

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 ★★☆☆ modulaire 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



Transfer

Jeu Ravensburger® réf. 604 5143 5

Inventeur: Hila et Ivan Moscovich

Jeu de stratégie pour 2 joueurs

Contenu: Plan de jeu avec 2 curseurs et totalisateurs de points.
35 pions (5 par couleur)

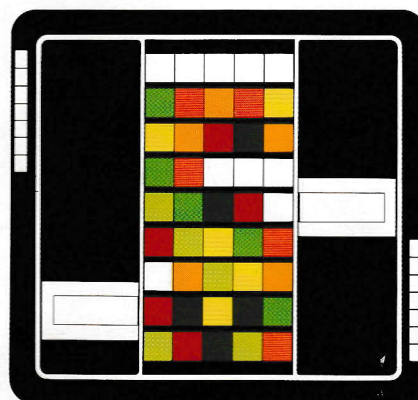
But du jeu

Le but du jeu consiste à mettre sur une seule ligne, les 5 pions d'une même couleur. Chaque série complète donne 1 point au joueur, qui arrive à la réaliser. Celui qui, à la fin, aura le plus de points, sera le vainqueur.

Exemple: situation de départ **Joueur A**

Totalisateur de points
joueur A

Curseur du
joueur A



Curseur du
joueur B

Totalisateur de points
joueur B

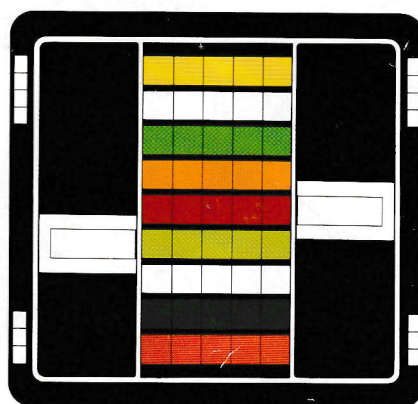
Joueur B

Préparatifs

Le curseur et le totalisateur de points de même couleur sont mis en place sur le même côté. Les 35 pions mélangés, sont posés au hasard sur les 9 rangées de la partie centrale du plan de jeu, par l'un des joueurs.

Attention! il ne faut pas qu'il ait 2 pions de même couleur, qui se touchent dans la même rangée. Il n'est pas nécessaire de mettre des pions sur toutes les rangées, une ou même deux peuvent rester libres.

Exemple: situation finale



Règle du jeu

Le joueur qui n'a pas posé les pions commence la partie.
Il choisit son curseur.

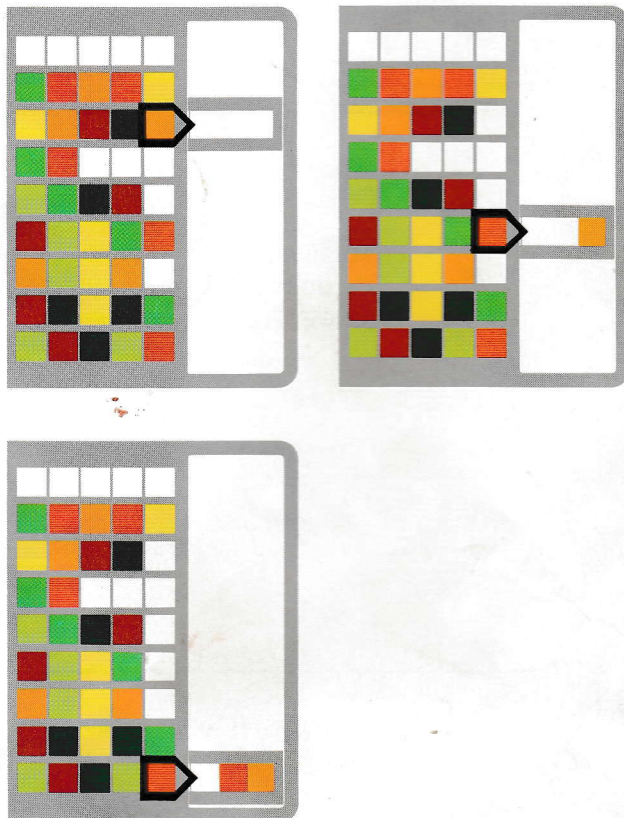
Les joueurs jouent à tour de rôle. A chaque tour ils accomplissent 2 ou même 3 actions précises.

1. Charger le curseur.
2. Déposer — à cette occasion on peut charger le curseur adverse.
3. Décharger le curseur adverse.

1ère action: charger

Le joueur charge son curseur, avec 1, 2 ou 3 pions. Ces pions peuvent provenir de n'importe quelle rangée, aussi bien que d'une même rangée. Pour ce faire, on positionne son curseur à la hauteur de la ou des rangées dont on retirera le ou les pions pour les pousser.

Attention! Au fil du jeu on obtient de plus en plus, que 2 ou plusieurs pions de même couleur sont côte à côte et deviennent **un groupe**. Les groupes ainsi composés, ne peuvent plus être séparés. Des groupes de 2 ou de 3 pions de même couleur dans une même rangée, peuvent bien entendu être déplacés et chargés ensemble sur le curseur.



2ème action: déposer

Le joueur peut à son gré, déposer comme il l'entend, ses pions. Il peut aussi déposer 2 ou 3 de ses pions dans la même rangée. Lors de cette manoeuvre on ne pourra pas séparer des groupes de même couleur.

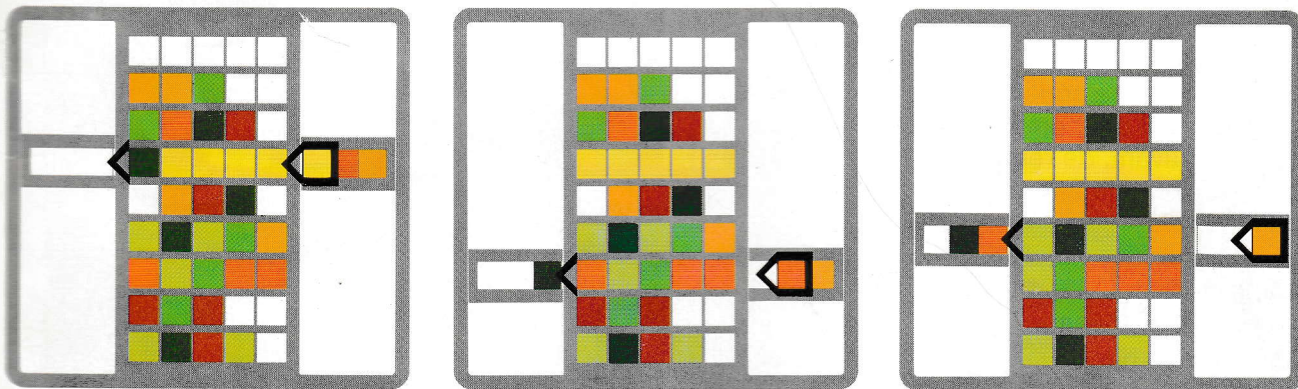


Action de déposer avec chargement du curseur adverse:

Le joueur peut déposer plus de pions sur une rangée, qu'elle ne peut absorber. Les excédents sont poussés sur le curseur adverse, qu'on aura préalablement positionné pour pouvoir être chargé de ces excédents. Si dans la même action, dans d'autres lignes, la même tactique est employée, on déplacera le curseur adverse, pour qu'il puisse prendre en charge le ou les excédents. Le maximum que le curseur adverse peut absorber étant de 3.

Dans cette manoeuvre, la règle qui veut que les groupes de couleur identique ne sont plus dissociables, doit être respectée.

Figure 5: Action de déposer avec chargement du curseur adverse.



3ème action: Déposer les pions du curseur adverse

Après avoir déchargé complètement son propre curseur, le joueur décharge celui de l'adversaire. Les pions peuvent être déposés sur 1, 2, ou 3 rangées au choix.

Attention! Dans cette manoeuvre on ne peut déposer par ligne, que le nombre de pions que celle-ci peut absorber. Il n'est pas permis de pousser à nouveau les excédents sur son propre curseur.

Si le curseur adverse est déchargé de ses pions, l'action du joueur est terminée et c'est maintenant au tour de l'adversaire de jouer.

Calcul des points:

Chaque ligne complétée de pions de la même couleur, vaut pour celui qui l'a réalisée, 1 point.

Il est déterminant dans ces cas, qui a réalisé cette série complète, peu importe de quel curseur proviennent les pions. Si le joueur en déchargeant le curseur adverse, réalise une série de couleur complète, il gagne aussi pour cette rangée, le point.

Chaque point gagné est noté sur le totalisateur de points.

Fin de la partie

Le jeu est terminé quand la dernière rangée de couleurs est réalisée. Le vainqueur sera celui qui totalise le plus de points.