

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



DELFINO

Un jeu de Hajo Bücken pour 2 à 4 joueurs © 1989 Franck

Contenu

25 cartes de dauphin, 4 pions, 4 dés compteurs, 1 dé de mouvement

Mise en place

Si vous jouez à trois ou quatre, vous aurez besoin des 25 cartes dauphin pour former une grille 5x5. À deux joueurs seize cartes suffisent pour former une grille 4x4. Le nez de tous les dauphins doit être dans la même direction !

Ne serrez pas trop les cartes, car elles doivent être tournées pendant le jeu.

Chaque joueur choisit un pion et le met sur une carte de coin. Il ne peut y avoir qu'un pion par carte. A deux joueurs, les pions doivent être dans deux coins opposés. Chacun prend son dé compteur et le place face vide sur le dessus.

Déroulement

Jetez le dé de mouvement à votre tour de jeu pour voir combien de points de mouvement vous obtenez. Les points peuvent être utilisés pour déplacer le pion et/ou pour tourner des cartes de dauphin.

Déplacement

Déplacer votre pion vers une case adjacente coûte un point de mouvement. Vous pouvez le déplacer horizontalement, verticalement ou en diagonale. Vous pouvez traverser des cases occupées par d'autres pions (en comptant ces cases normalement), mais vous devez terminer votre déplacement sur une case libre. Le mouvement doit être droit, on ne peut pas changer de direction pendant un déplacement. Si vous vous arrêtez sur une carte et que vous la tournez, vous pouvez cependant changer de direction et utiliser vos points restants pour vous déplacer dans une nouvelle direction.

Rotation

Vous pouvez tourner une carte de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre (suivez le nez du dauphin !) si votre pion s'y trouve, que ce soit au début ou à la fin de votre tour, ou pendant le mouvement. Chaque rotation de 90° coûte un point de mouvement.

Points de victoire

Vous gagnez un point de victoire, si vous parvenez à tourner quatre cartes de dauphin formant un carré de sorte que chacun des quatre dauphins ait le même morceau de corps au centre du carré : nez, aileron ou queue. Tournez alors votre dé compteur pour qu'il indique un point de victoire de plus. Après quoi, celle, vous pouvez prendre n'importe quelle carte libre de pion, et la déplacer à coté d'une autre sans la tourner. « A coté » signifie touchant au moins une autre carte par un coté. En faisant cette action spéciale, il est possible que vous formiez une nouvelle figure gagnante. Vous marquez alors un point de victoire supplémentaire mais vous n'êtes pas autorisé à faire un second déplacement de carte.

Fin de la partie

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a cinq points de victoire. Il a gagné la partie.