

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



Zizanie Beach

Vincent Everaert

> pour 2 joueurs

> public : famille > durée : 15 min

>> LA REGLE DU JEU

Tout allait pour le mieux sur Hendeca, l'archipel des onze îles. Noir, Blanc et leur amie Rouge vivaient en harmonie. Mais aujourd'hui chacun veut vivre une amitié plus exclusive et se retrouver seul avec Rouge sur son archipel.

Pour atteindre ce but, Blanc et Noir se déplacent sur l'archipel tour à tour ou déplacent leur amie Rouge pour la garder auprès d'eux puis ils modifient la configuration de l'archipel en déplaçant l'une de ses îles.

Le joueur qui se retrouvera seul avec Rouge sur un archipel gagnera la partie, à moins qu'il ne préfère étouffer son adversaire en le privant de toute liberté de mouvement.

SITUATION INITIALE

L'archipel se constitue à partir de onze îles, dont deux (celles qui portent un drapeau) appartiennent aux joueurs. On commence la partie en donnant à chacun des joueurs l'île de sa couleur ainsi que 4 îles vierges.

La onzième île est posée sur la table de jeu et l'on y place l'amie Rouge.

Tour à tour, en commençant par Blanc, chacun des joueurs pose une nouvelle île à côté d'une île déjà posée, jusqu'à ce que l'archipel soit formé.

Chacun place son personnage sur la dernière île qu'il pose.

TOUR DE JEU :

Blanc joue le premier. Un tour de jeu se déroule en deux étapes :

1. Déplacement d'un personnage ou de l'amie
2. Déplacement d'une île

Déplacement d'un personnage : Un personnage se déplace simplement d'une île vers une île voisine. Une île ne peut pas être occupée simultanément par deux personnages.

Un personnage ne peut en aucun cas entrer sur île portant le drapeau de son adversaire.

Déplacement de l'amie : Au lieu de se déplacer lui-même, un personnage peut préférer faire se déplacer son amie Rouge. L'amie ne se déplace que par saut par-dessus le personnage (comme une prise aux dames). Ce saut doit être effectué en ligne droite et uniquement avec le personnage du joueur (Blanc ne peut pas faire sauter l'amie au-dessus du personnage Noir).

L'amie peut sauter sur une case portant un drapeau, quelle que soit la couleur de celui-ci.

Déplacement d'une île : Après avoir effectué un déplacement de personnage, chaque joueur finit son tour de jeu en déplaçant une île. Il prend un hexagone (vide) au bord de l'archipel sur lequel il se trouve pour le déposer sur un autre bord de cet archipel. Le déplacement d'un hexagone doit pouvoir être réalisé par glissement, sans qu'il soit nécessaire de le soulever.

Il est interdit de déplacer une seconde fois une île que l'adversaire vient de déplacer. Il est également interdit de déplacer l'île portant le drapeau de son adversaire.

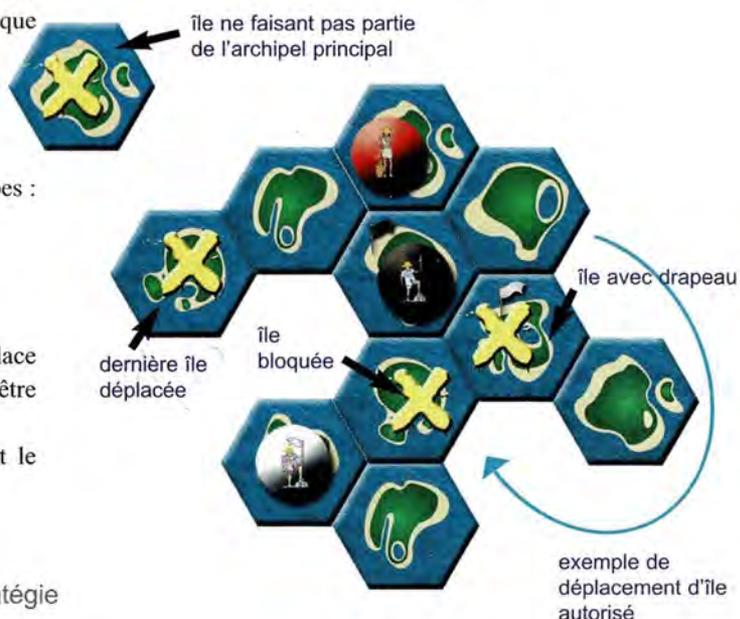
En déplaçant les îles, il est possible (et même souhaitable) d'en isoler certaines et de former ainsi plusieurs archipels. Il est également possible (et parfois souhaitable) de faire se rejoindre deux archipels isolés.

Dans tous les cas, il est impératif pour un joueur de déplacer une île *de l'archipel sur lequel se trouve son personnage* et de le déposer au bord de cet archipel, à moins qu'aucune île de l'archipel ne soit déplaçable (dans ce cas exceptionnel, le joueur passe la main à son adversaire).

Remarque : Il est possible de couler une île au lieu de la déplacer, en la retirant simplement de la table de jeu. Avant le début de la partie, les joueurs se mettront d'accord sur l'emploi ou non de cette règle optionnelle.

FIN DE PARTIE :

Un joueur qui parvient à s'isoler avec l'amie Rouge sur un archipel gagne la partie. Un joueur mis dans l'impossibilité de se déplacer (et de déplacer l'amie) perd la partie.



TOP SECRET : GAGNER À ZIZANIE BEACH

*Petit guide stratégique
pour les traîtres débutants*



Etape 1 : prendre l'avantage, c'est-à-dire s'approcher de l'amie de façon à pouvoir contrôler ses sauts et à la maintenir éloignée de l'adversaire.



Etape 2 : allonger la forme de l'archipel pour limiter les possibilités de déplacement de l'adversaire.

Etape 3 : au moment opportun, commencer à couper l'archipel en plusieurs parties afin de se débarrasser d'îles inutiles. Plus le nombre d'îles diminue, plus l'adversaire risque de se retrouver immobilisé.



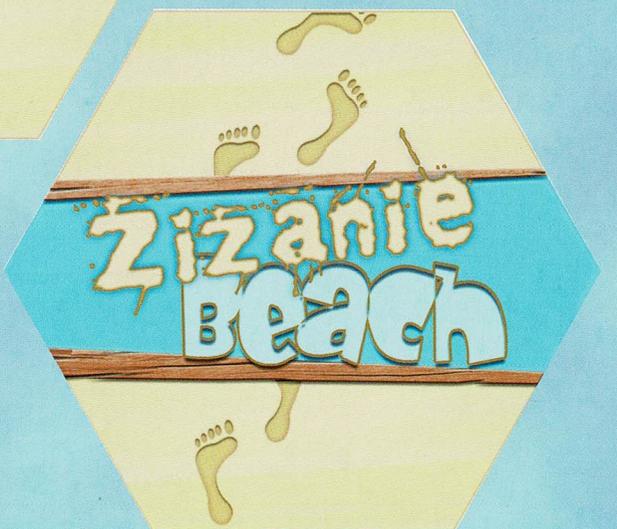
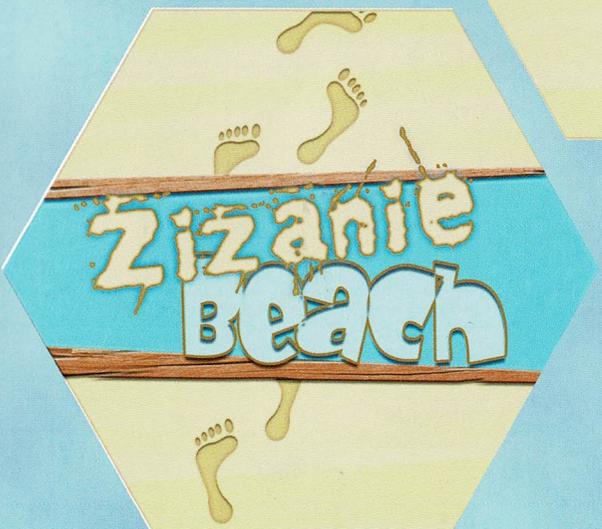
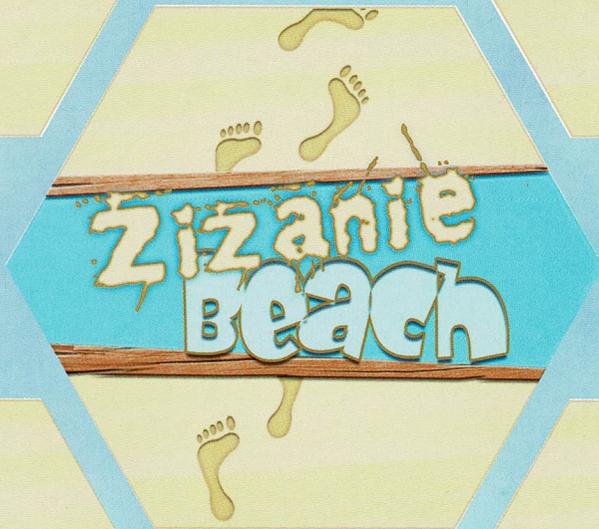
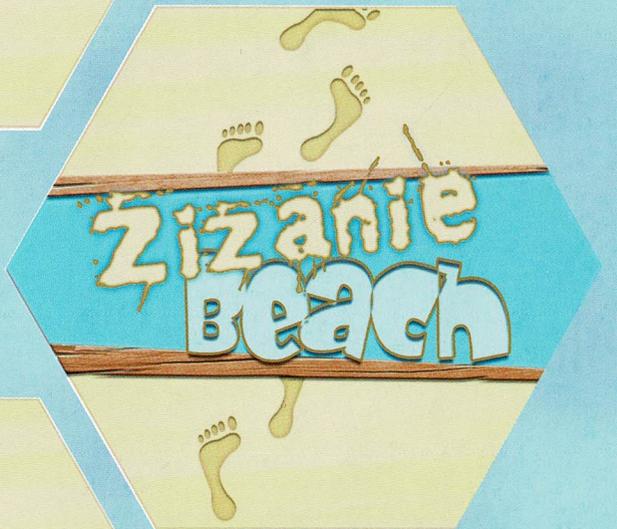
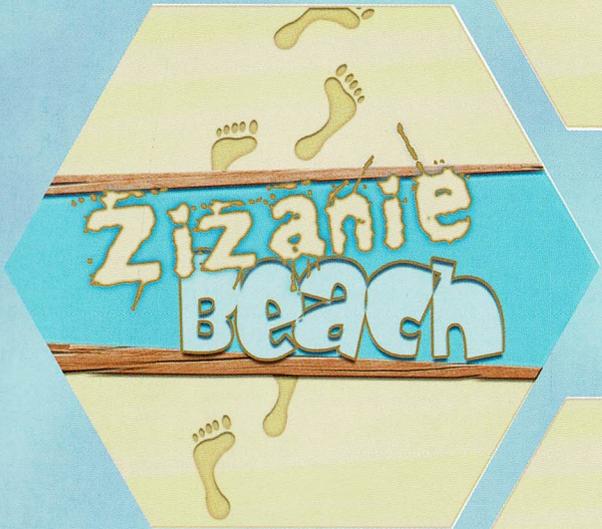
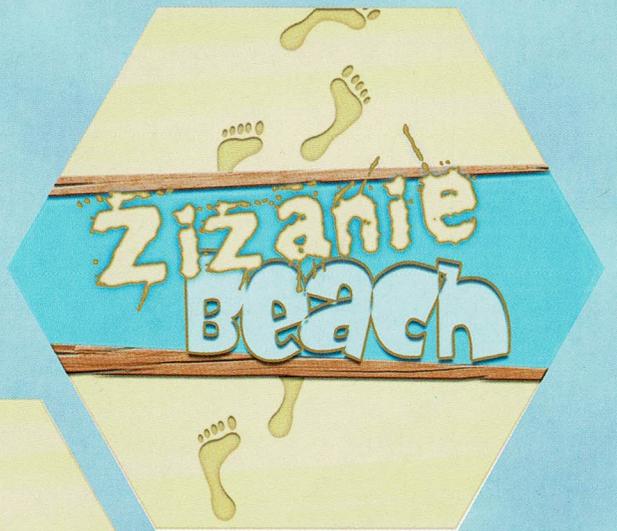
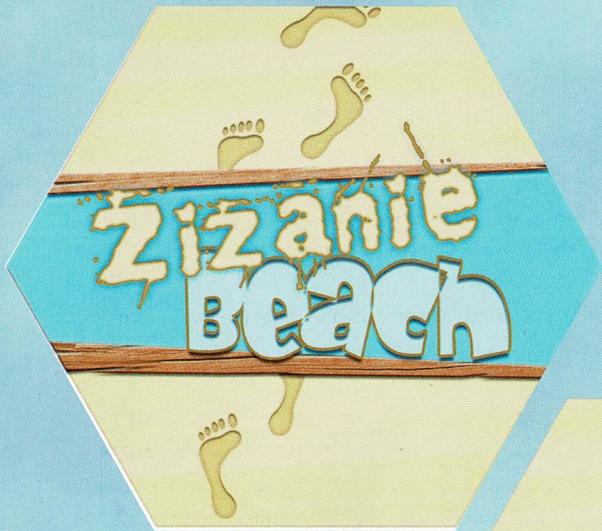
Etape 4 : en profitant du nombre réduit d'îles sur l'archipel principal, parvenir à isoler l'adversaire ou à l'immobiliser (penser pour cela à utiliser les îles marquées et l'amie). Cette étape est entièrement tactique, il faut bien calculer !

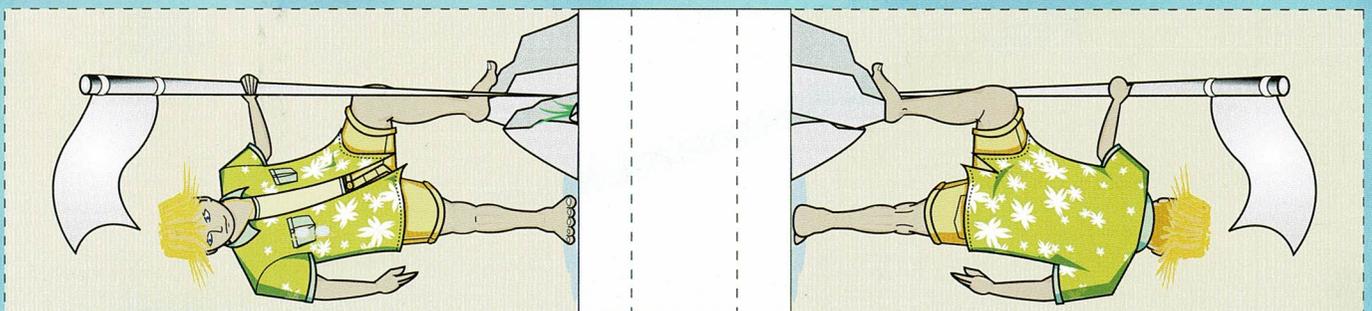
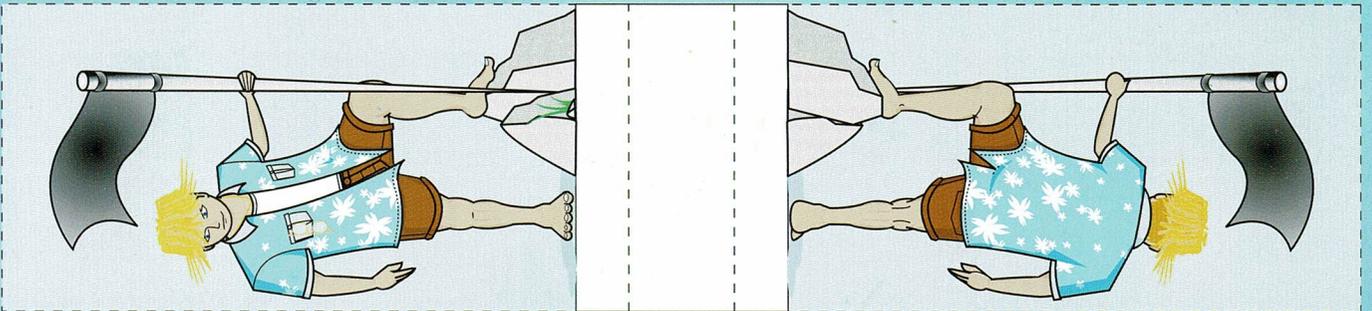
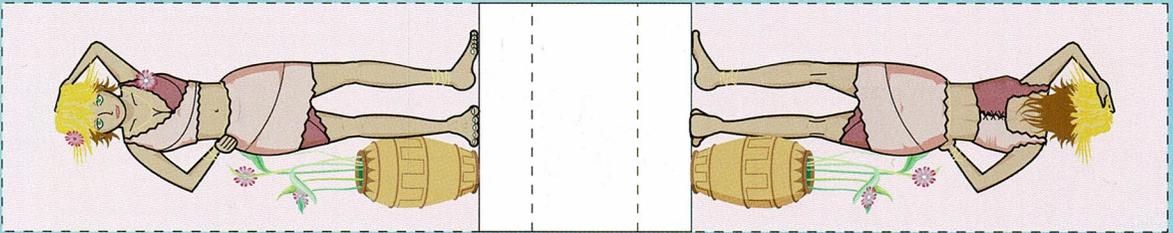


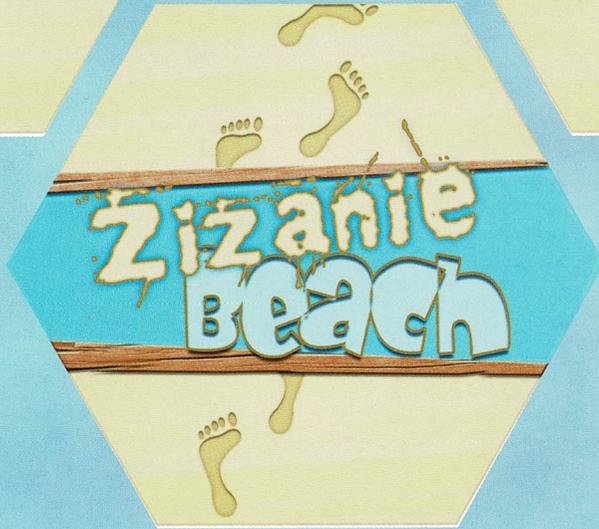
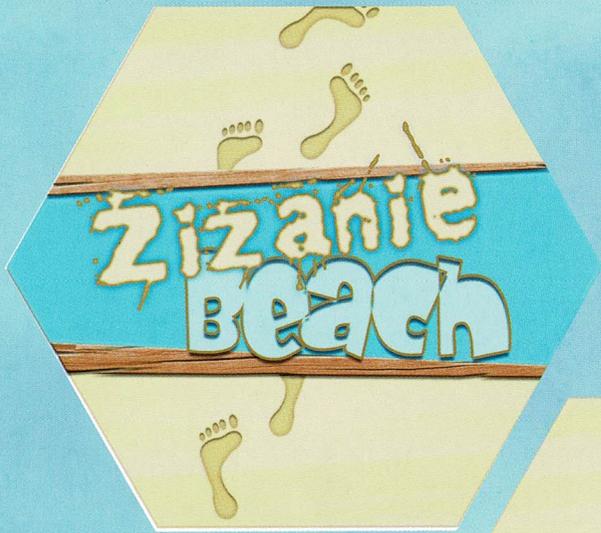
Voilà pour le scénario idéal ! Bien sûr, vous avez réussi tout cela sans jamais perdre l'avantage, sans voir l'adversaire raccrocher des îles dont vous pensiez être débarrassé et sans vous faire vous-même immobiliser avec la traître complicité de votre amie.

C'est presque aussi simple que cela !









--	--	--

--	--	--

--	--	--