéroté et l'autre indique une étoile, le joueur a le choix: ou il déplace la pièce autant de fois que le nombre indiqué par le dé et ensuite il change le levier une fois, à gauche ou à droite, ou il change d'abord le levier à gauche ou à droite et il déplace ensuite une pièce autant de fois que le nombre indiqué par le dé. De cette façon, chaque joueur peut déterminer pour lui-même, s'il est préférable de changer le levier en dessous d'une autre pièce, ou d'abandonner une pièce de l'adversaire sur un case blanche.
3. Si un nombre et deux étoiles apparaissent sur les dés, le joueur a le même choix qu'au numéro 2. mais il peut maintenant changer deux fois un levier à gauche ou à droite ou changer deux leviers une fois à gauche ou à droite, à son avantage.
4. S'il n'y a que des étoiles sur les dés, le joueur perd son tour et le joueur à sa gauche continue.
5. Une seule pièce peut être utilisée à la fois et occuper une case. Si un joueur dépose sa pièce sur une case occupée par une pièce de l'adversaire, la pièce de l'adversaire est capturée et retourne à la station d'où elle est partie.
6. N'importe quelle pièce peut sauter une pièce de la même couleur, le long de la voie mais elle ne peut sauter une pièce de couleur différente.
7. Les pièces du jeu peuvent entrer ou sortir d'une station par n'importe quelle voie adjacente à la station.
8. Les pièces doivent entrer dans la station située à la diagonale de leur propre station. Pour cela il est nécessaire d'obtenir un nombre exact ou plus élevé que le nombre de cases à parcourir.
9. Une fois la pièce rentrée dans la station, elle ne peut plus revenir sur le tableau de jeu ni être capturée.
10. Le gagnant est le premier joueur à avoir déplacé ses 4 pièces le long de la voie.

Création: Design Associates
© 1977 OrDa Industries Ltd.
Imprimé en Israël

SHIFTI

Merci à [Michel BOUTIN](#) pour la traduction.

Les joueurs disposent leurs pièces sur la case de départ de leur couleur. Selon le nombre de joueurs, 2, 3 ou 4, on prend 4, 3 ou 2 pions chacun. Les glissières sont positionnées au centre. Le jeu se déroule à tour de rôle dans le sens horaire.

À son tour, le joueur jette les deux dés.

- *Si les deux dés montrent des étoiles, le joueur passe son tour.*
- *Si les deux dés montrent une valeur, le joueur peut déplacer un pion de la somme ou deux pions, chacun de la valeur d'un dé.*
- *Si un dé montre une ou deux étoiles et l'autre une valeur, le joueur doit d'abord déplacer un pion de la valeur indiquée. Puis il peut déplacer une glissière d'un cran, mais cette seconde action n'est pas obligatoire. Si le dé montre deux étoiles, il peut faire bouger une glissière de deux crans ou deux glissières d'un cran.*

Les déplacements sont orthogonaux, et il est interdit de revenir sur ses pas. Lorsqu'un pion finit sur un pion adverse, il le renvoie à sa case de départ.

Un pion qui se trouverait hors-piste, suite à un glissement, doit attendre de se retrouver sur la piste pour avancer.

Un joueur qui ne peut pas jouer ses dés de valeur doit passer son tour. Il ne peut pas, par exemple, bouger un seul de ses pions. Il est autorisé d'arriver au but avec un nombre plus grand.