

# REGLES DU JEU SCORPION<sup>2</sup>

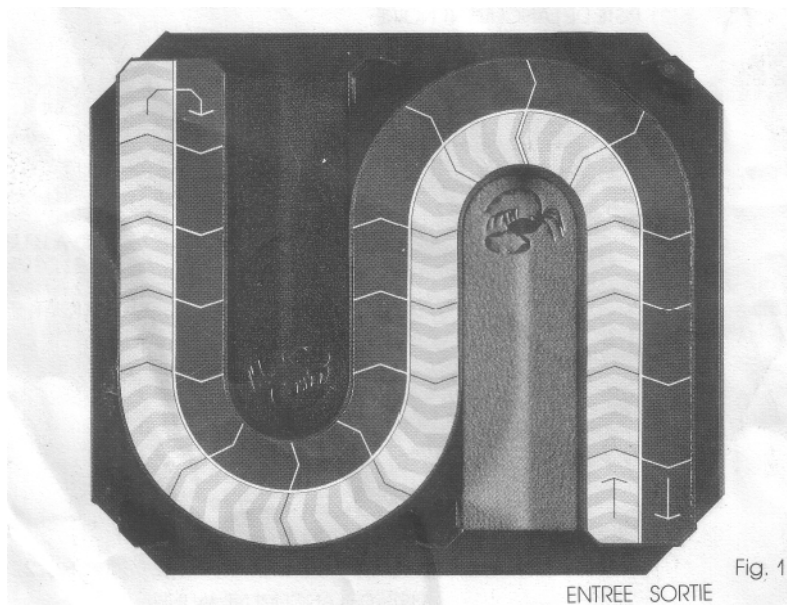
**2 à 4 joueurs**  
**10 ans et plus**

Le jeu se compose :  
d'une piste  
d'un couvercle en plastique fumé  
de 2 dés dans un sac en suédine  
de 4 séries de 4 Scorpions (bleus, rouges, verts, blancs).

Avant de jouer, chaque participant choisit une couleur et prend dans sa main les 4 Scorpions correspondants. On désigne qui commencera la partie.

## BUT DU JEU

Être le premier à avoir fait parcourir à ses 4 Scorpions la piste du jeu, Chaque Scorpion doit entrer sur la piste par la première case jaune et en sortir par la dernière case noire



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Chacun joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en lançant les 2 dés.

### 1) Le lancer des dés :

Pour faire avancer un Scorpion qui est sur une case jaune, les dés doivent être lancés sur la piste de lancement jaune.

Inversement, pour faire avancer un Scorpion qui est sur une case noire, les dés doivent être lancés sur la piste de lancement noire (fig. 2).

**Pour le premier tour :** chaque joueur à son tour, lance les 2 dés sur la piste de lancement jaune, additionne les points des 2 dés et introduit son premier Scorpion sur le jeu en le faisant avancer sur la case correspondant au total des points des 2 dés.

*(Ex. : le joueur bleu obtient 3 et 2 avec les dés, il place donc son premier Scorpion sur la 5e case jaune du parcours).*

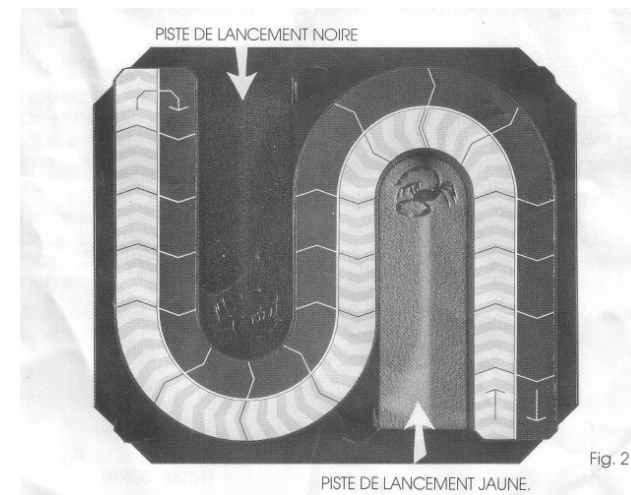
**Dans les tours suivants :** les joueurs auront le droit d'associer ou de dissocier les dés. C'est-à-dire qu'ils pourront, soit bouger un Scorpion du total des 2 dés, soit bouger 2 Scorpions de chacun la valeur d'un dé.

Un joueur peut donc lancer un dé sur la piste de lancement jaune, et l'autre sur la piste de lancement noire, s'il décide de bouger un Scorpion sur une case jaune et un sur une case noire.

### ATTENTION :

Les joueurs doivent décider avant de lancer les dés sur quelle couleur ils veulent jouer. Un joueur perd son tour s'il lance par exemple, les dés sur la piste de lancement noire alors qu'il n'a aucun Scorpion sur les cases noires!

Les joueurs ne sont pas obligés de lancer les 2 dés en même temps. Par exemple, un joueur peut lancer un dé sur la piste de lancement jaune, et décider ensuite selon le résultat sur quelle piste de lancement il va lancer son second dé.



## 2) Quand un Scorpion en pique un autre :

L'intérêt du jeu commence réellement quand un Scorpion en pique un autre.

a) Si un Scorpion arrive sur la même case qu'un autre, il le pique. Le Scorpion qui vient d'être piqué peut alors passer de l'autre côté de la piste, sur la case opposée et le Scorpion attaquant prend sa place (fig. 3).

### ATTENTION :

Un Scorpion n'a pas le droit de faire passer de l'autre côté de la piste un de ses propres Scorpions situé sur une des 6 premières cases jaunes.

Un Scorpion peut en piquer un autre quelque soit sa couleur,

Le Scorpion "piqué" ne passe de l'autre côté que si la case opposée est libre et que le joueur attaquant le décide.

Il est évident qu'un joueur choisira de ne faire traverser d'une case jaune à une case noire que des Scorpions de sa couleur (pour les rapprocher de la sortie).

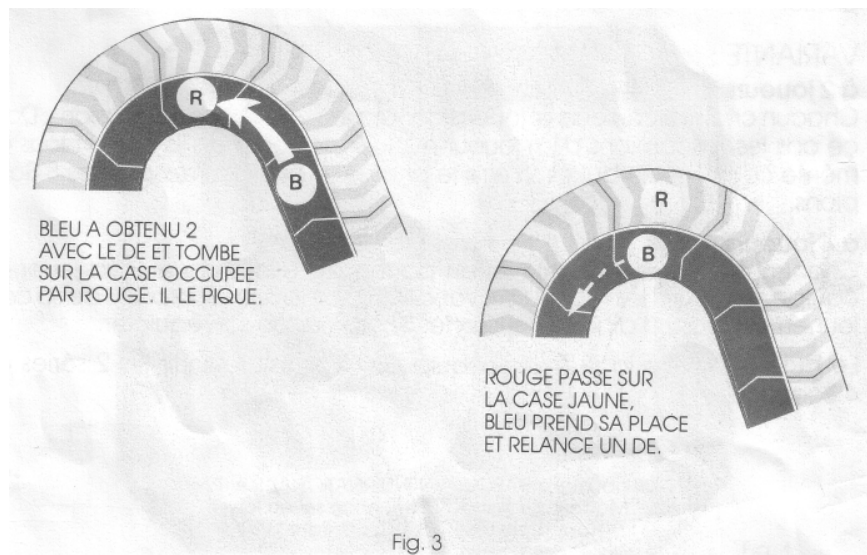
De même, il ne choisira de faire traverser d'une case noire à une case jaune que des Scorpions adverses (pour les éloigner de la sortie).

Dans tous les cas un joueur qui tombe sur une case occupée, pique le Scorpion présent, et relance immédiatement un dé supplémentaire afin d'avancer à nouveau son Scorpion, quelle que soit la stratégie qu'il ait adopté.

S'il retombe encore sur une case occupée par un Scorpion, il pique à nouveau (fait passer ou non le pion piqué de l'autre côté) et relance encore un dé.

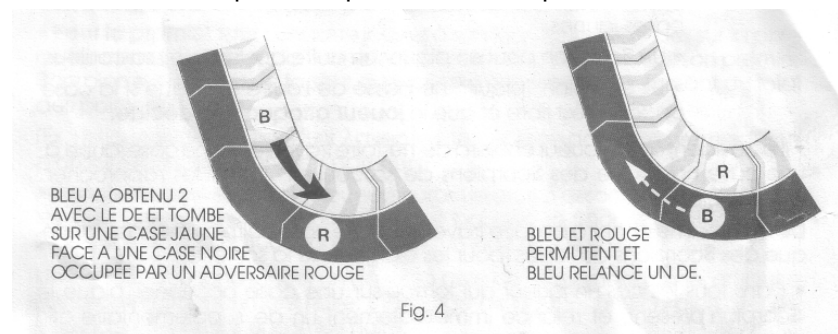
Ainsi de suite jusqu'à ce que le Scorpion attaquant tombe sur une case libre.

Deux Scorpions ne peuvent donc jamais rester sur la même case.



b) Si un Scorpion, avançant sur le chemin jaune (sauf sur les 6 premières cases), tombe sur une case jaune face à une case noire occupée par un Scorpion adverse, le Scorpion adverse est piqué et ils permutent (fig. 4). De plus, le Scorpion attaquant relance immédiatement un dé supplémentaire et fait avancer de nouveau son Scorpion.

Si un Scorpion tombe dans une des 6 premières cases jaunes face à une case noire occupée par un Scorpion adverse, le Scorpion adverse est piqué et ils permutent. Mais le Scorpion attaquant ne relance pas de dé.



## 3) Stratégie :

Un joueur a le droit d'introduire ses Scorpions sur la piste au moment où il le désire, à chaque fois que c'est son tour de jouer.

Il est intéressant de ne pas faire rentrer tous ses Scorpions sur la piste au début du jeu, mais d'en garder au moins un dans sa main pour tenter de piquer ses adversaires juste avant qu'ils ne sortent.

Le premier joueur à avoir fait ressortir ses 4 Scorpions de la piste gagne la partie.

## VARIANTE :

### à 2 joueurs :

Chacun choisit 2 couleurs et jouera donc avec 2 séries de 4 Scorpions, Dans ce cas les 8 Scorpions d'un joueur évolueront comme s'ils étaient tous de même couleur et le but est d'être le premier à avoir fait ressortir ses 8 Scorpions.

### à 4 joueurs :

Chacun choisit une couleur et un partenaire avec lequel il va jouer en équipe. Chacun des 4 joueurs, avancera à son tour les Scorpions de sa couleur en essayant d'aider au mieux les Scorpions de son équipier.

Le but sera d'être la première équipe à avoir fait ressortir les 2 séries de 4 Scorpions.