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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Les chars de Stonehenge

UN JEU DE COURSE DE MIKE SELINKER

RÈGLES DU JEU

Nombre de joueurs : 3 à 5

But du jeu : Vous êtes le pilote d'un char extra-terrestre. Vous devez être le premier à finir le tour du cercle, de la case 1 à la case 30. Prenez garde aux blocs de pierre que vos rivaux, dotés comme vous de pouvoirs de télékinésie, tenteront de placer sur votre route.

PRÉPARATIFS

Matériel : une figurine par joueur, le paquet de cartes, le plateau de jeu, les dolmens, et 10 jetons et baguettes par joueur, dans la couleur de son choix.

Mise en place : Les cartes sont mélangées, puis chaque joueur :

- prend 10 baguettes («obstacles») de la couleur de son choix et les place devant lui, à côté du plateau de jeu
- prend également 4 jetons («cristaux d'énergie») de même couleur qu'il place avec ses baguettes ;
- place un jeton sur chacune des cases 5, 10, 15, 20, et 25 ;
- place un jeton sur un dolmen ;
- place sa figurine (le pilote de son char) sur la case 1. Le joueur habitant le plus près de Stonehenge place son pilote le plus près du bord de la case 2, le second juste derrière, et ainsi de suite;
- pioche 3 cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

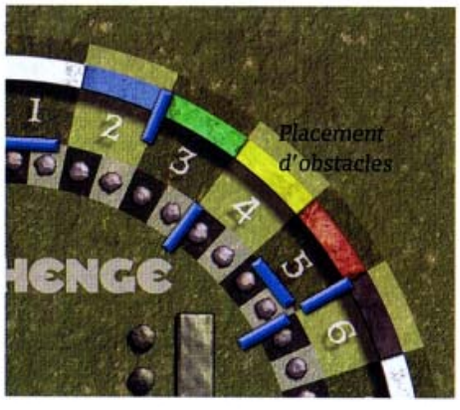
Le plateau de jeu est le stade sur lequel a lieu la course de chars venus d'un autre lieu, d'un autre temps.

Le cercle extérieur du plateau est la piste de trente cases, sur laquelle les joueurs déplacent rapidement leurs chars. Le cercle intérieur, la fosse, est un terrain plus difficile, où creux et bosses rendent les déplacements plus lents ; c'est pourquoi il a soixante cases.

Il est souvent nécessaire de déterminer quel joueur est, à un moment précis, en tête de la course. Pour cela, on considère que dans chaque zone numérotée, la position de tête est la case blanche de la fosse, puis la case de la piste, puis la case noire de la fosse. On passe ensuite à la case blanche de la fosse correspondant au numéro suivant, et ainsi de suite.

Une partie se déroule en un certain nombre de tours, chaque tour étant divisé en quatre phases :

- phase d'énergie
- phase de blocage
- phase de mouvement
- phase de charge



Chaque phase est effectuée par tous les joueurs avant de passer à la phase suivante.

Phase d'énergie : Chaque joueur prend en main tous ses cristaux d'énergie et les répartit secrètement entre sa main gauche et sa main droite. Les cristaux pris dans la main gauche serviront à placer des obstacles durant la phase de blocage, ceux dans la main droite feront avancer le char.

Phase de blocage : Durant cette phase, les joueurs placent ou déplacent les pierres de Stonehenge – en fait, les baguettes – pour bloquer les chars adverses.

Chaque cristal d'énergie dans la main gauche d'un joueur lui permet de placer ou déplacer un de ses propres obstacles.

Le joueur ayant pris le plus de cristaux dans sa main gauche joue en premier, et on poursuit ensuite dans l'ordre décroissant du nombre de cristaux joués. Les égalités sont tranchées par la position des chars

Mike : « En 1922, J.G. Gurdon avança l'hypothèse, aujourd'hui oubliée, selon laquelle Stonehenge était la ligne d'arrivée d'une course de chars. La piste assez large, en ligne droite, se serait terminée par une boucle autour du monument. C'est une théorie séduisante, malheureusement aisément réfutable quand on sait qu'il n'y eut pas de chars en en Grande Bretagne avant le quatrième siècle avant notre ère, plus d'un millénaire après la construction de Stonehenge. À moins bien sûr qu'il ne se soit pas agi de chars pilotés par des humains et que leurs conducteurs soient venus d'une autre planète. »

sur la piste, le joueur le plus avancé jouant en premier.

Jouer une carte permet de placer un obstacle de sa couleur sur un bord de la zone numérotée correspondante. En jouant plusieurs cartes, un joueur peut additionner leurs valeurs pour placer un obstacle sur une case plus proche de l'arrivée. Un joueur dont tous les obstacles sont déjà placés peut, au lieu d'en placer un, déplacer l'un de ses obstacles placés précédemment. Quel que soit le nombre de cartes jouées, chaque cristal ne permet de placer ou déplacer qu'un seul obstacle.

Un obstacle est placé en bordure de la case numérotée de la piste, ou en bordure d'une des deux cases de la fosse. Un obstacle a donc six positions possibles : sur la ligne horizontale séparant la piste de la fosse, sur l'une des deux lignes verticales de part et d'autre de la case de la piste, ou sur l'une des trois lignes verticales de part et d'autre des cases blanche et noire de la fosse.

Un obstacle ne peut jamais recouvrir un obstacle d'une autre couleur, mais un même joueur peut en revanche placer un deuxième obstacle au dessus de l'un de ses propres obstacles pour former un mur. La hauteur d'un mur est limitée à deux obstacles. Un joueur doit avoir la ou les cartes nécessaires pour placer chaque obstacle, et doit donc avoir deux cartes ou groupes de cartes permettant de placer des obstacles au même endroit pour bâtir un mur. Une fois un mur construit, les obstacles qui le composent ne peuvent plus être séparés dans la suite de la partie.

Un cristal d'énergie peut aussi être dépensé pour jouer ensemble une carte dolmen et une ou plusieurs cartes numérotées. Cela permet au joueur de placer un dolmen sur l'un des côtés verticaux de la zone numérotée correspondante. Le dolmen bloque alors transversalement à la fois la piste et la fosse. Un dolmen ne peut être placé ainsi que s'il n'y a pas d'obstacle en cet endroit, ni au bord de la piste, ni au bord de la fosse.

Phase de mouvement : Après que tous les joueurs ont joué la phase de blocage, les chars se déplacent. Le joueur ayant misé le plus de cristaux d'énergie dans sa main droite joue en premier, et on poursuit ensuite dans l'ordre décroissant du nombre de cristaux joués. Les égalités sont tranchées par la position des chars sur la piste, le joueur le plus avancé jouant en premier.

À son tour, un joueur avance son char d'un nombre de cases égal à l'énergie dépensée, c'est à dire au nombre de cristaux dans sa main droite. Un char ne peut pas se déplacer d'un nombre de cases inférieur, et doit toujours avancer. Il est interdit de reculer.

Un char peut aller de la piste vers la fosse et inversement lors de son déplacement. Aller de la piste vers la fosse (obligatoirement vers une case blanche) coûte normalement un cristal d'énergie, mais remonter de la fosse (forcément à partir d'une case noire) vers la piste coûte un cristal supplémentaire.

Un char peut traverser librement les obstacles à sa couleur. Traverser un obstacle adverse coûte deux cristaux supplémentaires, et détruit l'obstacle qui est retiré du jeu. Traverser un mur fait de deux obstacles coûte quatre cristaux supplémentaires et détruit le mur, qui est retiré du jeu. Bien sûr, le coût pour remonter de la fosse et celui pour franchir un obstacle peuvent se cumuler.

Un joueur qui n'a pas assez de cristaux pour franchir un obstacle, un mur ou un dolmen peut se retrouver contraint de remonter de la fosse vers la piste, ou l'inverse. Si un joueur à qui il reste de l'énergie est totalement bloqué, il s'écrase contre l'obstacle (ou le mur). L'obstacle (ou le mur) est retiré du jeu, et le joueur perd définitivement un cristal d'énergie.

Un dolmen agit comme un obstacle mais n'est jamais retiré de la piste, même quand un char s'écrase contre lui. Franchir un dolmen adverse, en passant dessous, coûte deux cristaux, et le dolmen reste en place.

Lorsqu'un char pénètre sur une case où se trouve un cristal d'énergie à sa couleur, le joueur récupère le cristal et l'ajoute à sa réserve. Ce cristal est sans effet pour le tour en cours mais, à compter du tour suivant, pourra être utilisé normalement.

Plusieurs chars peuvent occuper la même case. Un char qui termine son déplacement sur une case où se trouve un autre char est placé immédiatement derrière celui-ci.

Phase de charge : chaque joueur peut défausser autant de cartes de sa main qu'il le souhaite, puis pioche pour compléter sa main à trois cartes.

Chaque joueur reprend dans sa réserve ses cristaux, y compris éventuellement ceux qui ont été pris ce tour-ci.

FIN DU JEU

Le premier char à traverser la ligne séparant les cases 30 et 1 de la piste gagne la course. Le jeu se poursuit pour déterminer l'ordre d'arrivée des autres joueurs. Si l'on fait plusieurs courses, l'ordre d'arrivée de l'une peut servir d'ordre de départ pour la suivante.

Mike Selinker a créé ou développé des jeux aussi variés que Risk Godstorm, Axis & Allies ou Gloria Mundi. Il crée aussi des problèmes, énigmes et casse-têtes pour des magazines et grands événements. C'est un ardent défenseur de la théorie selon laquelle les « crop circles » (cercles mystérieux que l'on trouve parfois dans les champs de céréales) sont une conséquence de l'activité sexuelle des hérissons.