

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 (Saône-et-Loire), 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



ZONG

Auteur : Karl-Heinz Schmiel
Illustrations : P. Rivoche - Atelier Ravensburger
Texte : U. Vogel
Jeu Ravensburger No 260287

But du jeu

Amener le premier son palet au but.

Un plateau, des palets, des jetons...

... sont tout de dont on a besoin pour une petite partie de ZONG :

Six palets

En six couleurs. Chaque joueur en reçoit un.

Trois jetons bleus de dés.

Le premier joueur les reçoit.

Six jetons violets de risque.

Marqués 7 au recto et 0 au verso. Chaque joueur en reçoit un.

Six jetons jaunes d'éclair.

Marqués d'un éclair au recto et d'une spirale au verso. Chaque joueur en reçoit également un.

Les tireurs ZONG.

Un gros tireur pour les débutants et un petit pour les experts. A vous de décider lequel vous utilisez.

Les experts peuvent utiliser le petit tireur tandis que les débutants utilisent le grand tireur, au cours d'une même partie.

Le plateau de ZONG

Chacun pose son palet sur la case de départ. S'il y a trois joueurs, on part de la case avec trois planètes, avec quatre joueurs de la case où sont dessinées – oui, c'est cela ! - quatre planètes , etc. Le but se trouve au bout d'une trentaine de cases.

Jeter les dés

On jette toujours trois jetons. C'est le plus jeune joueur qui commence. Il choisit trois de ses cinq jetons (le jeton violet de risque, le jeton jaune d'éclair et les trois jetons bleus de dés), les secoue dans ses mains et les jette sur la table. Puis il fait son action, ainsi qu'elle est décrite plus loin.

On continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant prend les trois jetons qui viennent d'être jetés et y joint les deux siens. Parmi les cinq jetons qu'il possède maintenant en tout, il en choisit trois qu'il lancera.

Action !

Les jetons désignent les actions qui devront être réalisées. Il est important de toujours respecter l'ordre suivant :

1. ZONG (éclairs)
2. Recul (spirales)
3. Avance (points)

ZONG

Pour chaque éclair visible, le joueur peut ZONGer une fois ! Pour cela, il place le tireur ZONG où il le souhaite à l'intérieur de la case de but et l'envoie à l'aide d'une pichenette dans le jeu, pour repousser en arrière les palets adverses ou pour avancer le sien, en utilisant éventuellement les rebonds sur les bandes.

Celui qui recule son propre palet ou qui avance celui d'un adversaire a vraiment de la déveine. On le plaint !

Après un ZONG ...

- un palet se trouvant à cheval sur deux cases est placé sur la plus près du but,
- les palets sortis des cases son placés sur la case rouge la plus proche,
- les palets qui sont été déZONGés du plateau ZONG sont replacé sur la case départ.
- un palet qui se retrouve sur la case de but n'a plus besoin d'être rangé ! Le joueur à qui le palet appartient a en effet gagné la partie qui est terminée,
- dans les cas douteux, c'est la majorité qui décide où doit aller le palet.

Recul

Pour chaque spirale visible, le joueur doit reculer son palet d'un rang, c'est à dire sur la case juste derrière le palet suivant.

Avec deux ou trois spirales, on recule de deux ou trois positions.

Si la case est déjà occupée par d'autres palets, on place simplement son propre palet au sommet de la pile.

Si le palet se trouve initialement dans une pile, au dessous ou au dessus, il est retiré de cette pile et procède seul au recul.

Si le palet suivant est encore sur la case de départ, le palet s'y retrouve aussi.

Un joueur qui est dernier dans la course ignore purement et simplement les spirales.

Avance

On additionne les points des jetons dés et des jetons risque. Le joueur avance son palet d'un nombre de cases égal au total obtenu.

NB : Si le total dépasse 21 ou est inférieur à 0, une erreur de calcul a probablement été commise.

S'il parvient sur une case où se trouvent déjà d'autres palets, il met le sien au sommet.

Si avant de bouger, le palet se trouve dans une pile, le joueur a le choix :

Soit d'avancer son palet seul.

Soit d'emmener avec lui un ou plusieurs palets (comme il le souhaite) se trouvant dans sa pile. En récompense de son attitude généreuse, il peut placer son palet au sommet de la pile sur la case atteinte. Il se protège ainsi d'un ZONG !

Fin du ZONG

Dès qu'un joueur atteint la case d'arrivée, il a gagné ! (Il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact). Si la partie vous a semblé rapide, refaites-en une autre !

© 1994 Ravensburger Spieleverlag

Otto Maier Verlag Ravensburg

Traduction François Haffner