

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



2 ou 4 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie : 20 min.

CONTENU

20 œufs marqués d'un symbole : 4 X ● ; 4 X ▲ ; 6 X ◆ ; 6 X ✱ ; un plateau de jeu.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Les joueurs doivent traverser le plateau jusqu'au camp adverse puis revenir dans leur camp avec chacun de leurs œufs. Dès qu'un œuf atteint le camp adverse, il est retourné : son symbole n'est alors plus visible et il peut être joué par tous. Le premier à avoir ramené tous ses œufs retournés dans son camp gagne la partie.

MISE EN PLACE

- à 2 joueurs : chaque joueur prend 6 œufs marqués du même symbole et les place en ligne, symbole visible, sur deux côtés opposés du plateau. Ces deux lignes correspondent aux camps des joueurs (*fig.1a*).

- à 4 joueurs : chacun prend 4 œufs marqués du même symbole et les place, symbole visible, dans un des quatre coins du plateau, pour former un carré. Chaque carré correspond au camp des joueurs (*fig.1b*).

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est désigné aléatoirement puis on joue dans le sens horaire.

A son tour, le joueur peut choisir une des trois actions suivantes:

- soit déplacer un de ses œufs. Il y a deux types de déplacement :
 - déplacement «simple» : un œuf peut se déplacer d'une case, dans n'importe quelle direction (horizontale, verticale ou diagonale) à condition que la case d'arrivée soit vide ;
 - déplacement «sauté» : un œuf peut sauter par-dessus un autre œuf de n'importe quel symbole ou un œuf retourné, s'il y a un espace libre derrière l'œuf «sauté». Il est possible de sauter par-dessus plusieurs œufs à la suite, à condition qu'il y ait toujours une case libre entre les œufs «sautés». (*fig.2 : les deux types de déplacement*)

- soit déplacer un œuf retourné : dès qu'un œuf arrive sur une des cases du ou d'un camp adverse, il est immédiatement et définitivement retourné (*fig.3*) ; une fois qu'un œuf a été retourné, son symbole n'est plus visible et il peut être joué par tous les joueurs en utilisant un déplacement simple ou «sauté».
- soit vérifier secrètement le symbole d'un œuf retourné : dans ce cas, le joueur ne peut effectuer aucun déplacement ; il prend en main l'œuf retourné de son choix, regarde discrètement son symbole et le repose au même endroit.

Important :

- il est interdit de jouer un œuf adverse dont le symbole est visible ;
- quand le joueur actif déplace un œuf dont le symbole est visible sur une case d'un camp adverse, l'œuf est retourné, et le tour du joueur s'arrête : c'est au tour du joueur suivant ;
- il n'est pas nécessaire d'avoir retourné tous ses œufs pour commencer à en faire revenir dans son camp ;
- à 4 joueurs, il est possible de retourner ses œufs dans n'importe lequel des 3 camps adverses.

FIN DE LA PARTIE

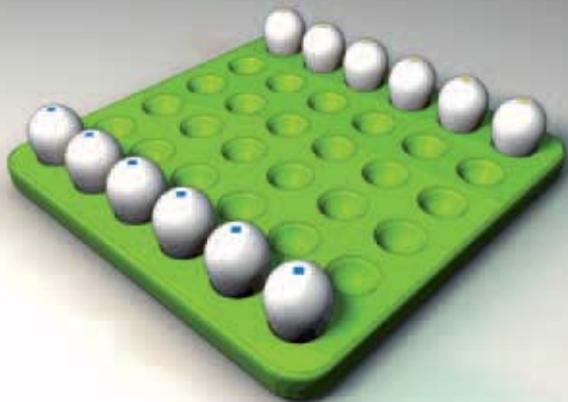
Le premier joueur qui pense avoir ramené tous ses œufs dans son camp arrête la partie en disant «les œufs sont faits», puis il vérifie discrètement le symbole de ses œufs.

S'il n'a pas commis d'erreur, il dévoile ses œufs et gagne la partie (*fig.4*).

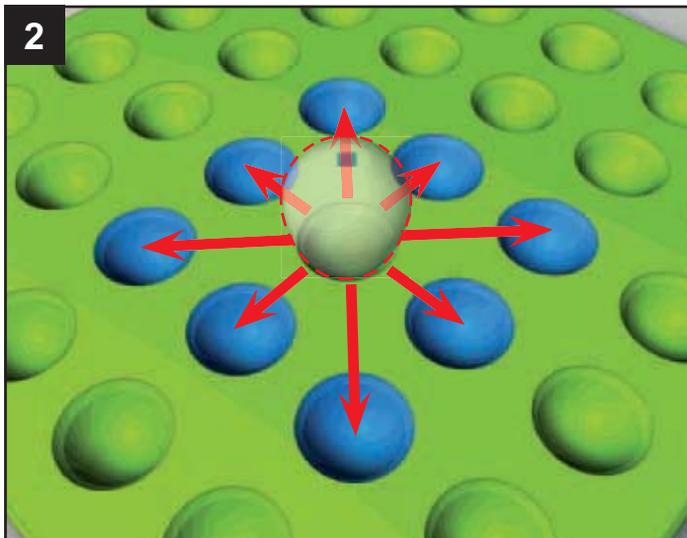
S'il s'est trompé :

- à 2 joueurs : la partie s'arrête, l'adversaire est déclaré vainqueur.
- à 4 joueurs : il cherche discrètement ses quatre œufs et les retire du plateau afin que les autres joueurs puissent poursuivre la partie. Si deux autres joueurs se trompent ensuite de la même manière, c'est le seul joueur à ne pas avoir dit «les œufs sont faits» qui remporte la partie.

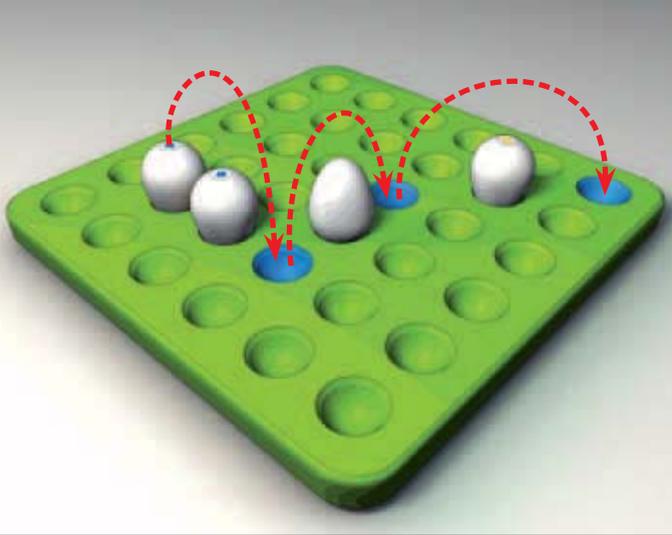
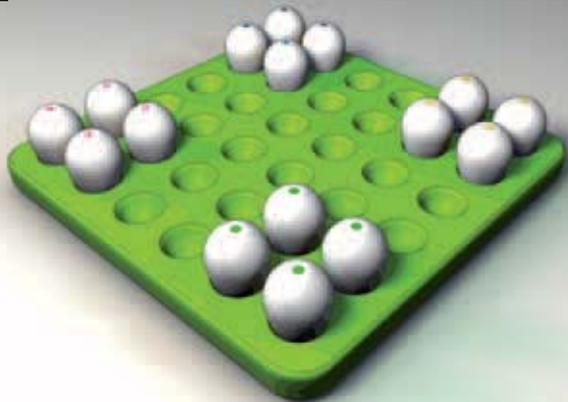
1a.



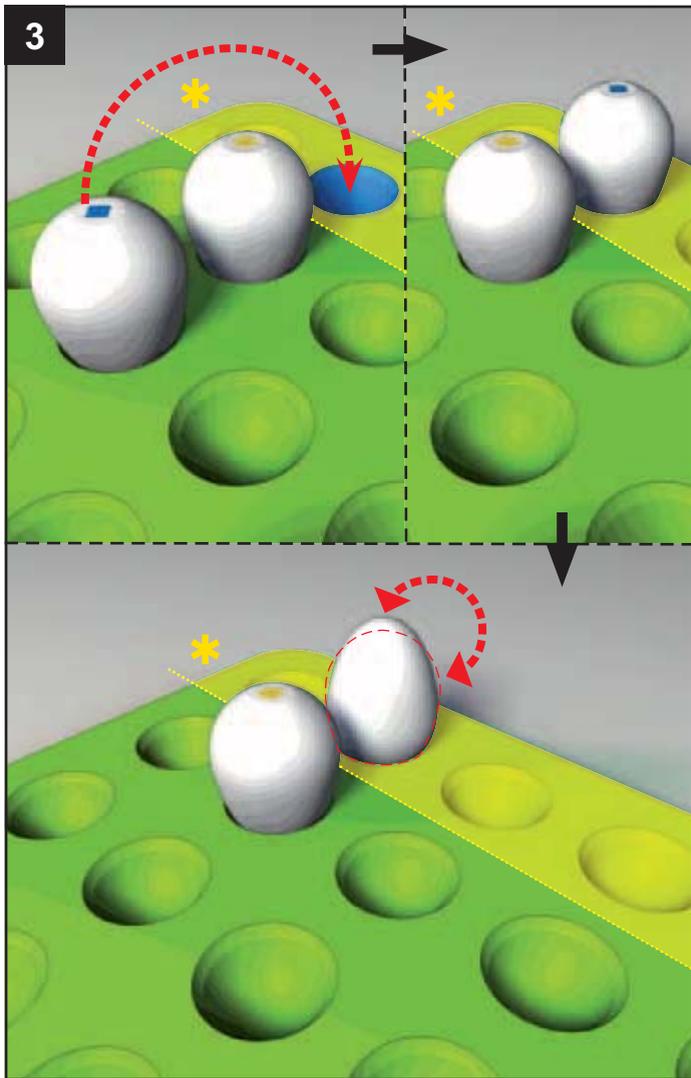
2



1b.



3



4

