

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



Pythago

Un jeu pour 1 à 6 joueurs © + ® REFO Verlag GmbH 2000

Contenu

1 Plan de jeu
2 Dés
1 Sablier
6 Pions
6 Puzzles « Pythago »
8 Cartes événement
36 Cartes figure

Principe

Pythago est basé sur l'ancien casse-tête chinois de sept pièces, proche du Tangram et parfois appelé Tangram de Pythagore. Dans les années 1900 ce jeu a été introduit en Europe et en Amérique. L'auteur, Bodo Formes, a développé un jeu de société à partir de ce casse-tête. Beaucoup de casse-tête et de puzzles sont simples à résoudre. Pythago est cependant plus exigeant et met en œuvre la logique, la concentration et la compréhension géométrique tout en restant ludique. Ce jeu enseigne la géométrie et la logique d'une façon amusante pour toute la famille.

But du jeu

Le premier joueur à terminer les neuf étapes et atteindre le but gagne. À chaque étape, un nouveau casse-tête l'attend.
Les joueurs doivent reproduire exactement la figure avec les sept pièces sans espaces entre elles. Le temps limité, la tactique, la chance et le travail d'équipe ont une incidence sur le jeu.

Préparation

Placez le plan de jeu au milieu de la table. Mettez le sablier à côté. Les 36 cartes figure et 8 cartes événement sont mélangées ensemble et placés sur la zone de pioche.
Chaque joueur reçoit un pion et un ensemble de sept pièces. Au début de la partie, chaque joueur place son pion sur la case de départ de sa piste.
Il est recommandé aux débutants de jouer avec un jeu réduit : les 24 cartes marquées d'un joker. Retirez les cartes plus difficiles et commencez le jeu sur la case de départ « Kurz-Spiel ».

Déroulement du jeu

Le jeu se joue en manches successives. Lors de chaque manche, on commence par déterminer, aux dés, le joueur actif. Celui-ci dispose d'un sablier pour résoudre la figure. Puis, s'il n'y est pas parvenu, ses adversaires disposent à leur tour aussi d'un sablier.

Chacun lance deux dés pour déterminer le joueur actif, le joueur avec le plus grand total est désigné joueur actif du tour qui commence.

Le joueur actif commence par retourner le sablier puis révèle la carte du dessus de la pioche. Il dispose du temps du sablier pour résoudre la figure. Les autres joueurs peuvent également chercher à reconstituer la figure, mais seul le joueur actif peut marquer le point.

- Si le problème est résolu avant la fin du sablier, alors le joueur avance son pion d'une case. La carte est placée sur la défausse. Le sablier est couché et non remis à zéro. Le temps restant pourra être donné au prochain joueur actif.

- Si le joueur ne résout pas l'énigme dans le temps du sablier, celui-ci est activé une fois de plus et tous les autres joueurs peuvent tenter de résoudre le puzzle. Si le groupe – c'est-à-dire l'un des adversaires du joueur actif – résout la figure, alors tous les joueurs autres que le joueur actif avancent leur pion d'une case et le temps restant pourra être remis au joueur suivant : là aussi, le sablier est couché mais pas remis à zéro. Si le groupe ne parvient pas à résoudre la figure, la carte est replacée sous la pioche.

Fin de la partie

Le jeu se termine quand un joueur atteint la fin de sa piste. Si plusieurs joueurs y arrivent simultanément (lors d'une résolution en groupe), on retourne la prochaine carte de la pioche et le premier des joueurs à égalité qui résout la figure et proclame « Pythagore » gagne la partie. Si vous annoncez « Pythagore » avec une solution incorrecte, vous êtes éliminé.

Événements

Carte événement « Double sablier »

Si le joueur actif tire cette carte, il peut la garder pour plus tard ou l'utiliser lors de ce tour. Cette carte lui permet de disposer d'un deuxième sablier avant que le groupe ne puisse à son tour tenter de résoudre la figure. La carte, lorsqu'elle est utilisée, est ensuite placée dans la pile de défausse.

Carte événement « Extra-Pythago »

Si le joueur actif tire cette carte, il peut la garder pour plus tard ou l'utiliser lors de ce tour. Cette carte permet d'avancer de deux cases s'il résout la figure en cours lors de sa phase individuelle. Il peut jouer la carte de temps supplémentaire, s'il en possède une, en même temps. La carte, lorsqu'elle est utilisée, est ensuite placée dans la pile de défausse.

Carte figure marquée d'un joker

Ces figures sont plus faciles puisqu'il n'y a, au plus que 4 pièces à placer au lieu des 7. Elles rapportent cependant autant que les figures normales.

Double-six aux dés

Si le joueur actif avait fait 12 aux dés, il bénéficie du temps restant du joueur précédent. Si cela se produit lors du premier tour où il n'y a pas de temps restant, dommage !

Tactique

- Vous pouvez tenter de distraire ou de déranger un joueur pour l'empêcher de résoudre correctement une figure.
- Vous pouvez aider le joueur actif durant son tour si vous voulez éviter une résolution collective.
- Vous pouvez choisir de ne pas tenter de résoudre la figure lors d'un tour collectif si cela ferait gagner un adversaire.
- Vous pouvez intentionnellement attendre que le sablier soit presque épuisé avant de le coucher si vous voulez éviter de donner trop de temps au joueur suivant s'il obtient 12 aux dés.
- Vous pouvez judicieusement utiliser la carte temps double pour une figure difficile et la carte Extra-Pythago avec une figure facile joker.