

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



HORS SÉRIE



ÉQUILIBRISTE

RÈGLE
DU
JEU



EDITIONS
ATLAS
Collections

LA RÈGLE DU JEU

Nombre de joueurs : 1 à 4

Matériel : • 29 Romains équilibristes

• 1 support bouclier

• 1 dé

But du jeu : être le premier joueur à empiler tous ses Romains équilibristes.

AVANT DE COMMENCER



Placez le pied du Romain de couleur noire dans le socle du bouclier gris.

■ Le dé est utilisé dans la première étape du jeu pour gagner les 7 ou 14 Romains équilibristes selon que l'on joue à 2, 3 ou 4 joueurs.

■ Le dé a 6 faces :



• 4 faces représentent un Romain en couleur : si vous tombez sur l'une de ces faces, vous pourrez gagner les Romains dans la couleur indiquée par le dé.

• 1 face représente un Romain au trait noir : si vous tombez sur cette face, vous ne gagnez rien.

• 1 face représente un Joker : si vous tombez sur cette face, vous prenez les Romains de la couleur de votre choix, en fonction de celles encore disponibles.

Attention : plus vite vous gagnerez vos 7 ou 14 Romains équilibristes, plus vite vous commencerez à jouer et plus vite vous aurez des chances de vous débarasser en premier de vos 7 ou 14 Romains équilibristes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Gagnez la couleur de vos Romains équilibristes
et tentez de prendre de l'avance sur les autres joueurs !

■ Le premier joueur désigné est le joueur le plus jeune.

Comment gagner vos Romains équilibristes?

À 3 ou 4 joueurs :
gagnez vite 7 Romains équilibristes

■ Le premier joueur lance le dé :

- Si le dé s'arrête sur une face « Romain couleur », il prend les 7 Romains de la couleur indiquée par le dé et peut commencer à jouer dès le tour suivant.

- Si le dé s'arrête sur une face « Joker », il prend les 7 Romains de la couleur de son choix et peut commencer à jouer dès le tour suivant.

- Si le dé s'arrête sur une face « Romain sans couleur », il laisse son tour au joueur suivant.

■ Le joueur suivant lance le dé :

- Si le dé s'arrête sur une face « Romain couleur » qui n'a pas encore été attribuée : il prend les 7 Romains de la couleur indiquée par le dé et peut commencer à jouer dès le tour suivant.

- Si le dé s'arrête sur face « Joker », il prend les 7 Romains de la couleur de son choix en fonction des couleurs encore disponibles et peut commencer à jouer dès le tour suivant.

- Si le dé s'arrête sur une face « Romain couleur » déjà attribuée ou sur une face « Romain sans couleur », il laisse son tour au joueur suivant.
Et ainsi de suite pour les autres joueurs.





À 2 joueurs : gagnez vite 14 Romains équilibristes

■ Le premier joueur lance le dé :

- Si le dé s'arrête sur une face « Romain couleur », il prend les 7 Romains de la couleur indiquée par le dé et peut commencer à jouer dès le tour suivant.

- Si le dé s'arrête sur une face « Joker », il prend les 7 Romains de la couleur de son choix et peut commencer à jouer dès le tour suivant.

- Si le dé s'arrête sur une face « Romain sans couleur », il laisse son tour au joueur suivant.

■ Le deuxième joueur lance le dé :

- Si le dé s'arrête sur une face Romain couleur qui n'a pas encore été attribuée :

il prend les 7 Romains de la couleur indiquée par le dé et laisse son tour au premier joueur avant de pouvoir tenter de gagner sa deuxième couleur pour commencer à jouer.

- Si le dé s'arrête sur une face « Joker », il prend les 7 Romains de la couleur de son choix et laisse son tour au premier joueur avant de pouvoir tenter de gagner sa deuxième couleur pour commencer à jouer.

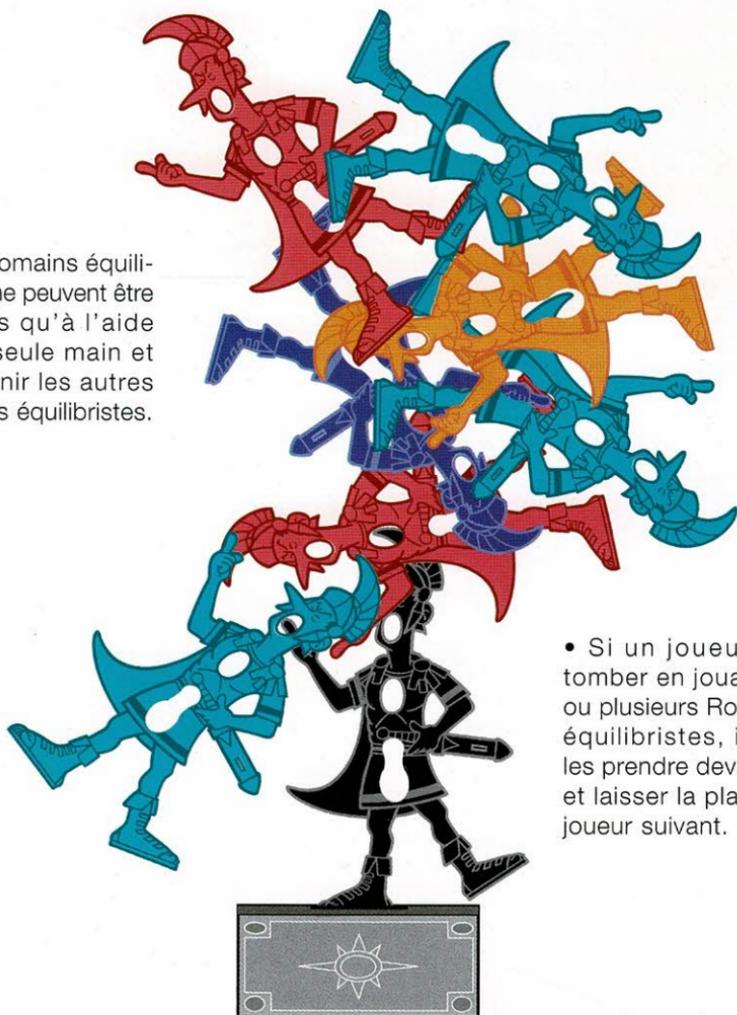
- Si le dé s'arrête sur une face Romain couleur déjà attribuée ou sur une face chiffre, il laisse son tour au premier joueur qui soit tente de gagner sa première couleur soit se met en piste pour la deuxième couleur.

Attention, la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre : certains joueurs accrochent déjà leurs Romains équilibristes quand d'autres lancent encore leur dé pour les gagner.

Comment empiler les Romains équilibristes ?

■ Les Romains équilibristes doivent s'accrocher les uns aux autres pour former le plus bel empilement possible.

• Les Romains équilibristes ne peuvent être empilés qu'à l'aide d'une seule main et sans tenir les autres Romains équilibristes.



• Si un joueur fait tomber en jouant un ou plusieurs Romains équilibristes, il doit les prendre devant lui et laisser la place au joueur suivant.

■ Une fois que plusieurs Romains équilibristes sont accrochés sur le Romain noir, les joueurs doivent faire preuve d'imagination et trouver le plus d'astuces possibles : accrochage, piquage, utilisation du meilleur centre de gravité (la tête ou les bras ou les jambes) pour réussir ce pari fou sans que le Romain équilibriste ne mette pieds, bras ou tête à terre.

FIN DE LA PARTIE

■ Le gagnant est le joueur qui, le premier, réussit à empiler tous ses Romains équilibristes sans faire tomber les autres Romains.

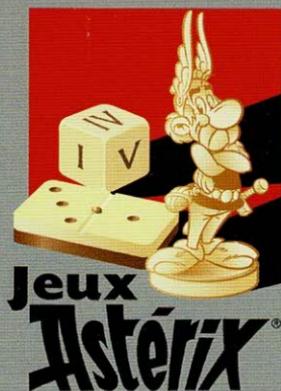


VARIANTE 1

■ On peut aussi jouer seul. Dans ce cas, le joueur teste son adresse en utilisant 7, 14, 21 ou 28 Romains équilibristes !

VARIANTE 2

■ Pour permettre aux plus jeunes de gagner, on peut simplifier la règle en permettant aux joueurs d'empiler les Romains équilibristes avec les deux mains.



2008 © LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - LUDERZO
© Editions ATLAS, Paris - Imprimé en Chine - Ne peut être vendu séparément - Reproduction interdite - Collection "Jeux Astérix"
Directrice de collection et auteur : Martine Berger - Directeur artistique : Jean-Paul Cousin - Exécution graphique : Papcha - Illustrations : Studio 56

3+  CE

À PARTIR DE 8 ANS. PRÉSENCE D'ÉLÉMENTS SUSCEPTIBLES D'ÊTRE INGÉRÉS.
FABRIQUÉ EN CHINE POUR LES ÉDITIONS ATLAS - 27000 ÉVREUX FRANCE

2 662 136