

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



VAGABONDO®

CONTENU

- 1 Tablette de jeu Vagabondo avec 8 carrés de doublement des points et 4 lignes pour le décompte des points.
- 1 Ensemble de règles pour des parties à 2, 3, 4, 5 et 6 joueurs.
- 18 Pièces dans trois nuances de rouge: 6 rouges, 6 roses, 6 rose pâle.
- 18 Pièces dans trois nuances de bleu: 6 bleues, 6 bleu ciel, 6 bleu pâle.
- 1 Sac de fiches pour le décompte des points.

REGLES POUR LES PARTIES A DEUX JOUEURS

1. Choisir le joueur qui commence en jouant à pile ou face ou d'une autre manière.
2. Chaque joueur prend les 18 pièces d'une même couleur et 3 fiches pour le décompte des points. Toutes les pièces d'un joueur doivent être bien visibles à tous les autres joueurs, à moins qu'il en ait été décidé autrement.
3. La valeur d'une pièce correspond au nombre de carrés de sa surface.
4. Le premier joueur place n'importe laquelle de ses pièces à **n'importe quel endroit** de la tablette (sauf sur un des carrés de doublement des points). Il marque alors le nombre de points gagnés correspondant à la pièce jouée sur sa ligne de décompte au moyen de ses fiches.
5. Le deuxième joueur fait de même à **n'importe quel endroit** de la tablette. Le nombre de points gagnés est égal au total de sa pièce et de toutes les pièces touchées par la sienne.
6. Toute pièce jouée sur un carré de doublement **doit toucher** une autre pièce. Ceci double la valeur de la pièce et celle de toutes les pièces qu'elle touche.
7. Les pièces d'une **même nuance de couleur ne doivent pas se toucher** (par exemple, deux pièces roses **ne doivent pas se toucher**).
8. Les joueurs continuent de jouer et de marquer des points à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils aient joué toutes les pièces. Le vainqueur est celui qui a le plus de points.

On peut jouer une série de parties en alternant le joueur qui doit faire le premier coup. Il est possible de faire des parties plus simples ou plus rapides en diminuant le nombre de pièces (même nombre pour chaque joueur).

Une pièce ne peut plus être déplacée une fois qu'elle a été posée.

Avant de commencer une partie, on peut s'entendre pour donner un temps fixe pour chaque coup.

On peut aussi utiliser les doubles réussis en jetant des dés, comme au jeu de jacquet.

REMARQUE: Deux pièces différentes de la même nuance de couleur font toujours un total de 7 points.

PARTIES POUR PLUS DE DEUX JOUEURS: MEMES REGLES QUE CIDESSUS.

PARTIE POUR QUATRE JOUEURS (2 PAIRES): Chaque paire a les 18 pièces d'une même couleur. Aucune discussion n'est permise. Les deux paires se font face. Les joueurs jouent à tour de rôle. On additionne les points par chaque paire ou pour chaque joueur, selon les préférences, sur les quatre lignes de décompte.

PARTIE POUR 3, 5 ou 6 JOUEURS: Toutes les pièces sont mises en commun et chaque joueur joue la pièce qu'il désire quand son tour est venu (n'importe quelle nuance de n'importe quelle couleur). Les règles sont les mêmes que ci-dessus, sauf pour la règle 2. Chaque joueur tient son propre compte de points; les joueurs 5 et 6 utilisent du papier et un crayon.