

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



Karambolage

Un jeu d'action pour 2-4 joueurs à partir de 6 ans.

Durée de la partie: environ 20 à 30 minutes

Auteur du jeu: Heinz Meister

Graphisme: Walter Matheis

Contenu de la boîte:

1 cordelette de délimitation

1 corde

6 pions de différentes couleurs

2 dés à couleurs

1 bloc servant de bande

Le jeu de base „**Karambolage**“

Karambolage

Les deux pions dont les couleurs ont été jouées aux dés doivent se heurter **l'un l'autre**. Si l'action est réussie, les joueurs reçoivent des points. Le bloc peut servir de bande et permettre de réaliser des coups difficiles.

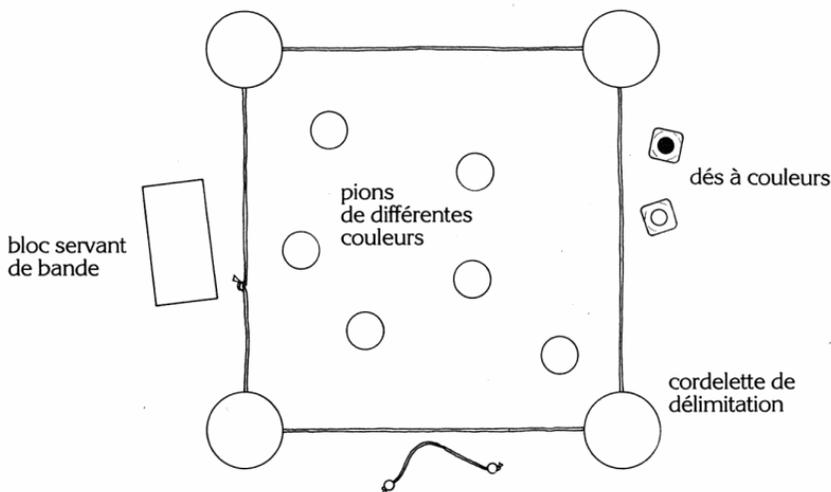
But du jeu:

Les joueurs essayent, avec beaucoup d'habileté et de chance, d'atteindre **le nombre de points** fixé à l'avance (par exemple 10 points).

Préparation au jeu:

poser la ligne de délimitation
répartir les pions

La corde de délimitation est tendue sur la table de façon à former un carré. Les **6 pions** sont posés au centre distants de 15 cm les uns des autres. Les **dés** et **le bloc** sont mis à côté de la surface de jeu. Les joueurs doivent se munir d'un morceau de papier et d'un crayon pour noter les points.



Déroulement de la partie:

fixer le nombre de points à obtenir
lancer les deux dés en même temps
même couleur = point compte double

Les joueurs se mettent d'accord sur **le nombre de points** à atteindre, par exemple 10 points. Le joueur le plus jeune commence. Il lance **les deux dés**:

deux couleurs différentes = tirer

1. mêmes couleurs: le joueur reçoit un point et peut continuer à lancer les dés. Si les dés indiquent à nouveau la même couleur, il obtient un point supplémentaire.

ne pas toucher d'autres pions

2. deux couleurs différentes: le joueur prend la corde et essaye avec celle-ci de catapulter un des deux pions dont la couleur a été jouée au dé contre le pion de l'autre couleur. Il faut observer **les règles** suivantes:

ne pas dépasser la limite

- lors du tir, le joueur n'a pas le droit de toucher un troisième pion.

- il peut, avant son tir, placer le bloc où il veut si un troisième pion bloque le passage: voir paragraphe bloc.

- lors du tir, la délimitation n'a pas le droit d'être touchée ou dépassée. (Si cela arrive, voir paragraphe „délimitation“.)

- Si, après que 2 pions se soient touchés, l'espace les séparant est inférieur à 5 cm, il faut rétablir un écart de 5 cm.

Après avoir tenté le tir, il existe plusieurs possibilités:

manqué

1. Le pion **n'est pas atteint**: c'est au joueur suivant de jouer.

non valable

2. Le tir **n'est pas valable**, par exemple si la ligne de délimitation a été dépassée: le joueur suivant pourra à son tour tenter sa chance.

**touché = arrêter
ou continuer**

3. Le pion est atteint: le joueur peut noter son point et arrêter. Il peut aussi prendre le risque de continuer et de relancer les dés:

- si les dés indiquent la même couleur, il obtient un point supplémentaire et relance les dés.

- il peut lancer les dés aussi longtemps que ses tirs sont réussis ou qu'il obtient la même couleur avec les deux dés.

points perdus

- s'il manque son coup, il perd tous les points obtenus lors de ce tour.

limite dépassée

La ligne de délimitation:

Les pions qui dépassent cette ligne sont replacés à un **endroit quelconque** à plus de 5 cm de chaque autre pion.

**pion près de la
limite**

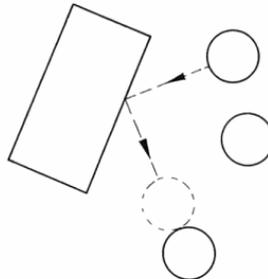
Si un pion se trouve à moins de 2 cm de la ligne de délimitation ou d'un pion se trouvant dans l'angle, il peut, avant le tir, être **déplacé** de 2 cm vers le centre de la surface de jeu.

**tir direct
impossible
placer le bloc**

Le bloc servant de bande:

Il est utilisé lorsque les pions n'ont pas la position idéale pour exécuter convenablement un **tir direct**.

Les joueurs essaient alors de placer le bloc de manière à faire ricocher le pion avec lequel ils tirent, ce qui exige une certaine adresse.



**jeu sans bloc
chez les plus
jeunes**

Pour des joueurs plus jeunes, il vaut mieux convenir que, si un tir direct est impossible, le joueur concerné conserve ses points et on passe au suivant.

**nombre de
points atteint**

Fin de la partie:

La partie est terminée dès qu'un joueur atteint ou dépasse le **nombre de points** fixé au départ.

Karamba

Variante **Karamba**

Une ligne imaginaire entre les deux pions dont la couleur a été jouée aux dés **doit être franchie** par un troisième pion. Chaque franchissement apporte au joueur un point supplémentaire.

**former un
rectangle
pas de bloc**

But du jeu:

Chacun essaye d'atteindre le nombre de points fixé au préalable.

Préparation au jeu:

La corde de délimitation est tendue sur la table de façon à former un carré. Les **6 pions** et **les dés** sont posés à côté de la surface de jeu. Le bloc n'est pas nécessaire pour cette variante. Les joueurs se munissent d'un morceau de papier et d'un crayon pour noter les points.

**fixer le nombre
de points à
obtenir
répartir les pions
lancer les deux
dés
mêmes couleurs**

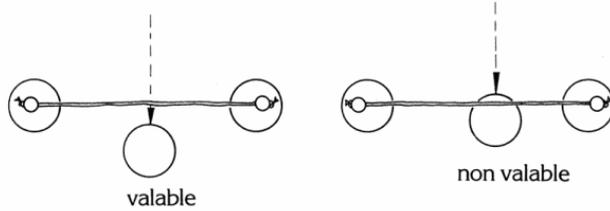
Déroulement de la partie:

Les joueurs se mettent d'accord sur **le nombre de points** à obtenir. Avant chaque tour, celui qui va jouer répartit comme il veut les 6 pions sur la surface de jeu. Le plus jeune commence. Il lance **les deux dés**.

1. les dés indiquent la même couleur: le joueur relance un seul dé pour obtenir une couleur différente.

**deux couleurs
différentes**

2. deux couleurs différentes: il s'agit de franchir la ligne imaginaire entre les deux pions aux couleurs indiquées par les dés avec un troisième pion de son choix.



dépasser la ligne imaginaire

Le joueur peut utiliser la corde pour vérifier que la ligne a été dépassée (voir schéma).

Le joueur reçoit un point pour chaque franchissement.

continuer ou arrêter

Si le tir réussit, le joueur peut continuer à jouer. Les pions qui quittent la surface de jeu sont éliminés. Le tour est terminé lorsque les dés indiquent une couleur qui n'est plus présente sur la surface de jeu.

doublet

Si un joueur fait un **doublet**, il est obligé de relancer un des deux dés afin d'obtenir deux couleurs différentes. Celui qui estime avoir suffisamment de points ou que les pions ne sont plus en position idéale pour d'autres tirs peut arrêter et noter ses points. Celui qui continue et rate son coup perd tous les points obtenus au cours de ce tour.

points perdus

Fin de la partie:

nombre de points atteint

La partie est terminée aussitôt que **les points** à atteindre ont été obtenus ou même dépassés. Vainqueur est celui qui y parvient le premier.

Variante **Karamboli**

Karamboli

Les pions sont tirés **les uns après les autres**. Les joueurs essaient de toucher les pions déjà en jeu.

But du jeu:

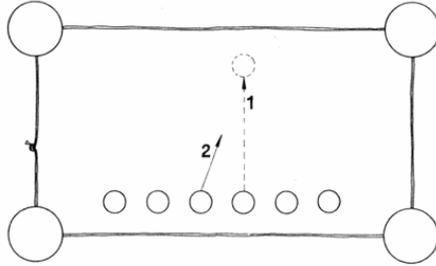
Chacun essaye, au cours d'un nombre de tours donné d'obtenir le plus de **points**.

Préparation au jeu:

former un rectangle pions en position de départ

La **corde** est tendue de façon à former un rectangle. **Les pions** sont alignés à environ 5 cm les uns des autres le long d'un grand côté.

Les dés et le bloc sont laissés de côté. Les joueurs se munissent d'un morceau de papier et d'un crayon pour noter les points.



Déroulement de la partie:

On se met d'accord sur le nombre de tours. Le plus jeune commence et prend la corde. Les pions doivent être tirés **les uns après les autres**. A chaque tir, on essaie d'**atteindre** le plus de pions possible.

Les pions qui quittent la surface de jeu comptent 2 points en moins. Chaque pion **touché** compte 1 point. Lorsque les 6 pions ont été tirés, le joueur note ses points et remplace les pions en position initiale pour le joueur suivant.

fixer le nombre de tours
tirer les pions
pion touché = 1 point
pion qui sort de la surface de jeu = -2 points
noter les points

Fin de la partie:

La partie est terminée dès qu'on a joué le nombre de tours fixé au départ. Vainqueur est celui qui a obtenu **le plus de points**.

additionner les points

Comment utiliser la corde:

1. Poser la corde en demi-cercle autour d'un pion.

2. Tendre la corde pour propulser le pion.

