

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



LOTUS

JEU DE STRATÉGIE POUR 2 À 4 JOUEURS, À PARTIR DE 10 ANS

Contenu : 1 plan de jeu 32 pions

BUT DU JEU

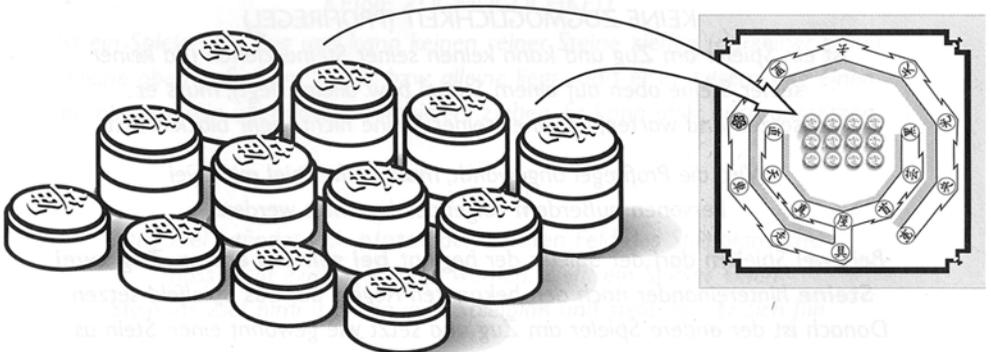
Amener tous ses pions à l'Arrivée.

Pour 2 joueurs : l'un reçoit les 10 pions blancs, le second les 10 pions noirs. Les pions sont empilés de la façon suivante, puis posés au point de départ au milieu du plan de jeu :

- une pile de 4 pions
- une pile de 3 pions
- une pile de 2 pions
- un pion seul

Pour 3 ou 4 joueurs : chacun reçoit 6 pions d'une même couleur. Les pions sont empilés de la façon suivante, puis posés au point de départ au milieu du plan de jeu :

- une pile de 3 pions
- une pile de 2 pions
- un pion seul



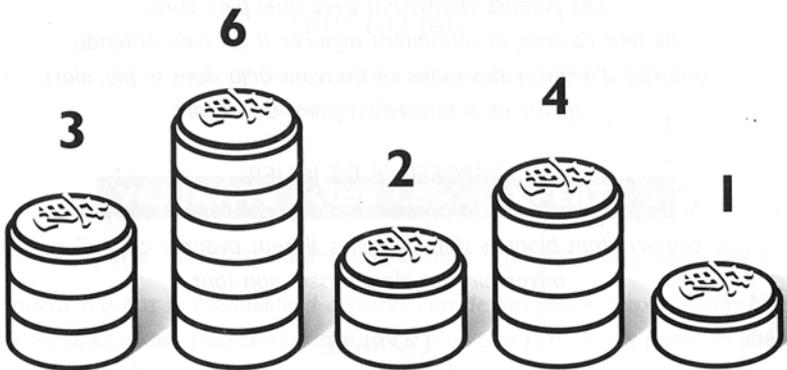
DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence. Puis on joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en avançant un seul pion de sa couleur.

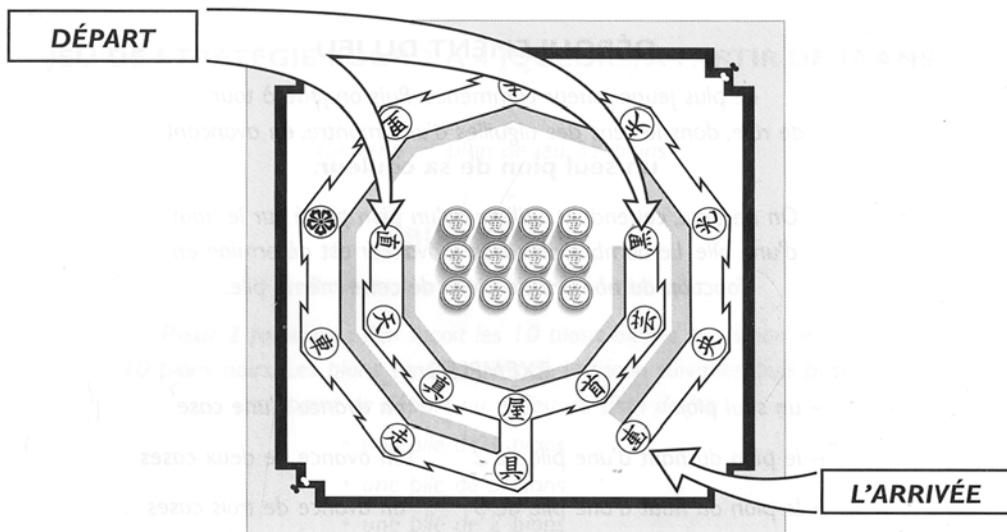
On ne peut, cependant, utiliser qu'un pion placé sur le haut d'une pile. Le nombre de cases à avancer est déterminé en fonction du nombre de pions de cette même pile.

EXEMPLES :

- un seul pion on avance d'une case
- le pion du haut d'une pile de 2 on avance de deux cases
- le pion du haut d'une pile de 3 on avance de trois cases
-



Le plan de jeu se compose de deux entrées (le point de départ) et d'une seule sortie (l'arrivée). Les pions ne peuvent être déplacés que vers l'avant, il est interdit de reculer.



Pendant la partie, les piles peuvent être composées de pions de différentes couleurs et il n'y a aucune restriction quant au nombre.

Les joueurs choisissent avec quel pion libre, de leur couleur, ils souhaitent avancer. Il est bien entendu autorisé d'avancer des pions se trouvant déjà dans le jeu, alors qu'il y en a encore au point de départ.

IMPOSSIBLE DE JOUER

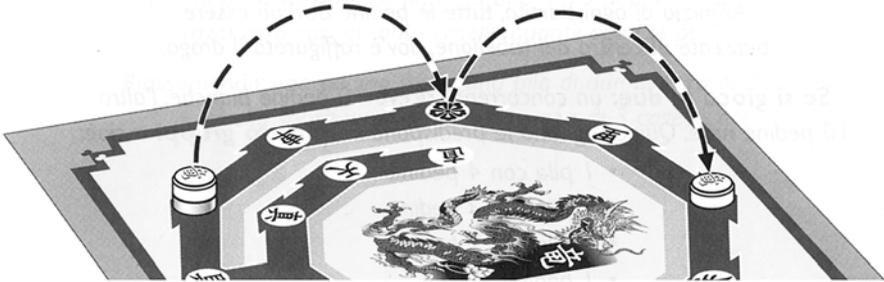
Si un joueur n'a pas la possibilité d'avancer l'un de ses pions, ceux-ci étant bloqués dans les piles, il peut avancer celui d'un adversaire ou alors passer son tour.

L'ARRIVÉE

Elle se trouve **après** la dernière case du plan de jeu. Lorsqu'un joueur mène son pion au-delà de cette case, il le récupère et le pose devant lui. Il n'est pas nécessaire d'atteindre l'arrivée par un nombre exact.

LA CASE TREMPLIN

Lorsqu'un pion arrive sur cette case (fleur rouge) le joueur avance à nouveau du même nombre de cases que précédemment.



FIN DU JEU

Le vainqueur de la partie sera celui qui mènera, en premier, l'ensemble de ses pions à l'arrivée.

VARIANTE POUR LES « EXPERTS »

Les « experts » remplacent le paragraphe « Impossible de jouer » par :

Si un joueur n'a pas la possibilité d'avancer l'un de ses pions, ceux-ci étant bloqués dans les piles, il doit passer son tour jusqu'à ce que l'un de ses pions se libère.

Si cette règle est appliquée pour une partie à deux, le premier joueur peut placer **deux pions de suite à son premier tour**. Puis pour le deuxième joueur, la partie reprend son cours normal.