

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)



## **LES BATEAUX PASSENT**

Chaque fois qu'un joueur fait monter un pion dans son bateau, il doit, par un mouvement de rotation dans le sens des aiguilles d'une montre, déplacer tous les bateaux d'un quai.

## **LE GAGNANT**

Le gagnant est celui qui, le premier, réussit à faire monter 5 membres d'équipage dans son bateau.

# **SAUTEZ DANS LE BATEAU**

(Pour 2, 3 ou 4 Joueurs)

Ce jeu, d'un caractère inédit, présente un attrait captivant, en raison de sa mobilité qui engendre des situations sans cesse nouvelles.

Chaque joueur essaie d'introduire un à un ses hommes d'équipage dans son bateau respectif. Celui qui, le premier, est parvenu à en faire monter 5, a gagné.

Quand un joueur réussit à mettre un de ses membres d'équipage dans son bateau, il change les positions d'amarrages aux quais d'embarquement de tous les bateaux, en les faisant avancer d'un quai.

## **BUT DU JEU**

Le but du jeu est d'être le premier à faire monter 5 de ses 8 membres d'équipage dans son propre bateau.

## **ÉQUIPEMENT**

- 32 pions, appelés ci-dessus « Membres d'Équipage ». - 4 bateaux de couleurs différentes. - 1 tableau de jeu.

## **PRÉLIMINAIRES**

Chaque joueur choisit 8 membres d'équipage (pions) et un bateau de la même couleur. (Au cas où deux joueurs seulement participent à la partie, on utilise les équipages rouges et bleus).

Chacun place 5 pions sur son aire de départ et les 3 autres sur les cercles de couleur correspondante marqués sur le tableau de jeu.

Puis, il pose son bateau sur l'emplacement de même couleur en forme de navire, qui se trouve dans le cercle bleu (les flots).

Les quais sont représentés par les 4 dernières cases du plateau de jeu, juste en face de l'emplacement des bateaux.

## DÉPLACEMENT DES PIONS

On ne peut déplacer qu'un seul pion à la fois dans n'importe quelle direction : en avant, en arrière, latéralement ou en diagonale.

On a le droit de « sauter » par dessus un ou plusieurs pions, qu'ils vous appartiennent ou non, et ce, dans n'importe quelle direction à ces deux conditions :

1° Que votre pion soit adjacent à celui par dessus lequel vous voulez sauter.

2° Qu'il y ait une case vide immédiatement après chaque pion par dessus lequel vous sautez.

Chaque joueur peut, au choix, se déplacer d'une case, ou sauter par dessus un ou plusieurs pions à chaque tour, mais ne peut pas faire les deux à la fois : il doit opter pour l'une ou l'autre formule. Toutefois, s'il a décidé de sauter, il n'est pas obligé de le faire aussi loin qu'il en a la possibilité; il peut, par tactique, s'arrêter en route.

## EN ROUTE VERS LES QUAIS

Pour commencer, on peut :

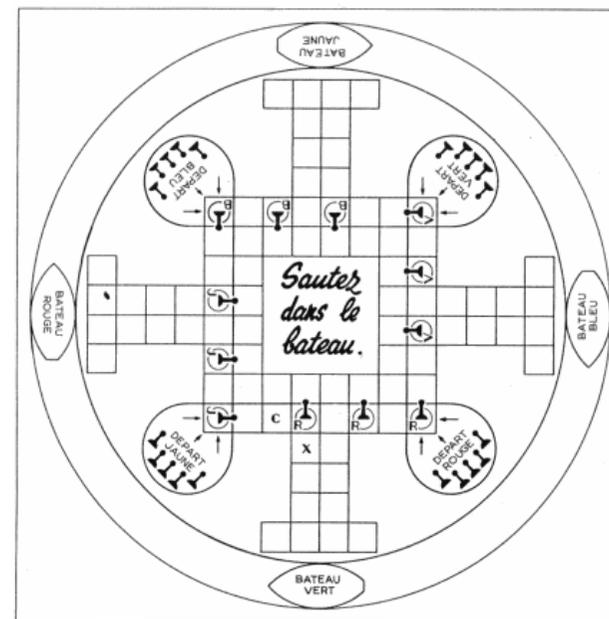
– soit déplacer d'une case un de ses pions se trouvant sur l'un des trois cercles de sa couleur;

– soit faire sauter un pion de son aire de départ au-dessus de l'un ou plusieurs de ses propres pions dans n'importe quelle direction indiquée par les flèches du diagramme.

**Exemple :** Le joueur, utilisant les pions rouges dans le diagramme, peut déplacer un de ses pions d'une case vers celle marquée d'un X, ou bien, faire sauter un pion de son emplacement de départ jusqu'à la case C. Ces déplacements représentent seulement deux des différentes possibilités offertes à ce joueur.

Quand le joueur qui commence a joué, c'est au tour de son voisin de gauche et ainsi de suite...

Chacun déplace ses pions vers un ou plusieurs quais pour les faire monter dans le bateau de sa couleur, au moment opportun.



## LES BATEAUX ACCOSTENT...

Vous avez réussi à amener un ou plusieurs membres d'équipage sur le quai. Votre bateau s'y trouve accosté. A votre tour de jouer, faites-y monter un pion, que vous posez dans une des alvéoles prévues à cet effet.

Pour monter dans le bateau, vous pouvez faire sauter un de vos membres d'équipage par dessus un pion adverse occupant l'une des deux cases centrales du quai.

Le fait d'introduire ou de faire sauter un pion dans le bateau équivaut à un coup. Vous ne pouvez donc pas déplacer un autre de vos pions sur le tableau.

De plus, vous ne pouvez placer dans le bateau qu'un seul pion à la fois quand c'est à votre tour de jouer.

Par contre, même si vous en avez la possibilité, vous n'êtes pas obligé de faire monter à bord l'un de vos membres d'équipage. C'est une question de tactique et d'opportunité.