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

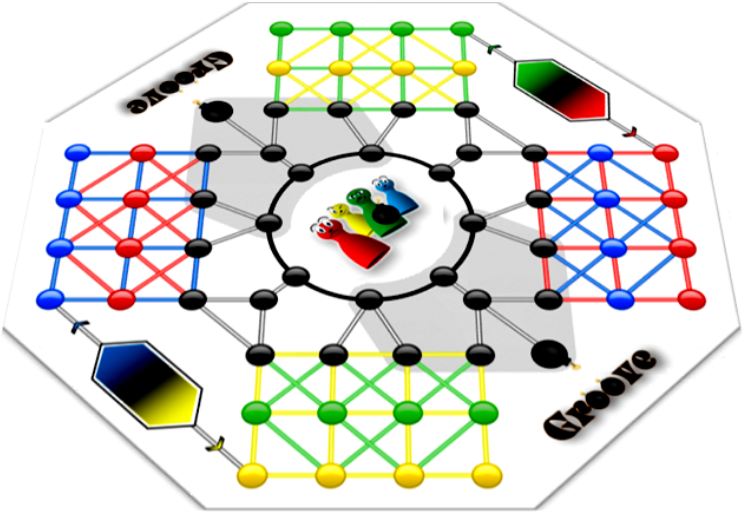
ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

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

Groove

SAUREZ VOUS VOUS SACRIFIER POUR GAGNER ?

REGLE DU JEU



LAPI GAME

GROOVE est un jeu
LAPIGAME™

www.lapigame.fr

© Copyright 2011
RONDEAU Pierre

Plateau	+ 8 ans	15/30 mn	2/4 joueurs

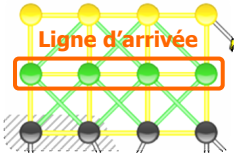
Préparation du jeu

Préparer le jeu de plateau en fonction du nombre de joueurs et des indications suivantes :

- 2 Joueurs: 4 pions verts + 4 jaunes (ou 4 rouges et 4 bleus)
- 4 joueurs: 4 pions verts + 4 jaunes + 4 rouges + 4 bleus
- 1 dé à 6 faces numérotées de 1 à 6

Le but

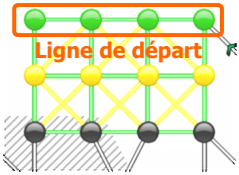
Construire sa ligne de quatre pions de même couleur dans la partie du jeu de l'adversaire qui vous fait face. Par exemple, le joueur Vert doit aligner ses quatre pions verts sur sa ligne verte du côté du jeu jaune. A deux, vert contre jaune ou rouge contre bleu.



Le jeu

Pour démarrer une partie

Chacun positionne ses quatre pions sur sa ligne de départ. Le joueur le moins âgé commence en lançant le dé.



Pour jouer

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur lance le dé une fois et avance un de ses pions de la valeur exacte indiquée par le dé sur les ronds de couleur du plateau (y compris les noirs). C'est au second de jouer, etc.…

Au deuxième tour, chacun continue sa progression avec le même pion ou décide d'en sortir un deuxième, puis le troisième, puis le quatrième.

Déplacement dans les aires de couleur

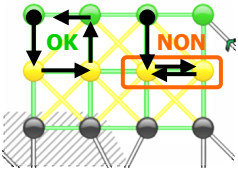
Il se fait uniquement sur les lignes de sa propre couleur. Donc horizontalement ou verticalement dans son aire et diagonalement dans l'aire adverse.

Déplacement dans la zone centrale (ronds noirs)

Indifféremment, tous les joueurs peuvent passer sur les lignes blanches et noires sur le pourtour de la zone centrale.

Règle de déplacement sur les cases

Le déplacement d'un pion se fait du nombre de cases obtenu par le dé. Vous pouvez vous déplacer dans tous les sens mais vous ne pouvez pas revenir immédiatement sur vos pas.



Si un pion se trouve sur votre parcours

Vous ne pouvez en aucun cas passer par dessus. La valeur du dé est à exécuter donc vous ne pouvez pas avancer uniquement du nombre de cases libres devant vous avant d'être bloqué par un pion de votre couleur ou d'une autre. Par contre, vous pouvez prendre la place d'un pion adverse sous certaines conditions. Ce pion ne doit pas être sur sa propre ligne de départ ou d'arrivée. Et vous devez obtenir au dé, le nombre exact de cases qui vous en sépare. Dans ce cas, il retourne d'office sur sa ligne de départ. Le propriétaire du pion choisit la case. Si vous ne pouvez pas ou plus vous déplacer, vous devez alors faire retourner un de vos pions, situé en dehors de vos lignes de départ et d'arrivée, sur sa ligne de départ.

Vous pourrez aussi utiliser la technique du GROOVE… Ou faire exploser tous les pions situés sur la partie hachurée en déclenchant la bombe de cette zone.

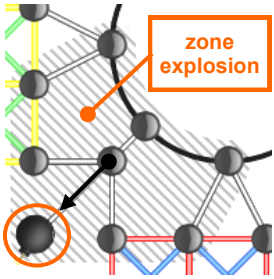
Qu'est-ce que le GROOVE ?

Savoir sacrifier un de ses pions pour en faire avancer deux autres d'un seul coup de dé. Attention, le GROOVE ne peut être réalisé que lorsque vous avez au moins 3 pions positionnés en dehors de leurs lignes de départ et d'arrivée.

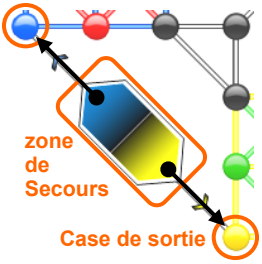
Comment faire le GROOVE ?

Annoncez-le, puis renvoyez le pion sacrifié sur sa ligne de départ sur la case de votre choix. Répartissez de façon stratégique le nombre obtenu par le dé. Exemple: la valeur du dé est 6; avancez de 2 cases un de vos pions et de 4 l'autre (ou 1 et 5 ou 3 et 3). Le GROOVE est très pratique pour se débloquer, pour prendre la place des adversaires et aussi pour placer ses pions sur la ligne d'arrivée…

Comment utiliser la bombe ?



Il vous faudra atteindre la case bombe du secteur qui vous intéresse avec l'un de vos pions. La valeur du dé devra être suffisamment grande pour y arriver, mais exceptionnellement, elle pourra être supérieure au nombre exact qui vous en sépare… exemple: 4 cases vous en sépare. Votre dé affiche 6, vous pouvez vous y arrêter; si votre dé n'affiche que 3, vous ne pouvez pas l'atteindre en 1 fois donc persistez au tour d'après pour faire au moins 1 au dé…
Utiliser la bombe, implique que votre propre pion sur la case qui l'a allumée, est sacrifié et renvoyé sur la zone de secours de sa couleur !



Tous les pions sur la zone explosée retournent chacun dans sa zone de secours où ils restent bloqués un tour. Cela n'empêche pas de jouer normalement vos autres pions qui n'ont pas été impactés. Si vous avez plusieurs pions envoyés en zone de secours: vous les sortez un à un, tour après tour, par la ligne qui les renvoie vers leur position de départ. Attention à l'embouteillage possible sur la seule et unique case de sortie !

Pour recommencer une nouvelle partie

C'est au gagnant de la partie précédente de proposer une nouvelle partie en changeant ou non de couleur.

Conseils de jeu

Au cours du jeu, essayez de laisser la case de sortie de votre zone de secours toujours libre !

Si la partie est à 4 joueurs, vous pouvez négocier une alliance avec le joueur à votre droite ou à votre gauche : « rouge et vert » contre « jaune et bleu » ou « rouge et jaune » contre « bleu et vert ». Rien ne vous oblige à la respecter jusqu'au bout de la partie et d'en changer !

SAUREZ-VOUS VOUS SACRIFIER POUR GAGNER ?

© Copyright 2011 - RONDEAU Pierre
GPRO#0004 / Version 1.1